

# KUHNO



Das ist ja zum Kühe melken! Beim Almauftrieb geht es mal links und mal rechts herum. Doch Mistfliege Kuhno lenkt die Rindviecher ab. Auf opulentem Stuhl rutscht Kuhno hin und her und macht die ganze Herde nervös. Die Kühe haben längst ge(s)checkt, dass sie nur in Ruhe grasen können, wenn ihr Fleck am rechten Fleck sitzt. Da heißt es aufgepasst und Flecken sortiert. Wer bringt seine Kühe als Erster auf die Weide?

## SPIELMATERIAL



10x Blumenkuh    6x Partykuh    10x Kuhfladenkuh    34x Weidekuh    4x Milchkuh  
= 64 Karten  
(64 Kühe mit 1 bis 4 Flecken auf 5 Motiven)

## SPIELZIEL

Spieler als Erster alle seine Karten ab! Deine Mitspieler erhalten dann für jeden Kuhfleck, den sie noch auf der Hand haben, einen **Mistpunkt**. Hast du nach mehreren Runden die **wenigsten** Mistpunkte, gewinnst du das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten mit der Kuhfladenseite nach oben. Jeder von euch erhält 7 davon. Nehmt sie so auf die Hand, dass nur ihr selbst die Kühe darauf seht. Die **restlichen Karten** legt ihr mit dem **Kuhfladen nach oben in die Tischmitte**. Sie bilden den Kuhfladenstapel. Auf dem Kuhfladen seht ihr stets Kuhno sitzen.

## ABLAUF EINER RUNDE

Als **Jüngster** beginnst du das Spiel. Dann folgen die anderen nacheinander im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, legst du eine Kuh an eine der vier Seiten des Kuhfladens.

### DABEI MUSST DU DIESE 3 BEDINGUNGEN ERFÜLLEN:

- 1 Lege die Kuh auf den richtigen Platz.
- 2 Lege die Kuh mit dem Kopf in die richtige Richtung.
- 3 Die Kuh muss einen Fleck an der richtigen Stelle haben.

### 1 LEGERICHTUNG EINHALTEN

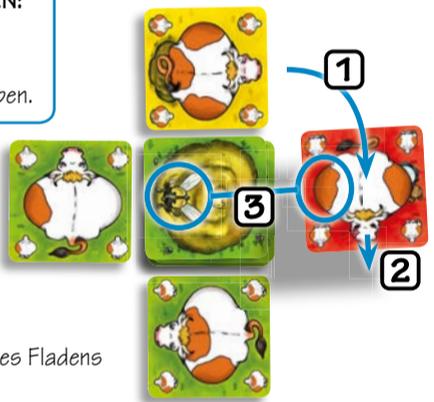
Lege deine Kuh hinter das Eck des Kuhfladens, auf das die zuvor gelegte Kuh schaut. Liegt dort bereits eine Kuh, überdeckst du diese. Als Startspieler darfst du dir aussuchen, wohin du deine erste Kuh legst.

### 2 BLICKRICHTUNG EINHALTEN

Lege deine Kuh so, dass ihr Hinterteil zum gleichen Eck des Fladens zeigt, auf das die zuvor gelegte Kuh schaut.

### 3 WO SITZT KUHNO?

Beachte stets, an welcher Seite des Kuhfladens die Mistfliege Kuhno sitzt! Du darfst eine Kuh nur so legen, dass einer ihrer Flecken Kuhnos Position auf dem Fladen entspricht. Ob deine gespielte Kuh weitere Flecken hat, spielt dabei keine Rolle.



**Beispiel:** So legen nacheinander Klaus 1, Eva 2 und Alfredo 3 ihre Kühe. Jede Kuh „blickt“ dabei der danach ausgelegten Kuh auf ihr Hinterteil.



Jetzt ist Klaus wieder an der Reihe. Er legt seine zweite Kuh auf Platz 1. Dann legt Eva ihre zweite Kuh auf Platz 1, wobei sie die dort bereits liegende Kuh überdeckt usw. Mistfliege Kuhno sitzt im Moment auf der „oberen“ Seite des Kuhfladens. Klaus, Eva und Alfredo haben nacheinander Kühe gespielt, die jeweils einen Fleck an dieser Stelle haben. Von seinen momentanen Handkarten (siehe unten) könnte Alfredo auf Platz 2 nur die Milchkuh spielen, da nur sie einen Fleck am oberen Platz hat.

## UND WENN KEINE KARTE PASST?

Kannst du keine Kuh ablegen, nimmst du eine Karte vom Kuhfladenstapel. Hast du nun eine passende Kuh, darfst du sie legen. Ansonsten endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung! Wenn du eine Karte vom Kuhfladenstapel nimmst, taucht Kuhno – auf der nächsten Karte – meistens an einer anderen Stelle des Kuhfladens wieder auf. Dadurch kannst du nun Kühe legen, die vorher nicht gepasst haben.

## DIE KUH-KARTEN



### WEIDEKUH (34 X)

Eine Weidekuh hat keinen speziellen Effekt. Nachdem du sie (richtig) gelegt hast, endet dein Zug.

Wenn ihr es zunächst mal „ganz einfach“ haben wollt, könnt ihr zum Einstieg in das Spiel vereinbaren, so zu tun, als wären alle Karten Weidekühe. Dann spielt ihr zunächst ohne alle speziellen Effekte. In späteren Partien könnt ihr dann – ganz nach eigenem Geschmack – die Effekte der folgenden Kühe nach und nach ins Spiel einführen:



### MILCHKUH (4 X)

Die Anzahl ihrer Kuhflecken gibt an, wie viele nachfolgende Spieler aussetzen müssen. Alle betroffenen Spieler müssen selbst merken, dass sie (nicht) am Zug sind.



### KUHFLADENKUH (10 X)

Die Anzahl ihrer Kuhflecken gibt an, wie viele Karten dein linker Nachbar vom Kuhfladenstapel ziehen muss. Er muss aber keine Karten aufnehmen, wenn er nun ebenfalls eine Kuhfladenkuh ausspielt. In diesem Fall zählt er die Flecken deiner Kuh zu den Flecken seiner Kuh dazu. Der nächste Spieler muss nun Karten dieser Summe vom Kuhfladenstapel aufnehmen usw. Wer am Zug ist und keine weitere Kuhfladenkuh spielen kann oder will, nimmt schließlich die geforderte Kartenanzahl auf. Er führt danach seinen Zug wie gewohnt aus.



### PARTYKUH (6 X)

- A) ändert die Blick- und Legerichtung
- B) führt einen neuen Tierlaut ein

#### A) BLICK- UND LEGERICHTUNG ÄNDERN

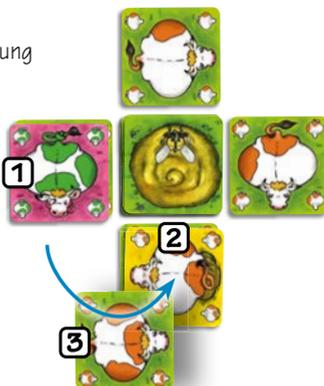
Eine Partykuh legst du „anders herum“. Sie schaut also auf dasselbe Eck, wie die zuletzt gelegte Kuh. Dadurch kehrt sich ab jetzt sowohl die Blick- als auch die Legerichtung der folgenden Kühe um.

**Achtung! Die Spieler spielen weiterhin im Uhrzeigersinn! Das ändert sich nie!**

#### B) NEUEN TIERLAUT EINFÜHREN

Spielst du eine Partykuh, machst du dazu einen neuen Tierlaut. Du darfst dabei

- nicht „muh“ machen.
- nicht „bsssszzzz“ machen (so macht Kuhno).
- keinen Tierlaut wiederholen, der bereits gemacht wurde.



**Beispiel:** Du spielst eine Partykuh (1). Sie schaut der zuvor gelegten Kuh (2) entgegen. Die nächste Kuh (3) muss nun in der geänderten Richtung auf die zuvor gelegte Kuh gelegt werden. Sollte die nächste Kuh eine weitere Partykuh sein, muss sie erneut die Blickrichtung ändern (wodurch sich auch die Legerichtung wieder ändert).

**Beispiel:** Du legst eine Partykuh und rufst „miau“. Etwas später spielt ein Mitspieler eine weitere Partykuh und wiehert wie ein Pferd. Der nächste Partykuh-Spieler könnte grunzen wie ein Schwein usw. ...



### BLUMENKUH (10 X)

Ihre Flecken erlauben dir sofort weitere Karten zu spielen.

Legst du eine Blumenkuh mit **einem Fleck**, darfst du **eine** weitere Kuh aus deiner Hand (den Regeln entsprechend auf den nächsten Platz) legen.

Eine Blumenkuh mit **zwei Flecken**, erlaubt dir

- **zwei** weitere Kühe zu spielen, wenn die erste der beiden Kühe eine **Weiden-** oder **Partykuh** ist.
- nur **eine** weitere Kuh zu spielen, wenn dies eine **Milch-** oder **Kuhfladenkuh** ist.
- eine (weitere) **Blumenkuh** zu spielen. Diese Kuh gibt nun sofort und **ausschließlich mit ihren Flecken** an, wie viele weitere Karten du anschließend noch spielen darfst.

Wer keine weitere(n) Karte(n) spielen kann oder will, obwohl seine Blumenkuh es ihm erlauben würde, sagt dies seinen Mitspielern an. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

**Achtung!** Als erste Karte einer Spielrunde darf **keine Blumenkuh** ausgespielt werden.

### „MUH!“ UND „KUHNO“

Legst du deine **vorletzte** Karte, machst du dabei den von der letzten Partykuh eingeführten Tierlaut. Wurde bisher **keine Partykuh** gelegt, rufst du „**muh!**“



Legst du eine **Partykuh als vorletzte** Karte, wiederholst du zunächst den letzten Tierlaut, und machst dann einen **neuen**.

Legst du deine **letzte** Kuh korrekt ab, rufst du „**Kuhno**“. Die Funktion der letzten Karte ignorierst du bzw. machst bei einer Partykuh keinen Tierlaut mehr.



### „BSSSSZZZZ“

Wer bei einem Mitspieler einen Fehler entdeckt, gibt sich als Kuhno aus und ruft „**bsssszzzz!**“.

Wirst du bei einem Fehler ertappt, ziehst du eine Karte vom Kuhfladenstapel. Hast du bereits Karten gelegt, nimmst du die zuletzt gelegte Karte wieder auf die Hand zurück. Dein Zug ist dann sofort beendet.

**Fehler können zum Beispiel sein:**

- Kuh spielen, die an der geforderten Stelle keinen Fleck hat
- Kuh in falsche „Blickrichtung“ spielen
- Kuh auf falschen Platz legen
- falschen oder keinen Tierlaut rufen, wenn gefordert
- fälschlicherweise „bsssszzzz!“ rufen
- Kuh legen, obwohl du nicht am Zug bist ...



Ein Fehler ist es auch, gar keine Kuh zu legen, obwohl du am Zug wärst. (Die Mitspieler dürfen jederzeit fragen, wer am Zug ist. Bist du am Zug und meldest dich nicht, ist das ein Fehler.)

### ENDE EINER RUNDE

Legst du deine letzte Kuh **korrekt** ab **KUHNO!**, endet die Runde sofort, egal welche Kuh darauf zu sehen ist.

Eine Runde endet auch, sobald ein Spieler die letzte Karte des Kuhfladenstapels aufnimmt. (Müsste er mehr Karten aufnehmen, als der Stapel bietet, verfallen diese.)

Wer noch Kühe auf der Hand hat, zählt ihre Flecken zusammen und notiert die Summe auf einem Blatt. Das sind eure **Mistpunkte**.

### SPIELENDE

Spielt so viele Runden wie ihr Spieler seid. Hast du am Ende aller Runden die wenigsten Mistpunkte, gewinnst du das Spiel.

**REGEL FÜR ECHE KUHNO-FANS**

**VORSICHT VOR RÖTEN AUGEN!**

Ist auf dem Kuhfladen Kuhno mit **roten Augen** zu sehen, darfst du keine Kuh an die Seite des Kuhfladens legen, an der Kuhno sitzt. Müsstest du normalerweise auf diesen Platz eine Kuh spielen, überspringst du diesen und legst deine Kuh auf den nächsten Platz.



# KUHNO



It's enough to drive the cows round the bend: The cattle drive directs them sometimes to go left and other times right. But Kuhno, the dung fly, distracts them. Kuhno slides back and forth on rich dung and makes the entire herd nervous. The cows have realized by now that they can graze in peace only if their spots are in the right place. So players have to watch out carefully and sort the spots. Who will be the first to bring all his cows to the meadow?

## GAME MATERIALS



10x Flower cow    6x Party cow    10x Cowpat cow    34x Pasture cow    4x Milk cow  
= 64 cards

back side  
(cowpat)

(64 cows with 1 to 4 spots, with 5 different background colors)

## OBJECT OF THE GAME

Be the first to get rid of all your cards! In this case, the other players get one **dung point** for each cow spot they still have in their hand. If you have the **fewest** dung points after several rounds, you'll win the game.

## SET-UP

Shuffle all cards with the cowpat side facing up. Each player gets 7 cards and takes them into his hand so that he can see the cows on them. Put the **remaining cards** in the middle of the table, with **the cowpat facing up**; they form the cowpat pile. Kuhno is always sitting on these cowpats.

## COURSE OF A ROUND

The **youngest** player begins the game; then the others follow in clockwise order. On your turn, you place one cow alongside **one of the four sides of the cowpat**.

### FOR THIS, YOU NEED TO MEET THESE 3 CONDITIONS:

- 1 Put the cow in the right place.
- 2 Place the cow so that its head points in the right direction.
- 3 The cow must have a spot in the right place.

### 1 KEEP TO THE DIRECTION OF PLACEMENT

Place your cow around the corner of the cowpat that the previously placed cow is facing. If there is already a cow lying there, you cover it. If you are the starting player, you may choose where to put your first cow.

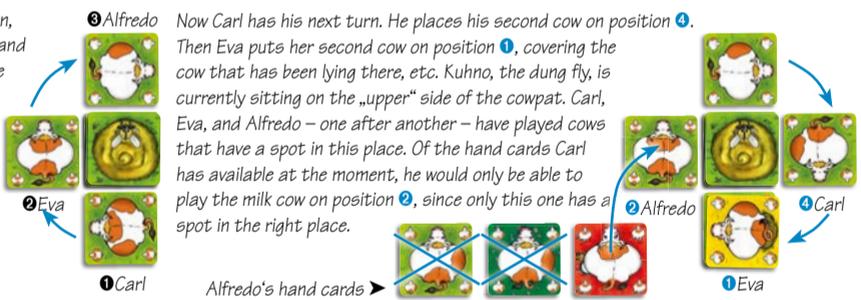
### 2 KEEP TO THE DIRECTION OF VIEW

Place your cow so that its rear part shows toward the same corner of the pat that the previously placed cow is facing.

### 3 WHERE IS KUHNO SITTING?

Always observe on which side of the cowpat Kuhno, the dung fly, is sitting! You may place a cow only if it has a spot that matches Kuhno's position on the cowpat. In this context, it doesn't play a role whether the cow you play has any further spots.

**Beispiel:** In turn, Carl 1, Eva 2, and Alfredo 3 place their cows. Each cow „looks“ at the rear part of the next cow.



Now Carl has his next turn. He places his second cow on position 4. Then Eva puts her second cow on position 1, covering the cow that has been lying there, etc. Kuhno, the dung fly, is currently sitting on the „upper“ side of the cowpat. Carl, Eva, and Alfredo – one after another – have played cows that have a spot in this place. Of the hand cards Carl has available at the moment, he would only be able to play the milk cow on position 2, since only this one has a spot in the right place.

## AND WHAT IF YOU HAVE NO SUITABLE CARD?

If you are not able to play any cow from your hand, you take the top card from the cowpat pile. If you now have a suitable cow, you may place it. Otherwise, your turn ends and it's the next player's turn.

**Attention!** When you pick a card from the cowpat pile, pretty often — on the new top card of the pile — Kuhno will appear in a different position on the cowpat. This way, you might now be able to place cards that didn't match before.

## THE COW CARDS



### PASTURE COW (34 X)

A pasture cow has no special effect. After you have placed it (correctly), your turn ends.

If, in order to become familiar with the game, you want to play „the easy way,“ you can agree to act as if all cards show pasture cows. So you play without any special effects to begin with. In later games, you can then — as you like — gradually introduce the effects of the different types of cows into the game.



### MILK COW (4 X)

The number of its cow spots indicates how many subsequent players lose a turn. All players affected have to be aware when the time comes that they don't take their turn.



### COWPAT COW (10 X)

The number of its cow spots indicates how many cards your left neighbor has to draw from the cowpat pile. However, this player doesn't have to pick any cards if he now also plays a cowpat cow. In this case, he adds the spots of your cow to the spots of his cow; then the next player has to pick the respective number of cards from the cowpat pile, etc. If a player, on his turn, is unable or unwilling to play any further cowpat cow, he draws the number of cards required; then he carries out his turn as usual.

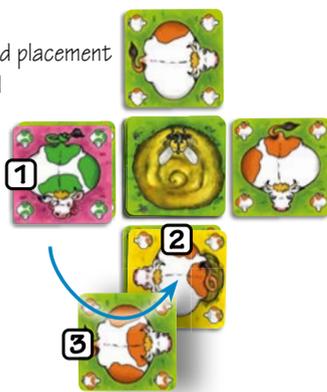


### PARTY COW (6 X)

A) changes the direction of view and placement  
B) introduces a new animal sound

#### A) CHANGE THE DIRECTION OF VIEW AND PLACEMENT

A party cow is placed the other way around—that means it looks at the same corner as the previously placed cow. With this, the direction of view as well as of placement of the next cows is reversed. **Attention!** Players continue playing in clockwise order—this never changes!



**Example:** You play a party cow ①. It faces the previously laid-out cow ②. The next cow to be laid ③ now has to be placed on top of that cow, keeping the direction introduced by the party cow. Should this cow now be again a party cow, it changes again the direction the following cows will take.

#### B) INTRODUCE A NEW ANIMAL SOUND

If you play a party cow, you accompany this with a new animal sound. In doing so, you

- may not make „mo“;
- may not make „bsssszzzz“ (this is reserved to Kuhno);
- may not repeat any animal sound that has already been made.

MEOW!

**Example:** You play a party cow and call out „meow.“ Sometime later, another player plays a party cow as well and whinnies like a horse. The next party cow player could oink like a pig, and so on.



### FLOWER COW (10 X)

The spots of a flower cow allow you to immediately play additional cards.

If you place a flower cow with **one spot**, you may place **one** more cow from your hand on the next position, in compliance with the rules.

A flower cow with **two spots** allows you to

- play **two** more cows, provided the first of the two cows is a **pasture cow or party cow**;
- play only **one** more cow, if this is a **milk cow or a cowpat cow**.
- play another **flower cow**. This cow (and only this one) indicates with its spots, how many cards you are allowed to play.

If you are not able or willing to play any more card(s) although your flower cow would entitle you to, you announce this to the other players. Then it's the next player's turn.

#### Examples

First you place a flower cow with 2 spots. If you then place ...

- a party cow, this changes—as usual—the direction of view and placement, and you make a new animal sound. After that, you may play another card.
- a milk cow, 1 or 2 players—depending on its number of spots—lose a turn. You may not play an additional card for the second spot of your flower cow.
- another flower cow, only the spots of the just-placed flower cow apply.

**Attention!** You may not play a **flower cow** as the **first card** in a round.

### „MOO!“ AND „KUHNO“

When placing your **next-to-last** card, you make the animal sound introduced by the previous party cow. If **no party cow** has been played yet, you call out **“mo!”**

MOO!

If you play a party cow as your **next-to-last** card, you first repeat the most recent animal sound, and then make a **new** one.

When placing your **last** cow correctly, you call out **“Kuhno.”** Ignore the function of the last card, or, if it is a party cow, you no longer make any animal sound.

KUHNO!

### „BSSSSZZZZ“

If you notice that one of the other players has made a mistake, you give Kuhno a voice and call out **“bsssszzzz!”**

If you are caught making a mistake, you draw a card from the cowpat pile. If you have already placed cards, you take the last card that you have played back into your hand. Then your turn ends immediately.

#### Possible mistakes are, for example:

- playing a cow that doesn't have a spot in the place required
- playing a cow in the wrong direction of view
- placing a cow in an incorrect position
- calling out a wrong animal sound or not calling out any if one is required
- incorrectly calling out „bsssszzzz!“
- placing a cow although it is not your turn.



Another mistake is not placing a cow even though it is your turn. (The players may ask anytime whose turn it is. If it is your turn and you don't respond, this is considered a mistake.)

### END OF A ROUND

As soon as one player places his last cow **correctly** **KUHNO!**, the round ends immediately, no matter what cow is shown on that card.

A round also ends once a player picks the last card from the cowpat pile.

(If he had to take more cards than are left in the pile, these cards would go to waste.)

Each player who still has cows in his hand adds up their spots and notes the total on a sheet of paper; these are his **dung points**.

### END OF THE GAME

Play as many rounds as there are players. The player who has the fewest dung points at the end of all rounds wins the game.



### RULES FOR REAL KUHNO FANS

#### BEWARE OF RED EYES!

If a cowpat shows Kuhno with **red eyes**, you may not place any cow along the side of the cowpat where Kuhno is sitting. Whereas you would normally have to put a cow on this position, you now skip this place and put a cow on the next position instead.

