

Kuh & Co.

Ravensburger Spiele® Nr. 23 160 7

Der tierische Würfelspaß für 2–6 Spieler von 4–10 Jahren

Lizenz: Bar David Ltd., Autor: Amanda Birkinshaw

Illustration: Joachim Krause

Inhalt: 5 Symbolwürfel, 36 Tierkarten

Macht mit beim lustigen Tiere-Würfeln! Die Karten zeigen euch, welche Tiere ihr würfeln müsst, um sie zu bekommen. Also, ran an die Würfel und viel Glück!

Ziel des Spiels ist es, die Tierkombinationen auf den Karten zu erwürfeln und als Erster vier Tierkarten zu gewinnen.

Bevor gewürfelt wird, mischt ihr die Tierkarten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben den Stapel. Legt die fünf Würfel bereit und los geht's!

So spielt ihr Kuh & Co.

Wer zuletzt auf einem Bauernhof war beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Seid ihr an der Reihe, schaut ihr auf der aufgedeckten Karte, welche Tiere ihr würfeln müsst. Ihr könnt euch dabei auch an der Leiste am linken Rand der Karte orientieren.

Dann würfelt ihr **dreimal nacheinander**. Beim ersten Mal nehmt ihr dazu alle fünf Würfel. Nach jedem Wurf vergleicht ihr euer Ergebnis mit der aufgedeckten Tierkarte.

Würfel mit Tieren, die ihr für die gesuchte Kombination braucht, sortiert ihr aus und legt sie zur Seite.

Habt ihr nach drei Versuchen alle Tiere auf der Karte gewürfelt, gewinnt ihr diese Karte und legt sie vor euch ab. Der nächste Spieler dreht eine neue Karte um und nimmt alle Würfel. Er versucht nun ebenfalls mit drei Versuchen, die neue Tierkombination zu würfeln.

Auch wenn ihr die gesuchte Kombination bereits nach dem ersten oder zweiten Versuch gewürfelt und die Tierkarte gewonnen habt, ist euer Zug beendet!

Ihr habt dreimal gewürfelt und es fehlen euch noch Tiere?

In diesem Fall hat nun der nächste Spieler mit drei Versuchen die Möglichkeit, die Tierkombination zu vervollständigen. Er würfelt jedoch nur mit den Würfeln weiter, die noch keine passenden Tiere zeigen. Die aussortierten Würfel bleiben auf dem Tisch liegen.

Die Würfel werden so lange weitergegeben, bis ein Spieler alle Tiere auf der Karte gewürfelt hat. Dieser Spieler gewinnt dann die Karte.

Ende des Spiels

Wer zuerst **vier Tierkarten** gewonnen hat, beendet das Spiel und ist Sieger.

Ein kleiner Tipp: Einfacher und schneller geht Kuh & Co., wenn ihr die Karten mit fünf Tieren vor dem Spielen aussortiert.

© 2004 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

