

inhalt

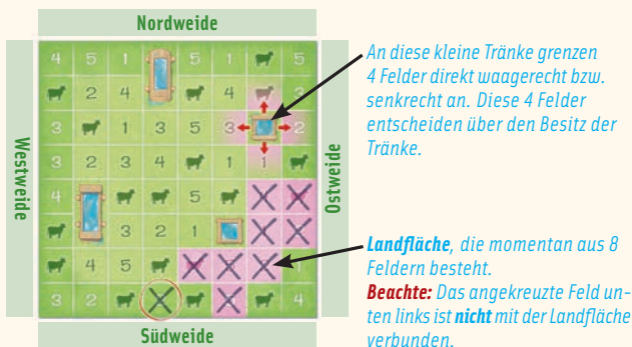
1 Spielblock und 2 Würfel

Die Spieler kommen abwechselnd dran und würfeln. Würfelt ein Spieler **zwei Zahlen**, darf er nur **ein** Feld auf dem Zettel markieren. Würfelt er jedoch **eine Zahl und eine Kuh** (oder gar zwei Kühe), darf er **zwei** Felder markieren, was meistens von Vorteil ist.

Am Ende des Spiels gibt es für drei Dinge Punkte:

- Für Randweiden:** Jede der vier Randweiden (Nordweide, Ostweide, Südweide, Westweide) besteht aus den jeweils 8 Feldern, die am Rand des Spielfeldes liegen, inklusive der beiden Eckfelder. Die Randweidenfelder sind anhand der dunkelgrünen Wiese und der weißen Zahlen leicht zu erkennen.
- Für Tränkenbesitz:** Für den Besitz einer Tränke sind diejenigen Felder entscheidend, die direkt waagrecht und/oder senkrecht (nicht diagonal!) an die jeweilige Tränke angrenzen.
- Für Landflächen:** Wenn 5 oder mehr Felder eines Spielers waagrecht und/oder senkrecht zusammenhängen, gelten sie als Landfläche (diagonale Verbindungen zählen nicht!).

Hinweis: Auch Felder ganz am Rand können zu Landflächen gehören.



Spielvorbereitung

Der Spielblock kommt in die Tischmitte. Zusätzlich wird ein Stift benötigt. Ein Spieler spielt die Kreuze, der andere die Kreise. Es wird ausgelost, wer beginnt. Reißen Sie den obersten Zettel des Spielblocks (Wertungsübersicht) vorsichtig ab und legen Sie ihn gut sichtbar daneben. Heben Sie ihn für weitere Partien auf.

Spielablauf

Ist ein Spieler an der Reihe, nimmt er sich beide Würfel und würfelt. Er hat er **zwei** Würfelversuche. Nach dem ersten Wurf darf er beliebig viele Würfel neu würfeln – einen, beide oder keinen. Anschließend **muss** der Spieler ein oder zwei Felder auf dem Zettel markieren. Hierfür gibt es drei Möglichkeiten:

Zwei Kühe gewürfelt

Der Spieler muss **genau zwei** beliebige (freie) Kuhfelder irgendwo auf dem Zettel markieren. **Hinweis:** Sollte es nur noch ein freies Kuhfeld geben, markiert der Spieler nur dieses eine Feld.

Zwei Zahlen gewürfelt

Der Spieler muss **genau ein Feld** auf dem Zettel markieren, das einer der beiden Zahlen entspricht. Der Spieler kann völlig frei wählen, welches entsprechende (noch freie) Feld er markiert. **Hinweis:** Sollte es kein entsprechendes, freies Feld mehr geben, markiert der Spieler nichts. Leider Pech gehabt.

Eine Kuh und eine Zahl gewürfelt

Der Spieler muss auf jeden Fall **mindestens ein Feld** markieren, entweder ein Kuhfeld oder ein Feld mit der gewürfelten Zahl. Der Spieler kann sich frei entscheiden, was von beidem er markieren möchte, Kuh oder Zahl. Der Spieler darf aber, wenn er möchte (und falls möglich), beides nutzen, Kuh **und** gewürfelte Zahl, und somit zwei entsprechende

Felder markieren. Bedingung hierfür ist, dass die beiden Felder, also Kuhfeld und gewürfelte Zahl, **genau ein Feld Abstand** zwischen sich haben, waagrecht, senkrecht oder diagonal.

Beachte: Es ist erlaubt, dass ein Tränkenfeld zwischen den beiden markierten Feldern liegt.



Beispiele:

Links: Tim hat eine Kuh und eine 3 gewürfelt. Zwischen beiden markierten Feldern ist genau ein Feld (senkrecht) Abstand.

Rechts: Tim hat eine Kuh und eine 4 gewürfelt. Zwischen beiden markierten Feldern ist genau ein Feld (diagonal) Abstand. Die Tränke wird übersprungen.



Hat der Spieler das Feld bzw. die beiden Felder markiert, ist der andere Spieler mit Würfeln dran. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weitergespielt.

Achtung: Tränkenfelder können nie markiert werden. Tränken trennen gegebenenfalls Landflächen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nach der Aktion eines Spielers **kein freies Kuhfeld** mehr vorhanden ist **oder** insgesamt nur noch **5 freie Zahlenfelder** vorhanden sind. Nun wird gewertet.

Wertung

- ➔ Für jede Randweide (Nord, Ost, Süd, West) gibt es 3 Punkte. Die Punkte bekommt jeweils derjenige Spieler, der in der entsprechenden Randweide **mehr** Felder markiert hat als der andere Spieler.
 - ➔ Eine große Tränke bringt **4 Punkte**, eine kleine Tränke **2 Punkte**. Die Punkte bekommt jeweils derjenige Spieler, der direkt an der entsprechenden Tränke **mehr** Felder (waagrecht und senkrecht angrenzend – nicht diagonal!) markiert hat als der andere Spieler.
 - ➔ Besteht eine **zusammenhängende Landfläche** aus **mindestens 5 Feldern**, gibt es dafür **2 Punkte**. Für mindestens 10 Felder gibt es 5 Punkte. Für mindestens 15 Felder gibt es 12 Punkte. Und für mindestens 20 Felder gibt es 20 Punkte.
- Beachte:** Hat ein Spieler mehrere Landflächen, bekommt er für **jede** dieser Landflächen Punkte.



Beispiel:

Sarah (Kreuze) hat die Mehrheit in der Südweide (= 3 Punkte). Sie besitzt die große Tränke oben (= 4 Punkte) und die kleine Tränke unten (= 2 Punkte). Für ihre Landfläche (18 Felder) bekommt sie 12 Punkte. Sarah hat insgesamt **21 Punkte** erzielt.

Tim (Kreise) hat die Mehrheit in der Nord- und Westweide (je 3 Punkte) und besitzt die große Tränke links (= 4 Punkte). Für seine zwei Landflächen bekommt er 2 und 5 Punkte. Er hat insgesamt somit **17 Punkte** erzielt.

Wertungsübersicht

Randweiden	je	3 Punkte
Tränken	klein	2 Punkte
	groß	4 Punkte
Landflächen	ab 5	2 Punkte
	ab 10	5 Punkte
	ab 15	12 Punkte
	ab 20	20 Punkte

