



Koeien Knuffelen

Spelregels



Introductie

Het verhaal van de Koeien gaat verder... Nadat onze koeien in Koe zoekt Boer op zoek gingen naar een boer die goed voor ze zorgt en een aantrekkelijke stier om af en toe de beest mee uit te hangen, gaan de koeien nu op zoek naar het échte geluk. Handige stieren zijn nuttig (Klussen met Koeien) en een rijke stier is ook prettig om leuke, dure spulletjes te kopen (Gooische Koeien). Toch gaat het in het leven ook om de diepere gevoelens en intens geluk. Vind jij de leuke, aantrekkelijke stieren die niet alleen rijk en sterk zijn, maar ook goed bij onze romantische koeien passen?

Toelichting bij deze spelregels

Koeien Knuffelen is een combinatiespel waarbij de kaarten van drie verschillende koeienspellen worden gebruikt: Koe zoekt Boer, Klussen met Koeien en Gooische Koeien. Je kunt Koeien Knuffelen daarom alleen spelen als je deze drie kaartspellen in je bezit hebt.

Doel van het spel

Maak de koeien verliefd en vind bijpassende gehoornde partners voor ze. Zorg er voor dat je 10 of meer verliefde koeien gekoppeld hebt aan leuke stieren en jij bent de winnaar van het spel.

Speloverzicht

Koeien Knuffelen begint met het verdelen van de koeienkaarten: elke speler ontvangt drie koeienkaarten. De speler die het laatst een koe geknuffeld heeft mag beginnen door één van de openliggende kaarten te spelen of te pakken, of de bovenste kaart van één van de twee trekstapels óf door één van de openliggende actiekaarten weg te spelen. De kaarten waaruit gekozen kan worden zijn actiekaarten spelen, koeien aan de boerderij toe voegen óf stieren aan verliefde koeien koppelen, die nietsvermoedend in de wei staan te grazen. Het is alleen mogelijk om een stier aan een koe te koppelen als deze al verliefd is. De waarde van de gekoppelde stieren zijn de overwinningpunten van de spelers. De speler die als eerste 10 punten heeft behaald met het verliefd maken en koppelen van hun koeien aan geschikte stieren is de winnaar.

Vorbereiding

1. Sorteren uit 3 spellen

Neem de drie spellen Koe zoekt Boer, Klussen met Koeien en Gooische Koeien en selecteer hieruit de volgende 77 kaarten:

- 25x koeienkaarten uit Koe zoekt Boer
- 25x klusstieren uit Klussen met Koeien
- 13 boerderij/actiekaarten uit Koe zoekt Boer: boeren (5x), superboer (1x), hongerkaarten (2x), stierkaarten (2x), Koetje wisselen (3x)
- 6 dumpkaarten uit Klussen met Koeien: Arbo controle (1x), Schafttijd (1x), Bull Shit (1x), Herriekaart (1x), Luie kaart (1x), Ongelukje (1x)
- 5 jatkaarten uit Klussen met Koeien: Tijdscoe (1x), Opzichterscoe (1x), Verpleegstercoe (1x), Toiletcoe (1x) en Lidwien de Boerin (1x)
- 3 actiekaarten uit Gooische Koeien: de verleiding (2x), de Personal Assistent (1x)

2. Koeien verdelen en draaien

Schud de stapel met koeienkaarten en geef elke speler drie koeienkaarten. Elke speler mag nu één van zijn koeienkaarten op verliefd (= vrolijk) leggen en van de andere twee koeienkaarten moet de ongelukkige kant zichtbaar zijn.

3. Twee trekstapels maken

- De eerste stapel is de Veestapel.

Neem de 25 klusstieren, schud deze en maak hier één gedekte stapel kaarten van. Neem daarna de bovenste drie kaarten en leg deze open op tafel;

- De tweede stapel is de Actiestapel.

Neem de resterende kaarten: de overgebleven koeien, de boerderijkaarten, de dumpkaarten, de jatkaarten en de actiekaarten. Schud deze kaarten heel goed door elkaar. Let op! Zorg er voor dat de dubbelzijdige koeienkaarten zoveel mogelijk om en om worden gelegd, d.w.z. afwisselend verliefde kant en ongelukkige kant boven! Maak daarna een gedekte stapel (geldt natuurlijk niet voor de dubbelzijdige koeienkaarten). Neem tenslotte de bovenste drie kaarten van de stapel en leg deze open op tafel.

Spelverloop

De speler die het laatst een koe geknuffeld heeft begint het spel. Daarna komen de andere spelers in volgorde van de klok aan de beurt om te kiezen uit één van de volgende drie dingen:

1. Eén van de openliggende kaarten te spelen of pakken
Pak je een actiekaart, dan voer je deze direct uit. Neem je een koe, dan voeg je deze aan jouw boerderij toe zonder deze te draaien.
2. of de bovenste kaart van één van de twee trekstapels spelen of pakken
Pak je een actiekaart van de stapel dan moet je deze direct uitvoeren. Neem je een koeienkaart, dan voeg je deze aan jouw boerderij toe zonder deze te draaien.
3. óf door één van de openliggende actiekaarten weg te spelen.
Kies één van de actiekaarten en haal deze uit het spel. Deze kaart komt niet meer terug in het spel.

Toelichting soorten acties

Actiekaarten spelen

Als je een actiekaart speelt, dan voer je direct de bijbehorende actie uit. De actiekaarten werken exact hetzelfde als bij de originele spellen. Alleen de jatkaarten van Klussen met Koeien zijn iets minder spannend, omdat er geen (geheime) handkaarten bij Knuffelen met Koeien bestaan.

Neem een koe

Als je jouw veestapel wilt uitbreiden, dan kun je kiezen voor een koeienkaart. Voeg de koe in ongewijzigde gemoedstoestand aan jouw boerderij toe.

Koppel een stier

Als je een stier van de Veemarkt neemt, dan moet je deze kunnen koppelen aan een verliefde koe die met smart op ze wacht. De waarde van de verliefde koeien moet dus altijd minstens even hoog zijn als de waarde van de stieren die er aan gekoppeld worden. Tactische tip: je mag meerdere stieren inzetten om één koeienkaart met verliefde koeien compleet te maken. Zorg dan dat de stieren met de laagste waarde bovenop komen te liggen!

Voorbeeld (met afbeelding):

Piet heeft een koeienkaart met een waarde van 5. Hij speelt de rode boer waardoor zijn koeien verliefd worden. Nu is het zaak om er stieren bij te zoeken. Hij vindt een handige stier met een waarde van 3. Die heeft hij nu aan de koeien "gekoppeld". Hij heeft hiermee 3 punten behaald. Als hij in een volgende beurt nog een stier van "2" er aan toevoegt, dan heeft hij in totaal 5 verliefd en gekoppelde koeien (en stieren) en in totaal 5 punten. Marit heeft een koeienkaart met 4 verliefde koeien. Legt zij nu één stier met een waarde van 4 punten op deze koeienkaart, dan scoort ze 4 punten. Echter, als zij deze stier kwijt is, dan verliest ze ook direct 4 punten, terwijl Piet met twee stieren iets veiliger zit. Als hij de bovenste "2" stier verliest, dan heeft hij nog 3 punten over.

Veilige koeien en kwetsbare stieren

De koeien kunnen veilig zijn voor vervelende acties als koetje wisselen en honger. Dit is zodra ze gekoppeld zijn aan een leuke stier. Op dat moment voelen ze geen honger meer en door hun roze bril zien ze ook niet dat het hooi bij de burens lekkerder oogt dan hun eigen boerderij. De bovenste stier is echter nog wel vatbaar voor allerlei verleidingen en ongelukjes die kunnen gebeuren (jatkaarten en dumpkaarten).

Einde en winnaar van het spel

Knuffelen met Koeien is ten einde zodra één van de spelers stieren voor een totale waarde van 10 punten of meer aan de verliefde koeien heeft gekoppeld. De speler die hierin als eerste in slaagt is de winnaar!

De "Die Hard" spelvariant

Voor echte Koe zoekt Boer Die Hards, kan het spel ook door worden gespeeld totdat óf de Actiestapel óf de Veestapel uitgeput is. Zodra dit gebeurt worden de punten van de gekoppelde stieren van elke speler geteld en is de winnaar de speler met de meeste punten.

(c) 2010, The Game Master BV, Nieuwerkerk aan den IJssel, The Netherlands

