



KLUSSEN MET KOEIEN



Doel van het spel

Verzamel het sterkste team klusstieren. De speler die aan het einde van het spel de meeste kracht bij elkaar heeft gebracht is de winnaar van Klussen met Koeien.

Speloverzicht

Je begint met 4/5 klusstieren. Met behulp van actiekaarten probeer je jouw team te versterken. Verzamel de sterkste stieren en bescherm ze tegen hun eigen zwakheden, zoals herrie maken en wildpoepen. Je kunt stieren kwijtraken aan je medespelers of je moet ze gedekt afleggen naast de veestapel. Als de trekstapel met actiekaarten op is, wordt de kracht van de klusteams geteld en wint het sterkste team.

Vorbereiding

1. Verwijder de Power Bull uit het spel. Dit is een miniuitbreiding van het spel Koe Zoekt Boer, en wordt niet gebruikt bij Klussen met Koeien. Voor de uitleg over deze kaart, zie Power Bull.
2. Sorteert de klusstieren, schud deze goed en vorm een open veestapel klusstieren; de klusstierenherken je aan de krachtpunten linksboven →
3. Schud de overgebleven kaarten, de actiekaarten, en vorm hiermee een gedekte trekstapel; neem de bovenste drie kaarten van de trekstapel en leg deze open op tafel;



2

- De speler die het laatst een hamer in zijn hand heeft gehad is de startklusser; hij mag straks als eerste beginnen met klussen;
- De spelers nemen nu om de beurt de bovenste klusstier van de veestapel, de startklusser als eerste, daarna de andere klussers in volgorde van de klok; de spelers trekken net zo lang stieren totdat ze een team van 5 klusstieren (4 en 5 spelers: 4) in hun hand hebben. **Tip:** Houd in de gaten welke klusstieren de andere spelers pakken!

Spelverloop

De spelers mogen om de beurt klussen met koeien, in volgorde van de klok. De startklusser begint.

Hij kiest als eerste één van de volgende drie acties:

- Speel één van de drie openliggende actiekaarten naar keuze (zie uitleg **actiekaarten**);
- Speel de bovenste kaart van de trekstapel (zie uitleg **actiekaarten**);
- Verwijder één van de drie openliggende kaarten naar keuze; deze kaart wordt uit het spel verwijderd en de bijbehorende actie wordt niet uitgevoerd.

Einde van het spel

Als de laatste actiekaart van de trekstapel genomen is, is het spel ten einde.

Winnaar

De spelers tellen de waarde van hun klusteam bij elkaar op door de krachtpunten van elke klusstier die zij in de hand hebben bij elkaar op te tellen. De speler met het meest krachtige team (de hoogste waarde aan klusstieren) is de winnaar.

Symbolen

Hierbonder vind je de uitleg van de symbolen:



Stier van veestapel pakken



Stieren van andere speler pakken



Stier naar veestapel



Alle spelers pakken 1 stier van veestapel



Bull shit



Ongelukje



Lui



Herrie



Honger



Onveilig

Klusstieren [25x]

Elke speler begint met 5 klusstieren (bij 4 of 5 spelers: 4). Klusstieren kun je krijgen door actiekaarten te spelen. Je kunt ook klusstieren verliezen door actiekaarten. De klusstieren zijn aan het einde van het spel punten waard, dus probeer ze vast te houden, zeker de meest krachtige klusstieren!

Er zijn 5 soorten klusstieren in volgorde van kracht:

- De Kranige Stier [5 krachtpunten; 3 kaarten] →
- De Dril Stier [4 krachtpunten; 4 kaarten]
- De Bouw Stier [3 krachtpunten; 5 kaarten]
- De Boor Stier [2 krachtpunten; 6 kaarten]
- De Hamer Stier [1 krachtpunt; 7 kaarten]



Actiekaarten [29x]

Er zijn 5 verschillende soorten actiekaarten:

1. **Lokkaarten** waarmee je stieren van de veestapel afhaalt
2. **Dumpkaarten** waarmee je stieren gedekt moet afleggen naast de veestapel
3. **Jatkaarten** waarmee je stieren van een ander klusteam kunt afpakken
4. **Overige** kaarten

1. Lokkaarten [7x]:



Verleidster [2x] waar de stier graag naar fluit: de speler die deze actiekaart speelt mag de bovenste twee stieren van de (open) veestapel pakken en aan zijn hand toevoegen;



Lunchbox [3x] waarmee je de stieren kunt lokken: de speler die deze actiekaart speelt mag de bovenste stier van de (open) veestapel pakken en aan zijn hand toevoegen;



Mooi weer koe [2x] zorgt er voor dat de stieren weer aan het werk gaan; elke speler mag om de beurt de bovenste stier van de veestapel pakken; de speler die deze kaart speelt mag bovendien nog een tweede stier pakken en aan zijn hand toevoegen.

2. Dumpkaarten [8x]



Regenkaart [1x]: alle spelers, behalve de speler die deze kaart speelt, moeten één van hun stieren uit hun hand op de aflegstapel naast de veestapel leggen;



Arbo controle [2x]: kies een speler; hij moet één van zijn stieren zonder helm naast de veestapel leggen; alleen als al zijn stieren een helm dragen, dan hoeft hij geen stieren af te leggen.



Schafttijd [1x]: kies een speler; hij moet één van zijn stieren met honger naast de veestapel leggen; alleen als hij geen hongerige stieren heeft hoeft hij geen stieren af te leggen.



Bull shit [1x]: kies een speler; hij moet één van zijn wildpoepende stieren naast de veestapel leggen; alleen als al zijn stieren keurig naar het toilet gaan hoeft hij geen stieren af te leggen.



Herriekaart [1x]: kies een speler; hij moet één van zijn luidruchtigen stieren naast de veestapel leggen; alleen als al zijn stieren rekening houden met de buurt hoeft hij geen stieren af te leggen.



Luie kaart [1x]: kies een speler; hij moet één van zijn luie stieren naast de veestapel leggen; alleen als al zijn stieren driftig aan het werk zijn hoeft hij geen stieren af te leggen.



Ongelukje [1x]: kies een speler; hij moet één van zijn onhandige stieren naast de veestapel leggen; alleen als al zijn stieren blessurevrij zijn hoeft hij geen stieren af te leggen.

3. Jatkaarten [10x]



Tijdscoe [2x]: kies een speler; als deze speler minstens één hongerige stier heeft, dan moet hij jou er één geven (hij mag zelf kiezen welke van deze hongerige stieren); maar als hij geen hongerige stieren heeft, dan mag hij één stier blind uit jouw hand pakken.



Opzichterscoe [2x]: kies een speler; als deze speler minstens één stier in zijn hand heeft die liever lui dan moe is, dan moet hij er jou één geven (zelf kiezen); heeft hij geen luie stieren, dan mag hij blind een kaart bij jou pakken.



Verpleegstercoe [2x]: kies een speler; heeft deze speler minstens één onhandige stier in zijn hand, dan moet hij er één aan jou geven (zelf kiezen); maar als hij geen onhandige stieren in zijn klusteam heeft zitten, dan mag hij een stier blind uit jouw hand pakken.



Toiletkoe [2x]: kies een speler; als deze speler minstens één stier heeft die zijn bullsh*t moeilijk in kan houden, dan moet hij jou één geven (zelf kiezen), maar als zijn stieren netjes hun behoefte op het toilet doen, dan mag hij één stier blind uit jouw hand pakken.



Lidwien de Boerin [2x]: kies een speler; als deze speler minstens één stier in zijn hand heeft die veel herrie maakt, dan moet hij er jou één geven (zelf kiezen); maar als de gekozen speler geen lawaaijerige stieren in zijn klusteam heeft, dan mag hij blind een stier bij jou pakken.

4. Overige kaarten [4x]



Job Rotation [2x]: alle spelers moeten hun rechter of linkerbuurman (afhankelijk van de pijlen op de kaart) één van hun handkaarten blind laten trekken; dit is goed voor de motivatie van de stieren, vandaar.

LET OP! Job rotation moet **direct** gespeeld worden zodra deze wordt opengedraaid; de speler die aan de beurt is om te klussen mag nadat deze kaart gespeeld is een andere kaart kiezen; mochten er twee Job Rotation kaarten in het begin van het spel liggen, schud één van deze twee kaarten door de trekstapel en leg een nieuwe kaart open, zodat er weer drie liggen.



't Ruikertje [2x]; hiermee kun je veel goed maken; het ruikertje biedt bescherming tegen een jatkaart of een dumpkaart. Zet je ruikertje in. Je houdt je stier en het ruikertje gaat naar de aflegstapel. De afgebeelde kaart biedt bijvoorbeeld bescherming tegen een dumpkaart.

Uitleg van de bonuskaart van Koe Zoekt Boer: de Power Bull.



De Power Bull vormt geen onderdeel van Klussen met Koeien. Het is een extraatje: een minuitbreiding op Koe Zoekt Boer, een ander spel van The Game Master. Je hebt Koe Zoekt Boer dan ook nodig om deze kaart te kunnen gebruiken.

De kracht van de Power Bull

Als je Koe Zoekt Boer speelt, krijgt de speler rechts van de startspeler de Power Bull kaart. Deze moet hij duidelijk zichtbaar houden. Hij mag de Power Bull inzetten om voor zijn beurt te spelen, tijdens de beurt van een tegenstander! Door – eerder dan de speler die aan de beurt was – zijn hand op één van de open actiekaarten te leggen, geeft hij aan dat hij voor zijn beurt wil. Hij neemt de kaart en speelt deze. Daarna geeft hij de Power Bull aan de speler van wie hij de beurt heeft overgenomen. Vervolgens is de degene links van de speler die de Power Bull net heeft gespeeld aan de beurt. Het kan dus zijn dat de beurt van meerdere spelers wordt overgeslagen. De speler wiens beurt is afgepakt heeft nu de

Power Bull en mag deze inzetten wanneer hij wil. De kaart blijft tot het einde in het spel en kan de beurtvolgorde behoorlijk in de war schoppen!

De **Power Bull** draait door...

Speelt één van de spelers een (super)boer, dan moet de speler met de Power Bull deze doorgeven aan de speler aan zijn linkerhand.

Wanneer een (super)boer wordt afgelegd, dan draait de Power Bull niet door.

Tip: Speel de Power Bull alleen als je ziet dat er een kaart op tafel ligt die jij heel graag zou willen spelen.

De Power Bull kán natuurlijk ook gebruikt worden bij Gooische Koeien of Klussen met Koeien.

Combinatiespel Cows on TV

Naast Klussen met Koeien, heeft The Game Master nog twee koeienspellen uitgebracht: Koe Zoekt Boer en Gooische Koeien. De spellen zijn afzonderlijk te spelen, maar ook heel leuk te combineren! Kijk op www.thegamemaster.nl voor uitleg.



Colofon

Spelontwerp: Hans van Tol
Illustraties: Wesly Gibs
Grafisch ontwerp: Arenea Kunkeler

© 2010, The Game Master BV, Nieuwerkerk aan den IJssel,
All rights reserved.

Voor vragen kunt u mailen naar: info@thegamemaster.nl



Probeer ook eens deze koeienspellen!



www.thegamemaster.nl

