

Tanz der Hornochsen!

Von Wolfgang Kramer

Spieler: 2-8 Personen
 Alter: ab 8 Jahren
 Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELIDEE

In diesem farbenprächtigen Brettspiel müssen Sie möglichst geschickt Zahlenplättchen in die richtigen Reihen auf dem Spielplan ablegen. Dabei sollten Sie die Kuhfladen- oder Hornochsenfelder meiden, denn sonst kassieren Sie Minuspunkte. Wer Minuspunkte bekommt, läuft mit seiner Spielfigur auf der Punkteskala in Richtung Misthaufenfeld. Es gewinnt, wer bei Spielende die wenigsten Minuspunkte besitzt, wessen Spielfigur also auf der Punkteskala am weitesten vom Misthaufenfeld entfernt steht.

SPIELMATERIAL

99 Plättchen,
mit den Zahlen von 1-99



8 Spielfiguren,
in acht verschiedenen Farben



8 Sichtschirme,
in acht verschiedenen Farben

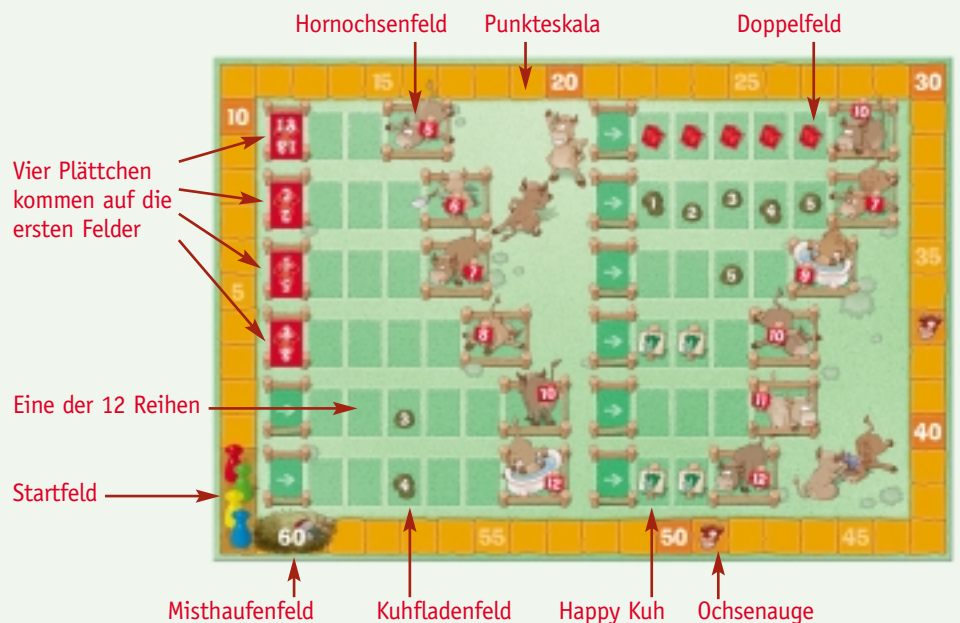


SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und den **gleichfarbigen Sichtschirm**. Den Sichtschirm stellt jeder vor sich auf. Die Figur kommt auf das Startfeld der Punkteskala. Nicht benötigte Sichtschirme und Spielfiguren werden zurück in die Schachtel gelegt.

Alle 99 Plättchen werden auf die Rückseite gedreht, gut gemischt und neben dem Spielplan für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt. Dies ist der Vorrat. Nun nimmt sich jeder Spieler aus dem Vorrat **sechs Plättchen** und legt sie hinter seinen Sichtschirm, ohne dass die Mitspieler die Zahlen sehen können. **Vier Plättchen** werden aus dem Vorrat nacheinander aufgedeckt und **in dieser Reihenfolge** auf das jeweils erste Feld der ersten vier Reihen des Spielplans gelegt (siehe nebenstehende Abbildung als Beispiel).

1 Spielplan



Wichtig: Reihen, auf deren Anfangsfeld ein Plättchen liegt, werden **aktive Reihen** genannt. Reihen, auf denen keine Plättchen liegen, sind nicht aktiv. Im Spielverlauf gibt es immer vier aktive Reihen.

SPIELABLAUF (Wir bitten zum Tanz)

Der Spielablauf gliedert sich in Spielrunden. In einer Spielrunde werden zuerst Plättchen ausgespielt. Dann werden die Plättchen auf den Spielplan gelegt und dabei eventuell Minuspunkte vergeben. Danach beginnt eine neue Spielrunde.

Wie werden die Plättchen ausgespielt?

Alle Spieler wählen gleichzeitig von ihren Plättchen, die hinter ihrem Sichtschirm liegen, eines aus und legen es **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Erst dann, wenn alle Spieler sich entschieden haben, werden die Plättchen gemeinsam aufgedeckt. Wer das Plättchen mit der niedrigsten Zahl ausgespielt hat, legt als Erster sein Plättchen in eine der aktiven Reihen auf dem Spielplan. Dann folgt der Spieler mit der zweitniedrigsten Zahl usw., bis zum Spieler, der das Plättchen mit der höchsten Zahl ausgespielt hat. Die neuen Plättchen werden immer auf das nächste freie Feld einer Reihe gelegt.

In welche Reihe wird ein Plättchen gelegt?

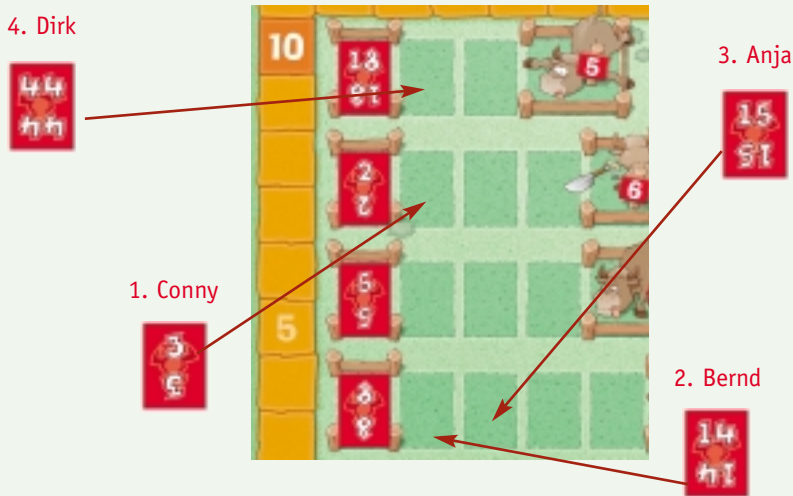
Jedes ausgespielte Plättchen passt immer in eine ganz bestimmte Reihe. Dabei gelten die folgenden drei Regeln:

1. Regel: „Aufsteigende Zahlenfolge“

Die Zahl eines Plättchens, das in eine Reihe gelegt wird, muss höher sein als die Zahl des bisher letzten Plättchens dieser Reihe.

2. Regel: „Kleinste Differenz“

Ein Plättchen muss immer in die Reihe gelegt werden, deren letztes Plättchen die kleinste Differenz zu dem neuen Plättchen aufweist. Dabei wird das letzte Plättchen in jeder der vier aktiven Reihen mit dem neuen Plättchen verglichen.



Beispiel: Anja hat die „15“ ausgespielt, Bernd die „14“, Conny die „3“, und Dirk die „44“. Die „3“ ist die niedrigste Zahl, also legt Conny ihr Plättchen als Erste in eine Reihe. Gemäß Regel 1 kann Conny die „3“ nur in die Reihe mit der „2“ legen. Nun ist Bernd mit der „14“ dran. Nach Regel 1 könnte er das Plättchen hinter die „3“, hinter die „5“ oder hinter die „8“ legen. Aber nach Regel 2 darf die „14“ nur in die Reihe mit der „8“ gelegt werden, da hier die kleinste Differenz ist. Danach legt Anja die „15“ an die „14“ und zuletzt Dirk die „44“ an die „18“.

3. Regel: „Niedrigste Zahl“

Wer ein Plättchen ausspielt, dessen Zahl niedriger ist als die letzte Zahl in allen aktiven Reihen, muss es in die Reihe mit der höchsten letzten Zahl anlegen.



Beispiel : In der folgenden Spielrunde hat Anja die „1“ ausgespielt. Da die letzten Plättchen der vier aktiven Reihen alle höhere Zahlen haben („3“, „5“, „15“ und „44“), können Regel 1 und 2 nicht angewandt werden. Gemäß Regel 3 muss Anja die „1“ hinter die „44“ legen.

Wie werden Minuspunkte kassiert?



Wer ein Plättchen auf das **Hornochsenfeld** am Ende einer Reihe legt, also eine Reihe gefüllt hat, muss die folgenden Aktionen in der vorgeschriebenen Reihenfolge ausführen:

1. Der Spieler erhält so viele Minuspunkte, wie das Hornochsenfeld angibt, und rückt seine Figur auf der Punkteskala entsprechend vor.
2. Er nimmt das Plättchen wieder von dem Hornochsenfeld herunter und legt es auf das Anfangsfeld der **nächsten freien** Reihe.
3. Er nimmt alle Plättchen der gefüllten Reihe vom Spielplan, sucht sich von diesen wahlweise **ein oder zwei Plättchen** aus und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Die übrigen Plättchen legt er verdeckt in die Schachtel zurück.



Beispiel: Bernd musste die „63“ auf das Hornochsenfeld mit der „8“ legen. Er erhält acht Minuspunkte und zieht seine Spielfigur acht Felder in Richtung Misthaufenfeld. Dann legt Bernd die „63“ auf das Feld direkt unter der „81“. Aus den restlichen Plättchen der vervollständigten Reihe („53“, „56“, „59“, „60“, „62“) sucht er sich die „56“ aus und legt die übrigen Plättchen verdeckt in die Schachtel zurück.



Die nächste freie Reihe kann auch eine Reihe sein, die schon einmal aktiv war. Siehe nebenstehende Abbildung:

Achtung: Sind die letzten Reihen der linken Spielplanhälfte aktiv, und es muss eine neue Reihe aktiviert werden, dann wird das Plättchen auf das Anfangsfeld der ersten Reihe der rechten Spielplanhälfte gelegt. Ähnliches gilt für die letzten aktiven Reihen auf der rechten Spielplanhälfte. Wenn jetzt eine neue Reihe aktiviert werden muss, wird das Plättchen wieder auf das Anfangsfeld der ersten Reihe der linken Spielplanhälfte gelegt.

Die Kuhladenfelder



Wer ein Plättchen auf ein **Kuhladenfeld** (innerhalb einer Reihe) legen muss, erhält so viele Minuspunkte, wie das Feld angibt, und rückt seine Figur entsprechend vor. Sonst findet keine weitere Aktion statt.

Was kann ein Spieler innerhalb einer Spielrunde noch tun?

Ein Spieler kann zusätzliche Plättchen kaufen

Vor dem Ausspielen eines Plättchens kann ein Spieler **1-3 Plättchen** aus dem Vorrat **kaufen**. Jedes Plättchen kostet **einen Minuspunkt**, daher muss die eigene Figur auf der Punkteskala entsprechend um ein, zwei oder drei Felder vorgerückt werden.

Achtung: Ein Spieler darf maximal **neun Plättchen** hinter seinem Sichtschirm haben. Der Kauf darf nicht aufgeteilt werden (d.h. zuerst ein Plättchen kaufen und dann noch eines usw.) Wer kaufen will, muss laut sagen, wie viel er kaufen möchte, und dies dann auch tun. Wer sich als Erster zum Kauf entschließt, kauft auch als Erster. Wollen mehrere Spieler gleichzeitig kaufen, ist der Spieler zuerst an der Reihe, der auf der Punkteskala die meisten Minuspunkte hat. Es kann gekauft werden, solange die ausgespielten Plättchen noch nicht aufgedeckt worden sind.

Ein Spieler erhält sechs neue Plättchen kostenlos

Wer am Ende einer Spielrunde kein Plättchen hinter seinem Sichtschirm hat (Sichtschirm kurz hochheben) und auch kein Plättchen erhält, weil er zuvor sein letztes Plättchen auf ein Hornochsenfeld legen musste, zieht verdeckt **sechs neue Plättchen kostenlos** aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Sind keine sechs Plättchen mehr im Vorrat, erhält er entsprechend weniger.

Die Doppelfelder



Wenn die Reihe mit den Doppelfeldern aktiv ist und mindestens ein Doppelfeld **zu sehen** ist, müssen alle Spieler **zwei Plättchen** auf einmal verdeckt ausspielen! Das Ablegen auf dem Spielplan verläuft ansonsten wie beschrieben, also das niedrigste Plättchen zuerst usw.

Wer vor dem Ausspielen nur noch ein Plättchen hinter seinem Sichtschirm besitzt, **muss** mindestens ein Plättchen dazu kaufen. Wenn auf allen Feldern dieser Reihe ein Plättchen liegt, das Hornochsenfeld ausgenommen, müssen die Spieler nur noch ein Plättchen ausspielen.

Beachte: Auch die Reihe mit den Doppelfeldern kann mehrmals aktiv werden.

Die Happy Kühe



Wenn eine Reihe aktiv ist, in der mindestens eine Happy Kuh **zu sehen** ist, dann erhalten die Spieler statt der Minuspunkte **Pluspunkte**. Wer Pluspunkte erhält, bewegt seine Figur **rückwärts** in Richtung Startfeld. Landet eine Figur auf dem Startfeld, verfallen überzählige Pluspunkte. Sobald in den aktiven Reihen die Happy Kühe durch Plättchen verdeckt werden, erhalten die Spieler **sofort** wieder Minuspunkte.



Beispiel: Anja hat die „55“ ausgespielt, Bernd die „37“, Conny die „86“ und Dirk die „83“. Bernd muss die „37“ hinter die „34“ auf das Hornochsenfeld legen. Er erhält neun Minuspunkte. Dann legt er die „37“ in die nächste freie Reihe direkt unter die „17“, nimmt die „20“ und „23“ hinter seinen Sichtschirm und legt die restlichen Plättchen der Reihe in die Schachtel. Mit der „37“ wird die Reihe mit den Happy Kühen aktiv und es gibt ab sofort Pluspunkte. Nun legt Anja die „55“ hinter die „37“, Dirk legt die „83“ hinter die „80“ auf ein Kuhladenfeld und erhält vier Pluspunkte. Conny folgt mit der „86“ und bekommt für das nächste Kuhladenfeld fünf Pluspunkte.



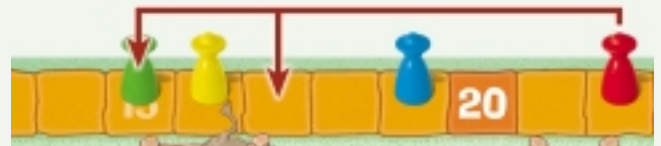
Beispiel: In der nächsten Spielrunde spielt Anja die „70“, Bernd die „56“, Conny die „87“ und Dirk die „99“ aus. Bernd belegt mit der „56“ die zweite Happy Kuh. Dadurch gibt es ab sofort wieder Minuspunkte. Anja legt die „70“ hinter die „56“. Conny muss die „87“ hinter die „86“ auf das Hornochsenfeld legen und erhält sieben Minuspunkte. Danach legt sie die „87“ in die nächste freie Reihe direkt unter die „68“, nimmt nur die „78“ hinter ihren Sichtschirm und legt die restlichen Plättchen der Reihe in die Schachtel. Zum Schluss legt Dirk die „99“ hinter die „87“.

Die Punkteskala

Die Skala gibt den Spielstand wieder. Auf jedem Feld mit Ausnahme des Startfeldes darf nur **eine Spielfigur stehen**. Wer auf ein Feld ziehen muss, auf dem bereits eine andere Figur steht, zieht so viele Felder in **Richtung des Misthaufenfeldes**, bis er auf einem freien Feld landet. Dies gilt sowohl für den Erhalt von Minuspunkten als auch für den Erhalt von Pluspunkten.



Rot erhält fünf Minuspunkte und käme auf das Feld von Grün. Da dieses Feld besetzt ist, muss er vor das Feld von Blau.



Rot erhält sieben Pluspunkte und käme auf das Feld von Grün. Da dieses Feld besetzt ist, muss er vor das Feld von Gelb.

Achtung: Diese Regeln gelten auch beim Kauf von Plättchen. Deshalb kann es manchmal sinnvoller sein, ein oder zwei Plättchen mehr zu kaufen als beabsichtigt.

Ochsenauge sei wachsam



Auf der Punkteskala gibt es zwei Sonderfelder **Ochsenauge**. Sobald die **erste** Figur (die mit den meisten Minuspunkten) **vorwärts** auf oder über ein Ochsenauge zieht, findet in der folgenden Spielrunde ein offenes Ausspielen der Plättchen statt. Der Spieler, der die wenigsten Minuspunkte besitzt, muss als Erster sein Plättchen **offen** ausspielen, danach der Spieler mit den zweitwenigsten Minuspunkten usw. Der Spieler mit den meisten Minuspunkten, also der Spieler, der auf oder über das Ochsenauge-Feld gezogen ist, spielt sein Plättchen zuletzt aus. Er kann demnach alle Zahlen sehen und ganz gezielt ausspielen. Erst danach werden die Plättchen auf den Spielplan gelegt.

Besonderheiten beim Ochsenauge

Es kann vorkommen, dass die Figur, die auf der Skala am weitesten vorne steht, durch den Erhalt von Pluspunkten und dann wieder Minuspunkten wiederholt auf oder über ein Ochsenauge-Feld zieht. In diesem Fall findet jedes Mal eine „offene Spielrunde“ statt, **aber nur dann**, wenn die Figur aufgrund von Minuspunkten auf oder über ein Ochsenauge in Richtung Misthaufenfeld zieht. Wenn gleichzeitig die Reihe mit den Doppelfeldern aktiv ist, müssen **zwei Plättchen offen** ausgespielt werden.

Auch durch den Kauf von Plättchen kann eine „offene Spielrunde“ ausgelöst werden. Ein Spieler, der sein Plättchen noch nicht ausgelegt hat, kann noch Plättchen aus dem Vorrat kaufen, wenn andere Spieler bereits offen ausgespielt haben. Wenn mehrere Spieler noch auf dem Startfeld stehen und somit keine Reihenfolge gegeben ist, spielen diese Spieler ihr Plättchen zunächst verdeckt aus und drehen es danach gleichzeitig um.

SPIELLENDE

Das Spiel endet am Ende einer Spielrunde, in der eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

- ➔ Ein Spieler zieht mit seiner Spielfigur auf oder über das Misthaufenfeld.
- ➔ Im Vorrat gibt es keine Plättchen mehr **und** ein Spieler besitzt kein Plättchen mehr und erhält auch keines, weil er sein letztes Plättchen nicht auf ein Hornochsenfeld legen musste.

Ausnahme: Wenn das letzte Plättchen aus dem Vorrat gekauft wurde und weitere Spieler in dieser Spielrunde noch Plättchen kaufen möchten, werden die benötigten Plättchen verdeckt aus der Schachtel genommen. In der nächsten Runde dürfen keine Plättchen mehr gekauft werden, es sei denn, ein Spieler muss zwei Plättchen ausspielen, hat aber nur noch eines.

Es gewinnt, wer auf der Punkteskala die wenigsten Minuspunkte besitzt, also derjenige, dessen Spielfigur dem Startfeld am nächsten steht. Der Spieler mit den meisten Minuspunkten verliert. Wenn mehrere Spieler in der letzten Spielrunde über das Misthaufenfeld hinausziehen, ist derjenige Spieler Letzter, der am weitesten über dieses Feld hinausgezogen ist.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMG SPIEL