

Tic Tac Moo

Inhalt

1 Spielplan



Ein tierisches Taktieren für 2 Spieler ab 8 Jahren

Farmer Frank ist auf einem Fachkongress für Traktoren und Düngemittel und hat euch die Aufsicht über den Hof überlassen.

Was könnte einfacher sein, als ein paar Tiere aus dem Stall zu holen? Ihr öffnet also die Scheunentore ... und schon habt ihr das Problem.

Die Tiere haben spezielle Wünsche, neben wem sie grasen wollen, und immer wieder machen sich ein paar von ihnen heimlich vom Acker. Dabei erfreut doch gerade eine volle Wiese das Herz des Landmanns.

Wer hat den Viehtrieb am besten im Griff und ergattert den Sieg?



52 Tierplättchen
davon: 4 Startplättchen

und je ein Satz mit 24 Plättchen pro Spieler

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, eine der beiden eigenen Weideflächen auf der Wiese vollständig mit mindestens 2 Tieren von jeder Tierart zu füllen.

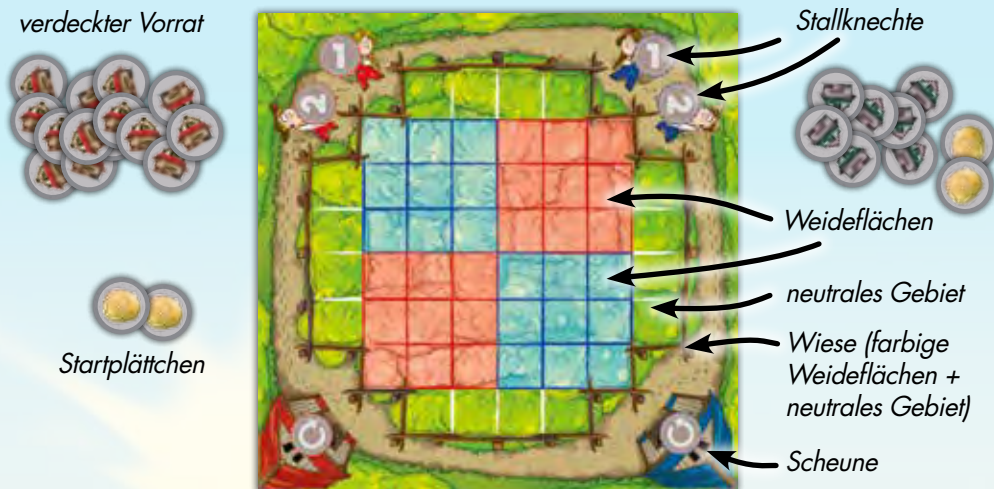
Ihr versucht also, eine eurer beiden Weideflächen mit einem Tierpaar jeder Tierart (Kuh, Schwein, Schaf, Huhn) sowie einem beliebigen Einzeltier zu füllen. Wer alle 9 Felder auf diese Weise füllt, gewinnt sofort das Spiel.

Alternativ gewinnt ihr, wenn es euch gelingt, mindestens 12 Tiere von der Wiese zu holen. Tiere holt ihr von der Wiese, indem ihr aus mindestens 3 Tieren einer Art senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Gruppe bildet. Aus jeder so gebildeten Herde nehmt ihr jeweils alle, bis auf das zuletzt gelegte Tierplättchen, zu euch. Gelingt es euch, auf diese Weise 12 oder mehr Tiere zu sammeln, gewinnt ihr sofort das Spiel.



Spielaufbau

Jeder wählt eine Farbe. Die rot hinterlegten Teile der Wiese sind der roten Scheune zugeordnet und stellen die Weideflächen des roten Spielers dar, die blau hinterlegten Teile der Wiese gehören dem Spieler mit der blauen Scheune. Die grünen äußeren Teile der Wiese sind neutrales Gebiet.



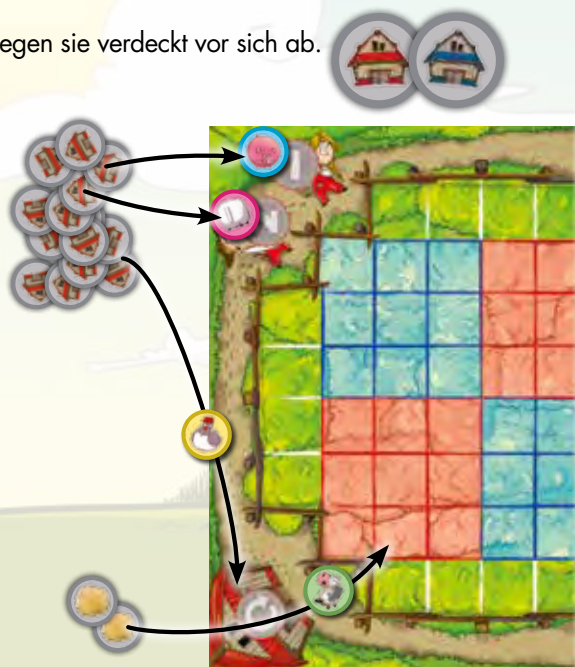
Legt den Spielplan in die Mitte, so dass jeder von euch vor einer der Scheunen und den Stallknechten in seiner Farbe sitzt.

Beide Spieler nehmen sich alle Tierplättchen in ihrer Farbe und legen sie verdeckt vor sich ab.

Jeder zieht aus seinem jeweiligen Vorrat 2 Tierplättchen und legt sie offen auf die beiden Stallknechte auf seiner Seite des Spielplans.

Jeder zieht 1 weiteres Tier und legt es offen auf seine Scheune.

Dreht die 4 Startplättchen auf die Rückseite und mischt sie. Jeder zieht nun verdeckt 2 dieser Plättchen und dreht sie um. Wer von euch die Kuh gezogen hat, wird Startspieler. Er nimmt eins seiner beiden Plättchen und legt es auf ein beliebiges Feld einer seiner beiden Weideflächen. Anschließend nimmt sein Mitspieler eines der beiden Starttiere, die er gezogen hat, und legt es auf ein beliebiges Feld einer seiner beiden Weideflächen. Dann ist der Startspieler wieder an der Reihe und platziert sein zweites Starttier auf einem beliebigen Feld seiner zweiten Weidefläche. Entsprechend verfährt sein Mitspieler, so dass auf jeder Weidefläche 1 Tierplättchen liegt. Dann beginnt das Spiel.



Spielablauf

Ihr seid abwechselnd am Zug. Führt die folgenden Schritte aus:

1. Tiere auf die Wiese bringen
2. Tierherden sammeln (bei Herdenbildung)
3. Tiere nachziehen

1. Tiere auf die Wiese bringen

Wenn du am Zug bist, **musst** du beide Tiere, die bei deinen Stallknechten liegen, auf die Wiese bringen. Es ist dir überlassen, in welcher Reihenfolge du sie an welcher Stelle auf die Wiese bringst (du darfst sie sowohl auf deine Weideflächen als auch auf die des Mitspielers oder auf neutrale Flächen legen). Dabei gilt jedoch die Legeregel.

Legeregel:

Jedes Tierplättchen **muss** (senkrecht, waagerecht oder diagonal) neben ein Tierplättchen der Tierart gelegt werden, die sich gerade in deiner Scheune befindet.

Achtung! Ihr könnt stets sehen, welche Tiere euer Mitspieler in seinem nächsten Zug neben welche Tierart spielen muss. Bedenkt dies, wenn ihr eure Tiere auf die Wiese bringt.

Sonderfall: Ist eine Tierart komplett von anderen Tieren umstellt, so dass du kein Tierplättchen neben diese Tierart auf der Wiese einsetzen kannst, ziehst du ein neues Tierplättchen aus dem Vorrat und mischst das alte aus deiner Scheune wieder in deinen Vorrat (wenn es wieder dieselbe Tierart ist, legst du auch dieses Plättchen zurück und ziehst ein weiteres usw.). Dann legst du die beiden Tiere von deinen Stallknechten neben Tiere auf der Wiese, die der neuen Tierart auf der Scheune entsprechen.



Beispiel: Der Besitzer der blauen Scheune ist am Zug. Er muss ein Huhn und ein Schwein auf die Wiese bringen (das sind die Tierplättchen, die bei den Stallknechten liegen). Beide Tierplättchen müssen neben ein bereits ausliegendes Huhn gelegt werden (das gibt das Huhn in der Scheune vor). Die Felder, auf die das erste Tier gelegt werden kann, sind im Beispiel markiert.

Wird zuerst das Huhn gelegt, ergeben sich weitere Legemöglichkeiten für das Schwein.

2. Tierherden sammeln (bei Herdenbildung)

Eine Tierherde besteht aus **3 oder mehr Plättchen einer Tierart**, die **nebeneinander in einer Reihe** liegen (senkrecht, waagerecht oder diagonal).

Wenn du in deinem Zug eine solche Tierherde bildest, erhältst du bis auf das zuletzt gelegte Plättchen (das an dieser Stelle liegen bleibt) sofort alle Tiere der Herde. Diese sammelst du offen vor dir.

Beispiel: Der Spieler am Zug muss ein Huhn von seinem Stallknecht neben ein Huhn legen, das sich bereits auf der Weide befindet. Er legt es zwischen zwei Hühner, wodurch eine Herde aus 3 Tieren in einer Reihe entsteht. Das eben gelegte Huhn bleibt auf der Weide. Die beiden anderen Hühner nimmt der Spieler zu sich.

Hätte sich neben dem unteren Huhn noch ein weiteres Huhn befunden, wäre eine Herde aus 4 Tieren entstanden und der Spieler hätte 3 Tiere eingesammelt (nur das zuletzt gelegte Tierplättchen bleibt auf der Wiese).



Gelingt es dir, mit dem Legen eines Tierplättchens 2 Herden zu bilden (also eine 3er-Reihe in z.B. senkrechter Richtung und eine weitere 3er-Reihe in z.B. diagonalen Richtung), dann darfst du die Tierplättchen aus beiden Herden zu dir nehmen (mit Ausnahme des Tierplättchens, das du zuletzt auf die Weide gelegt hast).

3. Tiere nachziehen

Wenn du beide Tierplättchen von deinen Stallknechten auf die Weide gebracht hast, nimmst du das Tierplättchen von deiner Scheune und legst es zu deinem Stallknecht mit der Nummer 1. Ziehe dann ein Tierplättchen aus dem verdeckten Vorrat und lege es offen auf den zweiten Stallknecht. Anschließend ziehst du noch ein weiteres Tierplättchen und legst es offen auf deine Scheune.

Spielende

Hat ein Spieler **am Ende seines Zuges** eine der beiden folgenden Siegbedingungen erfüllt, gewinnt er das Spiel sofort:

- Alle 9 Felder **einer** seiner beiden Weideflächen sind folgendermaßen mit Tierplättchen belegt: 2 Kühe, 2 Schweine, 2 Schafe, 2 Hühner und 1 beliebiges Tier (wobei kein Tier einer Herde angehören darf, da Tierherden stets sofort abgeräumt werden), oder
- der Spieler am Zug hat 12 oder mehr Tierplättchen vor sich liegen.

Ist eine Weidefläche zwar voll belegt, aber eine Tierart kommt nur einmal oder gar nicht vor, geht das Spiel weiter. Ihr könnt den Gegner also auch blockieren, wenn ihr viele gleiche Tiere auf seine Weidefläche spielt. Durch Herdenbildung können aber auch wieder Felder frei werden.



Beispiel: Spieler Rot legt 2 Kühe auf die letzten freien Felder der Weidefläche von Spieler Blau, der dort bereits zwei Kühe liegen hat. Da sich keine Herde bildet, bleiben die Tiere dort. Nun ist die Weidefläche zwar komplett gefüllt, aber nicht mit der richtigen Kombination an Tieren. Spieler Blau muss also erst wieder Herden bilden und Tiere von der Weide holen, um Platz zu haben, damit er die Siegbedingung erfüllen kann.

Legt Spieler Blau nun in seinem Zug eine Kuh an diese Stelle, kann er die beiden angrenzenden Kühe von seiner Weidefläche entfernen.

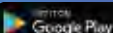
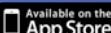
Sonderfall: Das Spiel endet auch, wenn ihr beide keine Tierplättchen mehr auf eure Scheune nachlegen könnt.

Dann gewinnt, wer die meisten Tierplättchen gesammelt hat. Besteht hier Gleichstand, seid ihr gleich gute Viehhüter und das Spiel endet unentschieden.



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!

Available on the App Store



© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autoren: Jay Cormier & Sen-Foong Lim
Illustration: Marek Bláha

Design: atelier198, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann



Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH!