

Kuh-Solitaire

Ein Klassiker für einen Kuhliebhaber
von 5 - 99 Jahren.

Illustration: Ulrike Fischer

Gelangweilt liegen die Kühe im Gras. Bis auf das Schmatzen beim Grasfressen und ein gelegentliches „Muuh“ ist nichts zu hören. Da fällt Oma Kuh ein uraltes Spiel ein und schon sind alle auf den Beinen ...

Spielinhalt

10 Kühe, 22 Kleeblätter, 1 Spielplan,
1 Spielanleitung

Spielziel

Durch das Überspringen einer Kuh oder eines Kleeblattes wird diese Figur aus dem Spiel genommen.

Am Ende des Spieles sollte nur noch eine Kuh oder ein Kleeblatt übrig sein. Profis gelingt es, dass sich diese genau auf dem mittleren Spielfeld befindet.

Spielvorbereitung

Lege bunt gemischt auf alle Felder
-mit Ausnahme des mittleren- eine Kuh
oder ein Kleeblatt. Und schon geht es los!

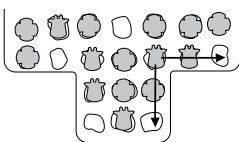
Spielablauf

Du musst immer eine Kuh oder ein Kleeblatt
über eine andere Figur springen lassen: Ein-
faches von Feld-zu-Feld-Ziehen ist verboten!

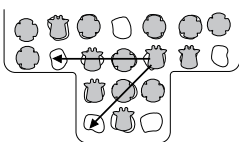
Auch Kühe und Kleeblätter müssen sich
beim Springen an bestimmte Regeln
halten.

Die Sprung-Regeln

- Eine Figur darf immer nur über eine, nicht über mehrere Figuren gleichzeitig springen.
- Eine Figur, die übersprungen werden soll, muss auf einem direkt angrenzenden Nachbarfeld stehen.
- Springen ist nur waagrecht oder senkrecht erlaubt. Diagonales Springen ist verboten!
 - Das Feld direkt hinter der übersprungenen Figur muss frei sein.
 - Jede übersprungene Figur wird aus dem Spiel genommen.



erlaubt



nicht erlaubt

Spielende

Ist nur noch eine Figur auf dem Spielplan oder kann mit keiner Figur mehr gesprungen werden, endet das Spiel. Jetzt wird gezählt, wie viele Figuren noch auf dem Spielplan stehen: Je weniger es sind, desto besser hast du gespielt. Besonders gut ist es, wenn nur noch eine Figur übrig ist. Wenn diese auch noch auf dem Feld in der Mitte steht, bist du ein richtiger Kuh-Meister! Aber keine Angst, wenn es nicht gleich klappt - es ist noch kein Kuhbändiger vom Schemel gefallen.

Cow Solitaire

A classic game for one single
cow admirer ages 5 - 99.

Illustrations: Ulrike Fischer

Rather bored the cows are lying in the grass. No sound can be heard except the chomping of grass being chewed and an occasional "Moo". Suddenly grandma cow remembers an age-old game and all the cows are up on their feet...

Contents

10 cows, 22 cloverleaves, 1
game board, set of game instructions

Aim of the game

By jumping over a cow or a cloverleaf the corresponding piece is taken off the game.

At the end there should be just one cow or one cloverleaf left. Professional players succeed in leaving that piece exactly in the middle of the square.

Preparation of the game

Disbritute cows and clover-leaves at random on the squares leaving the center square free. And off you go!

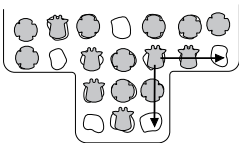
How to play

Always make a cow or a cloverleaf jump over another game piece: you are not allowed to just move a game piece from square to square!

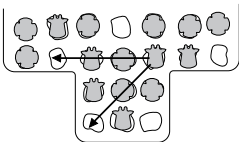
Here are also some jumping rules for the cows and cloverleaves.

Jumping rules

- a piece always jumps over just one other piece, not various pieces.
- the piece you want to jump over has to be on a directly adjacent square.
- You only can jump horizontally or vertically, never diagonally.
- The square beyond the piece jumped over has to be free!
 - Each piece jumped over is taken off the game.



permitted



not permitted

End of the game

As soon as one single piece is left on the game board or no piece can be jumped over anymore, the game is over.

Now you count the pieces left on the game board. The less there are, the better you have played. You played especially well, if just one piece is left. If this piece is exactly in the middle, then you are an authentic cow-master! But take it easy if you don't succeed at first, try, try again.

Solitaire champêtre

Un jeu classique pour un amoureux des
vaches de 5 à 99 ans.

Illustration: Ulrike Fischer

Paresseuses, les vaches sont couchées dans le pré.
Mis à part les bruits qu'elles font en ruminant et
les « meuh » qu'elles poussent de temps à
autre, tout est bien calme. Tout à coup,
l'ancêtre du troupeau se souvient d'un
jeu ancien et toutes se retrouvent
sur leurs 4 pattes ...

Contenu

10 vaches, 22 feuilles de trèfle, 1 plateau de jeu, 1 règle du jeu

But du jeu

En sautant par dessus une vache ou une feuille de trèfle, on pourra sortir son pion du jeu.

A la fin de la partie, il devra rester seulement une seule vache ou une seule feuille de trèfle. Les joueurs expérimentés sauront comment s'y prendre pour que celle-ci soit juste au milieu du plateau de jeu.

Préparatifs

Sur chacune des cases – sauf celle du milieu – poser une vache ou une feuille de trèfle en les mélangeant.

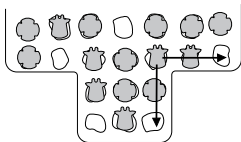
Déroulement du jeu

Il faut toujours faire sauter une vache ou une feuille de trèfle par dessus un autre pion : on n'a pas le droit d'aller simplement de case en case !

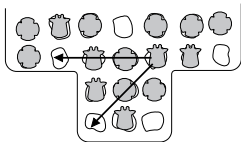
Les vaches et les feuilles de trèfle devront aussi respecter certaines règles, comme suit :

Pour sauter par dessus une case

- On ne sautera que par dessus une seule case à la fois.
- Le pion par dessus lequel on va passer doit se trouver sur une case directement à côté.
- On ne se déplace qu'à l'horizontale ou à la verticale, pas en diagonale !
- La case placée directement derrière le pion que l'on vient de sauter doit être libre.
 - Chaque pion par dessus lequel on vient de passer est retiré du jeu.



permis



non permis

Fin de la partie

S'il n'y a plus qu'un seul pion dans le jeu et que l'on ne peut plus le déplacer, la partie est terminée.

On compte alors combien de pions il reste sur le plateau : moins il y en a et mieux tu as joué ! Le résultat idéal est lorsqu'il ne reste plus qu'un seul pion. Et si ce pion est au milieu du jeu, c'est un score formidable ! Mais si on ne réussit pas du premier coup, il ne faut pas se décourager : personne n'a pu apprivoiser une vache dès la première fois !

Koeiensolitair

Een klassieker voor één enkele
koeien-liefhebber van 5 - 99 jaar.

Illustraties: Ulrike Fischer

Verveeld liggen de koeien in het gras. Afgezien van het gesmak bij het grazen en een enkel "boe" valt er niets te horen.

Maar dan schiet grootmoeder koe een oeroud spel te binnen en daar staat iedereen al op z'n poten ...

Spelinhoud

10 koeien, 22 klaverbladen, 1 speelbord, spelregels

Doel van het spel

Door over een koe of een klaverblad heen te springen, wordt dit stuk uit het spel genomen.

Het is de bedoeling dat er aan het eind van het spel nog maar één koe of klaverblad over is.

Echte profs slagen er ook nog 'ns in om deze in het middelste veld van het speelbord terecht te laten komen.

Spelvoorbereiding

Verdeel de koeien en klaverbladen willekeurig over alle velden, met uitzondering van het middelste.

En daar gaat ie dan!

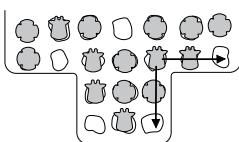
Spelverloop

Je moet steeds een koe of een klaverblad over een ander stuk heen laten springen. Gewoon van het ene veld naar het andere zetten is verboden!

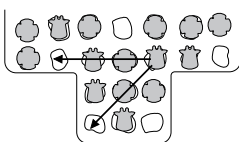
Ook moeten koeien en klaverbladen zich bij het springen aan de volgende regels houden.

De springregels

- Een stuk mag altijd slechts over één andere heen springen, en niet over meerdere tegelijk.
- Een stuk, waar overheen wordt gesprongen, moet zich op een direct aangrenzend veld bevinden.
- Er mag slechts in horizontale of verticale richting worden gesprongen. Diagonaal springen is verboden!
 - Het veld direct achter het stuk waar overheen wordt gesprongen, moet vrij zijn.
 - Elk stuk waar overheen is gesprongen, wordt uit het spel genomen.



toegestaan



niet toegestaan

Einde van het spel

Als er nog slechts één stuk op het speelbord staat, of wanneer er met geen enkel stuk meer kan worden gesprongen, is het spel voorbij. Nu wordt geteld hoeveel stukken er nog op het speelveld staan. Hoe minder, hoe beter je gespeeld hebt. Als er nog maar één stuk over is, heb je het heel erg goed gedaan. En als dit ook nog 'ns op het middelste veld staat, ben je een echte koeienkampioen! Maar maak je niet druk als het niet in één keer lukt - er is nog nooit een koeientemmer van z'n krukje gevallen.