

OCHSEN SOXEN



...ein kuhler Flirt!



OCHSEN SOXEN

... ein kuhler Flirt!

Ein Spiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten

Material

- 105 Spielkarten:
je 10 Kühe und 10 Ochsen
in den vier Spielerfarben,
16 Wertungskarten und
9 Wiesenkarten und eine
Wiesenersatzkarte
- Spielanleitung

Kaum ist es Frühling, kommen die Ochsen und Kühe auf die Weide und fangen auch schon kräftig an zu flirten. Da wackelt die dicke Trude aufreizend mit den Hüften und der alte Seppl schaut den jungen Kühen hinterher.

Spielziel

Jeder Spieler versucht seine Ochsen und Kühe so auf der Wiese zu verteilen, dass er bei den Wertungen Kühe und Ochsen mit möglichst hohen Werten bekommt.

Spielvorbereitung

Die Spielfläche besteht aus einer Weide von 5 mal 5 Feldern. Um sie zu markieren, werden neun **Wiesenkarten** als diagonales Kreuz ausgelegt. (Siehe Bild 1)

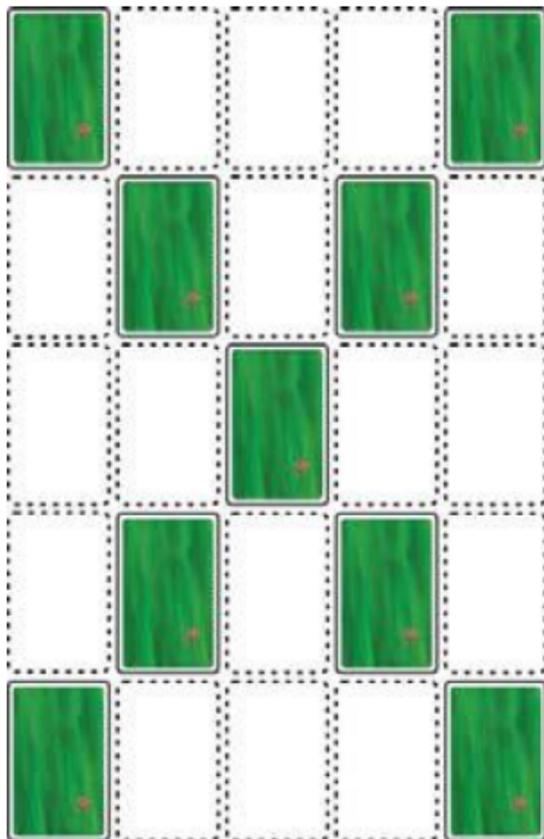


Bild 1

Jeder Spieler erhält 20 Ochsen- und Kuhkarten einer Farbe, mischt sie gut und nimmt die oberen fünf Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel, den jeder vor sich ablegt.

Nun nimmt sich jeder Spieler zwei Ochsen- und zwei Kuh-Wertungskarten und legt sie verdeckt vor sich ab.

Bei weniger als vier Spielern kommen die restlichen Karten aus dem Spiel.

Spielablauf

Startspieler ist das größte Rindvieh!

Wer am Zug ist, spielt entweder eine Hand- oder eine Wertungskarte aus.

Das Ausspielen einer Handkarte

Spielt der Spieler eine Handkarte, legt er sie offen auf ein freies Feld der Spielfläche. Die Wiesenkarten markieren lediglich die Spielfläche, gelten aber ebenfalls als freie

Felder. Eine Karte muss nicht an bereits ausliegende Karten angrenzen. Anschließend füllt der Spieler seine Kartenhand mit einer Karte seines Nachziehstapels wieder auf. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird nicht mehr nachgezogen.

Hat ein Spieler keine Handkarte mehr, muss er eine Wertungskarte spielen.

Sind alle 25 Felder der Spielfläche bereits mit einer Karte belegt, kann keine Handkarte mehr ausgespielt werden.

Das Ausspielen einer Wertungskarte

Durch das Ausspielen einer Wertungskarte kann ein Spieler entweder eine Reihe oder eine Spalte werten. Der Spieler bestimmt, welche Reihe oder Spalte gewertet werden soll, indem er die Wertungskarte direkt daneben legt. Die Reihe oder Spalte muss dabei nicht mit fünf Karten voll besetzt sein.

Nach der Wertung kommen die betroffenen Ochsen- und Kuhkarten aus dem Spiel.

Hat ein Spieler keine Wertungskarte mehr, muss er eine Handkarte spielen.

Ochsen-Wertung: „Die stärksten Ochsen bekommen die Kühe“

Bei der Ochsen-Wertung gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe der Kartenwerte aller Ochsen seiner Farbe in dieser Reihe oder Spalte. Er nimmt alle Kuhkarten dieser Reihe oder Spalte und legt sie als Punktwerte vor sich ab. Alle Ochsenkarten dieser Reihe oder Spalte und die Wertungskarte kommen auf einen Ablagestapel.

Kuh-Wertung: „Die schönsten Kühe bekommen die Ochsen“

Bei der Kuh-Wertung gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe der Kartenwerte

aller Kühe seiner Farbe in dieser Reihe oder Spalte. Er nimmt alle Ochsenkarten dieser Reihe oder Spalte und legt sie als Punktwerte vor sich ab. Alle Kuhkarten dieser Reihe oder Spalte und die Wertungskarte kommen auf einen Ablagestapel.

Eine Wertung ist nicht möglich, wenn bei den Summen von Ochsen oder Kühen Gleichstand herrscht, oder wenn sich nicht mindestens ein Ochse und eine Kuh in einer Reihe oder Spalte befinden.

Beispiel

In einer Reihe liegen:

Gelber Ochse 3, (leer), roter Ochse 9, gelber Ochse 7, rote Kuh 5.



Ochsenwertung von Spieler Gelb

Die Summe der gelben Ochsen ($3+7=10$) ist höher als der rote Ochse ($=9$). Spieler Gelb erhält alle Kühe, in unserem Beispiel die Kuh mit 5 Punkten.

Alle Ochsenkarten und die Wertungskarte kommen auf den Ablagestapel.

Kuhwertung von Spieler Rot

Als Besitzer der einzigen Kuh in dieser Reihe, erhält Spieler Rot alle Ochsen ($=19$ Punkte).

Alle Kuhkarten und die Wertungskarte kommen auf den Ablagestapel.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem die letzte Wertungskarte ausgespielt wurde. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Schnelle Variante für große Taktiker

Jeder nimmt die Karten der Werte 2 bis 7 einer Farbe auf die Hand. Es werden also keine Handkarten nachgezogen, sondern nur Karten aus der Hand ausgespielt. Weiterhin erhält jeder Spieler nur eine Ochsen- und eine Kuh-Wertungskarte. Der Spielablauf bleibt gleich.

**Wir wünschen Ihnen viel Spaß
beim**



Oxy Soxy

... a cool flirt!

A game for 2 to 4 players from 8 years and upwards. Duration of game approx. 20 minutes.

Game accessories

- 105 playing cards:
 - 10 cows and 10 bullocks, each in four different player-colours
 - 16 score cards 9 meadow-cards and one meadow replacement-card
- Directions on how to play the game

No sooner is it Spring, but the bullocks and cows appear in the meadow, and the flirting gets underway big-time! Fat Trude swings her hips provocatively, and old Seppl checks out the younger cows as they pass by.

Object of the game

Each player attempts to position his or her bullocks and cows in the meadow in such a way that the bullocks and cows score the highest possible number of points.

Preparing the game

The playing area is a meadow consisting of 5x5 boxes. In order to mark it out, nine meadow-cards are positioned in such a way as to create a diagonal cross (see Diagram 1).

Each player receives 20 bullock and cow-cards in a particular colour, boxes them well, holding onto the top five cards. The remainder is arranged in a pile in front of all players.

Each player then takes two bullock and two cow score-cards, placing them face-down in front of him/her.

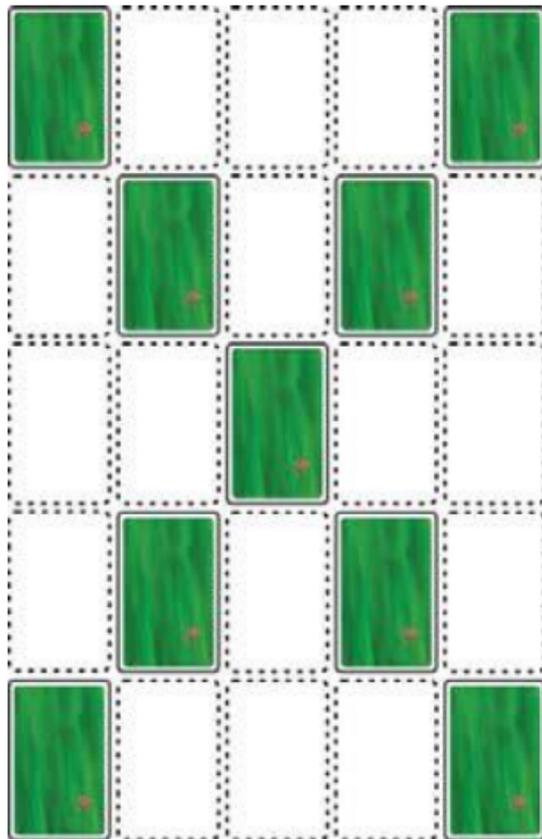


Diagram 1

If there are fewer than four players, any cards left over are removed from the game.

Playing procedure

The player starting off is the biggest oaf!

Whoever's turn it is plays either a card from his/her hand or a score-card.

Playing a card from your hand

If the player plays a card from his/her hand, it is to be placed face-up on an unoccupied box within the playing area.

The meadow-cards merely indicate the playing area, but may also be used as unoccupied boxes. A card may not be placed adjacent to cards already in position.

The player then tops up the cards in his/her hand by taking one from the pile in front of him/her. Topping up is no longer

possible once the pile has been used up.

When the player has no more cards left in his/her hand, he/she has to play a score-card.

When all 25 boxes within the playing area are occupied, players may no longer make use of the cards in their hand.

Playing a score-card

By playing a score-card, the player can score either a row or a column. The player decides which row or column is to be regarded as the score achieved by placing the score-card right beside it. The row or column does not have to be fully covered with 5 cards.

After scoring has taken place, the bullock and cow-cards in question are removed from the game.

If a player has no score-card left, he/she has to play a card from his/her hand.

Bullock-score: The highest-scoring
bullocks get the cows

In the case of calculation of the bullock-score, the player with the highest total of card-scores of all of the bullocks in his/her colour within a given row or column is the winner. He/She gets to take all of the cow-cards in this row or column, placing them in front of him/her as points scored. All of the bullock-cards in this row or column together with the score-card are placed on a pile.

Cow-score: The prettiest cows get the
bullocks

In the case of calculation of the cow-score, the player with the highest total of card-scores of all of the cows in his/her colour within a given row or column is the winner. He/She gets to take all of the bullock-cards in this row or column, placing them in front of him/her as points scored. All of

the cow-cards in this row or column together with the score-card are placed on his/her pile.

Scoring is not possible where the totals of bullocks or cows are equal, or where a row or column does not contain at least one bullock and one cow.



Example

Position in a row:

Yellow Bullock 3, (empty), Red Bullock 9,
Yellow Bullock 7, Red Cow 5.

Bullock-score of Player Yellow

The total of the Yellow Bullocks ($3+7=10$)
is higher than the Red Bullock ($=9$).

Yellow Player gets to take all cows, in our example, the cow with 5 points.
All of the bullock cards and the score-card are deposited on the pile.

Cow-score of Player Red

As the holder of the only cow in this row, Player Red gets to take all of the bullocks (=19 points).
All of the cow-cards and the score-card are deposited on the pile.

End of the game

The game is over when the last score-card has been played. The player who has scored the most points wins.



Un amour de vache ... L'amour vache!

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans. Durée du jeu : environ 20 minutes.

Matériel

- 105 cartes à jouer:
 - 10 vaches et 10 bœufs de chacune des quatre couleurs
 - 16 cartes d'évaluation 9 cartes prairie et une carte prairie supplémentaire
- Mode d'emploi

C'est à peine le printemps que les bœufs et les vaches vont aux champs et qu'ils commencent déjà à flirter activement. Marguerite, la vache bien dodue commence déjà à se dandiner et le vieux Marcel montre un grand intérêt pour les génisses.

But du jeu

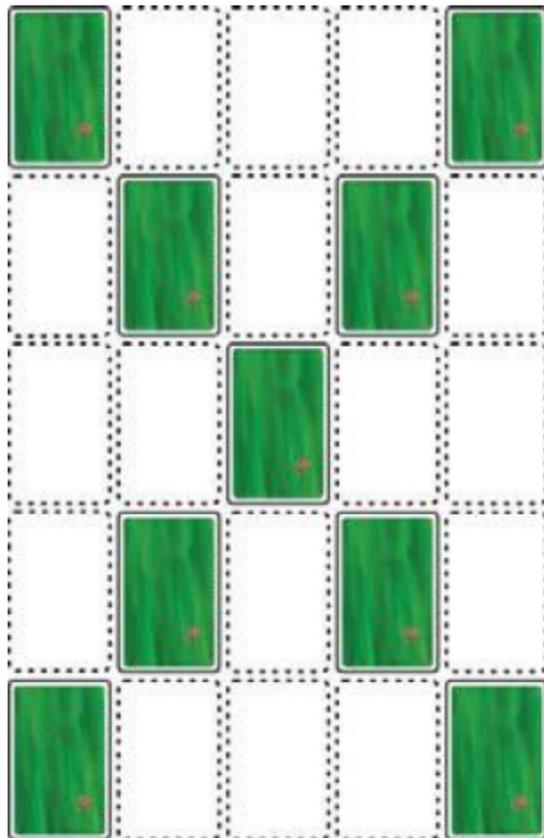
Chaque joueur doit essayer de répartir ses bœufs et ses vaches sur la prairie, de façon à ce qu'il obtienne dans les évaluations les vaches et les bœufs qui rapportent le plus de points.

Préparation du jeu

Le plan de jeu est composé d'une prairie de 5 x 5 cases. Afin de les marquer, on dispose neuf cartes prairie en croix sur le plan de jeu (voir figure 1).

Chaque joueur reçoit 20 cartes bœuf ou vache d'une couleur. Il doit bien les mélanger et prendre les cinq cartes du dessus en main. Les cartes restantes forment une pioche et chaque joueur doit poser sa pioche devant lui.

Ensuite, chaque joueur doit prendre deux **cartes d'évaluation** bœuf et deux **cartes d'évaluation** vache et les poser face



cachée devant lui.

Si le nombre de joueurs est inférieur à 4, les cartes restantes sont retirées du jeu.

Règles du jeu

Le joueur le plus vache commence !

Le joueur dont c'est le tour peut jouer soit avec une carte qu'il a en main, soit avec une carte d'évaluation.

Jouer une carte que l'on a en main

Quand le joueur joue une carte qu'il a en main, il doit la poser sur une case libre du plan de jeu et de manière à ce que l'on puisse voir sa face visible. Les cartes prairie marquent seulement le plan de jeu mais elles font également office de case libre.

Il n'est pas obligatoire qu'une carte soit placée directement à côté d'une carte qui a déjà été posée.

Ensuite, le joueur complète les cartes qu'il a en main avec une carte prise dans sa pioche. Lorsque sa pioche est vide, il ne peut plus tirer de carte pour compléter son jeu.

Si un joueur n'a plus de carte en main, il doit jouer une carte d'évaluation.

Lorsque toutes les 25 cases du plan de jeu sont déjà recouvertes d'une carte, il n'est plus possible de jouer avec une carte que l'on a en main.

Jouer une carte d'évaluation

En jouant une carte d'évaluation, un joueur peut soit évaluer une ligne ou une colonne. Il décide alors quelle ligne ou quelle colonne doit être évaluée en posant une carte d'évaluation directement à côté de celle-ci. Il n'est pas nécessaire que la ligne ou la colonne soit complètement remplie avec cinq cartes.

Après l'évaluation, les cartes de vaches et de bœufs concernées sont retirées du jeu.

Si un joueur n'a plus de cartes d'évaluation, il doit jouer une des cartes qu'il a en main.

Evaluation des bœufs : «Les bœufs les plus forts prennent les vaches»

Lors de l'évaluation des bœufs, le joueur qui gagne est celui dont la somme des valeurs des cartes de tous les bœufs de sa couleur est la plus élevée dans cette ligne ou colonne. Il prend alors toutes les cartes vaches de cette ligne ou de cette colonne et les pose comme points devant lui. Toutes les cartes bœufs de cette ligne ou de cette colonne ainsi que la carte d'évaluation rejoignent le tas de cartes mises définitivement de côté.

Evaluation des vaches : «Les plus belles vaches prennent les bœufs»

Lors de l'évaluation des vaches, le joueur qui gagne est celui dont la somme des valeurs de cartes de toutes les vaches de sa couleur est la plus élevée dans cette ligne ou colonne. Il prend alors toutes les cartes bœufs de cette ligne ou de cette colonne et les pose devant lui comme points. Toutes les cartes vaches de cette ligne ou de cette colonne et la carte d'évaluation rejoignent le tas de cartes mises définitivement de côté.

L'évaluation n'est pas possible lorsque la somme des bœufs ou des vaches d'une couleur est égale à la somme des bœufs ou des vaches d'une autre couleur ; ou si il n'y a pas au moins un bœuf et une vache dans une ligne ou une colonne.

Exemple

Il y a dans une ligne :

Un bœuf jaune 3, une case vide, un bœuf rouge 9, un bœuf jaune 7, une vache rouge 5.



Evaluation des bœufs du joueur jaune

La somme des bœufs jaunes ($3+7=10$) est plus élevée que celle du bœuf rouge (=9).

Le joueur jaune reçoit toutes les vaches, c'est-à-dire dans notre exemple, la vache à 5 points.

Et toutes les cartes bœufs et la carte d'évaluation sont mises sur le tas de cartes que l'on met définitivement de côté.

Evaluation des vaches du joueur rouge

Comme il possède la seule vache de cette ligne, le joueur rouge reçoit tous les bœufs (=19 points).

Toutes les cartes vaches et la carte d'évaluation rejoignent le tas de cartes que l'on met définitivement de côté.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque la dernière d'évaluation a été jouée. Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points.



Buoi in amore

... mucche in calore!

Da due a quattro giocatori, dagli 8 anni
Durata del gioco: circa 20 minuti

Dotazione

- 105 carte da gioco:
10 mucche e 10 buoi rispettivamente
in 4 colori, 16 carte-punti, 9 carte-
prato e una carta-prato sostitutiva
- Istruzioni del gioco

È finalmente primavera e buoi e mucche vanno sui pascoli ad amoreggiare. E si vedono già la prosperosa Teresona ancheggiare provocante e il vecchio pastore badare le mucche...

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di distribuire i suoi

buoi e le sue mucche sul prato in modo tale da ricevere i buoi e le mucche con il valore più alto al conteggio finale dei punti.

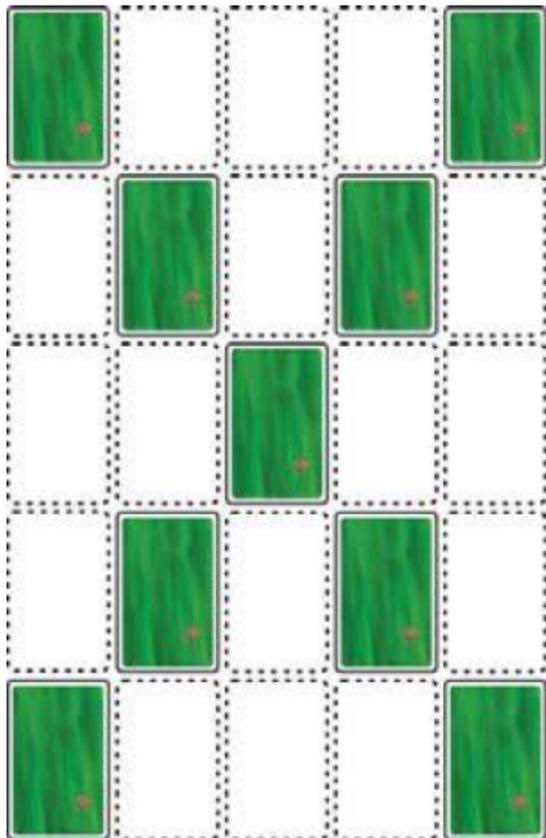
Preparazione

La superficie di gioco consiste di un prato di 5 x 5 caselle. Per delimitarla si stendono nove carte-prato che formino una croce in diagonale. (Vedere la figura 1)

Ogni giocatore riceve 20 carte-bue e carte-mucca di un colore, le mescola bene e prende in mano le prime cinque carte che si trovano in cima al mazzo. Le carte restanti vanno a formare un mucchio che ognuno mette da parte.

Adesso ogni giocatore prende due carte-punti bue e due carte-punti mucca e le appoggia coperte davanti a sé.

Se i giocatori sono meno di quattro si eliminano dal gioco le carte restanti.



1

Svolgimento del gioco

Ad iniziare è l'animale col valore più alto!

Il giocatore che inizia deve giocare una carta da quelle in mano o una carta-punti.

Giocare la carta dalla mano

Se il giocatore gioca una carta da quelle che ha in mano la deve appoggiare scoperta su una casella libera della superficie da gioco.

Le carte-prato delimitano solamente la superficie e valgono quindi come spazio vuoto. Una carta non può essere affiancata alle carte già stese sulla superficie.

In seguito il giocatore aggiunge alle carte che ha in mano una carta dal mucchio messo da parte all'inizio. Se il mucchio di carte è consumato non si può più pescare.

Se un giocatore non ha più carte in mano deve giocare una carta-punti.

Se tutte e 25 le caselle della superficie di gioco sono già occupate da una carta non si possono più posare carte da quelle tenute in mano.

Gioco con una carta-punti

Giocando una carta-punti il giocatore può dare un punteggio ad una riga o ad una colonna. Il giocatore decide a quale riga o colonna bisogna dare un punteggio appoggiando una carta-punteggio direttamente di fianco ad una di queste. La riga o la colonna non deve essere però occupata completamente da cinque carte.

Dopo aver dato il punteggio si tolgono dal gioco le carte-bue o le carte-mucca interessate.

Se un giocatore non ha più carte-punti deve giocare una carta dal mucchio in mano.

Valutazione dei buoi: "I buoi più forti conquistano le mucche"

Durante il conteggio dei buoi vince il giocatore con la somma più alta di carte-punti di tutti i buoi del suo colore in questa riga o colonna.

Prende tutte le carte-mucca di questa riga o colonna e le sistema come carte-punti davanti a sé. Tutte le carte-buoi di questa riga o colonna e le carte-punti vengono messe da parte in un mucchio.

Valutazione della mucca: "Le mucche più belle conquistano i buoi"

Durante la valutazione delle mucche vince il giocatore con la somma più alta di carte-punti di tutte le mucche del suo colore in questa riga o colonna. Il giocatore prende tutte le carte-bue di questa riga o colonna e le sistema davanti a sé come carte-punti. Si mettono da parte in un mucchio tutte le carte-mucca di questa riga o colonna.

Non è possibile dare una valutazione nel caso in cui le somme dei buoi e delle mucche siano pari o se nemmeno una mucca o un bue si trovino nella riga o nella colonna.

Esempio

In una riga ci sono:

Bue giallo: 3 punti, (vuota), bue rosso: 9 punti, bue giallo: 7 punti, mucca rossa: 5 punti.



Valutazione dei buoi del giocatore giallo

La somma dei buoi gialli ($3 + 7 = 10$ punti) è maggiore dei buoi rossi (= 9 punti). Il giocatore giallo vince tutte le mucche, qui nell'esempio la mucca da 5 punti.

Tutte le carte-bue e la carte-punti vanno messe nel mucchio a parte.

Valutazione delle mucche del giocatore rosso

Come proprietario dell'unica mucca in questa riga il giocatore rosso vince tutte i buoi (= 19 punti).

Tutte le carte-mucca e le carte-punti vanno messe nel mucchio a parte.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo che si è giocata l'ultima carta-punti. Vince il giocatore con più punti.

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH



Oberasbacher Straße 8-10
D-90513 Zirndorf

Tel.: 0911 - 96 96 7 - 0
Fax: 0911 - 96 96 7 - 77

Internet: www.nsv.de
E-Mail: info@nsv.de

Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

GOLD RAUSCH

... finde was die Anderen suchen!
Am kleinen Fluss Blue Creek wurde Gold gefunden. Viele Goldsucher machen sich auf, nach dem Gold zu schürfen. Doch nicht jeder "Digger" hat das nötige Werkzeug, ein gutes Näschen für den richtigen Ort und die Portion Glück, um die begehrten Nuggets zu finden.

Ein Nehmen- und Geben-Kartenspiel für 3-5 Spieler von 9-109 Jahren.

kecke Schnecke

Wer bekommt seine Schnecken-Immobilien als Erster von der Hand?

Alle Spieler sind gleich zeitig am Zug und nur der Schnellste kann mit seiner Schnecken-bude den Wunsch einer Schnecke erfüllen. War es jedoch das richtige Haus? Kein Spiel für lahme Schnecken!



Ein turboschnelles Hin- und Wegspiel für 2-6 Spieler von 7-107 Jahren.



KLAUMAU!

...ein „diebisches“ Vergnügen für alle Mau-Mau-Liebhaber. Mit einfachen Regeln und schnellem Einstieg bietet



Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

KLAU MAU einen risikofreudigen Spielspaß mit kleinen Gaunereien. Wer hat am Ende eines Raubzuges die beste Beute auf der Hand? Etwas Glück, eiskalter Bluff und hinterlistige Beobachtungen bringen die begehrte Beute.



Abgedrehtes Mau-Mau für 2-8 Spieler von 7-99 Jahren.



Jeder Spieler erhält 7 Karten, die geschickt abgelegt werden sollen. Loch auf Loch oder Loch auf Zahl. Denn zu erreichen ist der Gesamtwert: **SIEBEN!**

Ein Familienspiel für 2-7 Spieler ab 7 Jahren.



Die Suppen sind bestellt und die Köche in Verzug. Der Chef de cuisine gibt den Takt an. Jetzt müssen die Zutaten im vorgegebenen Tempo in den Topf gebracht werden. Jeder Koch versucht dabei die beste Suppe zu kreieren.

Wer am Ende die Kochlöffel in den feinsten Suppen hat, gewinnt das Duell der Köche.

Ein turbulentes Kochspiel für 3-6 Spieler von 7-97 Jahren.

