Hornochsen!

von Wolfgang Kramer mit Illustrationen von Franz Vohwinkel

amigo-spiele.de/08940

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt:
98 Hornochsenkarten mit den Zahlenwerten 1 bis 98
12 Sonderkarten
6 „x2"-Karten
6 „+5"-Karten

Spielidee

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten mit grünen Hornochsen zu sammeln. Auf dem Tisch liegen mehrere Kartenreihen. Wenn ein Spieler die fünfte Karte an eine Reihe anlegt, bekommt er alle Karten dieser Reihe. In einer Reihe können Karten mit roten und grünen Hornochsen liegen. Grüne Hornochsen zählen Pluspunkte, rote Hornochsen zählen Minuspunkte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Die Spielkarten

Hornochsenkarten:

1 grüner Hornochse = 1 Pluspunkt

Zahl der Karte = 97





7 rote Hornochsen = 7 Minuspunkte

Zahl der Karte = 55

Sonderkarten:

„x2"-Karte





„+5"-Karte

Spielvorbereitung

Die sechs „x2"-Karten und die sechs „+5"-Karten werden aussortiert. Jeder Spieler erhält eine „x2"-Karte und eine „+5"-Karte auf die Hand. Die restlichen Sonderkarten werden aus dem Spiel genommen.

Die Hornochsenkarten werden gemischt und gemäß der Anzahl der Spieler verteilt (siehe Tabelle). Danach werden je nach Spieleranzahl weitere Hornochsenkarten kreisförmig (siehe Abbildung) auf dem Tisch verteilt.

Spieler	Karten pro Spieler	Karten auf dem Tisch
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15



Kartenverteilung auf dem Tisch bei 4 Spielern

Die Hornochsenkarten auf der Hand werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Die Hornochsenkarten auf dem Tisch werden in **aufsteigender Reihenfolge im Uhrzeigersinn** sortiert. Jede einzelne Karte des Kartenkreises auf dem Tisch ist die erste Karte einer Reihe. Die restlichen Karten werden aus dem Spiel genommen.

Eine einzelne Karte ist die erste Karte einer Reihe.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, **muss** eine Karte ausspielen. Er darf auch wahlweise zwei oder drei Karten ausspielen. Ausgespielte Karten werden an eine oder mehrere Reihen angelegt.

Wie wird eine ausgespielte Karte angelegt?

- Es kann nur an Reihen angelegt werden, die zu Spielbeginn ausliegen. Es kommen keine neuen Reihen hinzu.
- Hornochsenkarten werden nach **außen**, an die letzte Karte einer Reihe angelegt. Die Sonderkarten „x2" und „+5" werden nach **innen**, hinter die erste Karte einer Reihe angelegt. An eine Reihe dürfen nur **zwei Sonderkarten** angelegt werden: Eine mit dem Wert „+5" und eine mit dem Wert „x2".
- Die Zahl auf der letzten Hornochsenkarte einer Reihe wird ***Endnummer*** genannt.

Sonderkarten nach innen anlegen
Sonderkarten nach innen anlegen
1. Karte der Reihe
Hornochsenkarten nach außen anlegen
Hornochsenkarten nach außen anlegen



Endnummer: 4

- Jede Hornochsenkarte passt nur an eine ganz bestimmte Reihe. Die Zahl der Karte, die an eine Reihe angelegt werden soll, muss **höher** sein als die Endnummer dieser Reihe. Des Weiteren muss die Zahl **niedriger** sein als die Endnummer der im Uhrzeigersinn linken Nachbarreihe.

Beispiel 1: *Udo legt drei Karten ab, die 35, die 50 und die 60. Die Karte mit der 35 passt nur an die 23, weil sie höher ist als die Endnummer 23 und niedriger als die Endnummer 43 der linken Reihe direkt daneben. Nach dem gleichen Prinzip passt die 50 nur an die 49 und die 60 an die 54.*



3. *2.* *1.*

Ausnahme:

- Ist die Zahl der ausgespielten Hornochsenkarte **höher** als die **höchste** Endnummer oder **niedriger** als die **niedrigste** Endnummer, wird in beiden Fällen die jeweils ausgespielte Karte an die Reihe mit der höchsten Endnummer angelegt.

  Beispiel 2: *Helmut will seine Karte mit der Zahl 5 ablegen. Da es keine Karte mit einer Endnummer gibt, die niedriger als 5 ist, muss er die 5 an die 94 anlegen. Danach spielt er die 87 aus und muss sie an die 71 anlegen. Zuletzt legt er die 4 an die 87.*

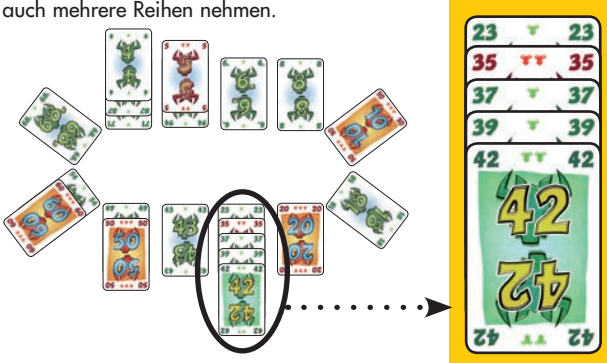


Nachdem ein Spieler ein bis drei Karten ausgespielt und eventuell Reihen genommen hat, beendet er seinen Zug.

Reihe nehmen!

Sobald ein Spieler die **fünfte Hornochsenkarte** an eine Reihe angelegt hat, muss er sofort alle Karten, einschließlich der Sonderkarten, dieser Reihe nehmen. Der Spieler legt die genommenen Karten verdeckt als Stapel vor sich auf den Tisch. Die Hornochsen auf diesen Karten zählen als Punkte für die Abrechnung am Ende des Spiels. Ein Spieler kann in einem Zug auch mehrere Reihen nehmen.

Beispiel 3: *Ulrike ist an der Reihe. Sie spielt die Karten mit den Zahlen 37, 39 und 42 aus und legt sie an die Reihe mit der Endnummer 35. In dieser Reihe liegen jetzt fünf Hornochsenkarten. Ulrike nimmt diese fünf Karten und legt sie vor sich ab.*



Welche Funktionen haben die Sonderkarten?

Der Spieler, der am Zug ist, kann Hornochsen- oder Sonderkarten oder eine Kombination davon ausspielen. Es dürfen aber immer nur ein bis drei Karten ausgespielt werden.

Sonderkarten besitzen keine Zahlen zwischen 1 und 98 und dürfen deshalb an jede Reihe angelegt werden. An jede Reihe darf nur **je eine** Sonderkarte mit dem Wert „+5" und „x2" angelegt werden. Sonderkarten werden immer innerhalb des Kartenkreises an die Reihe angelegt und zählen bei der Anzahl der Hornochsenkarten dieser Reihe nicht mit.

Eine Reihe, einschließlich der Sonderkarten, muss nur dann genommen werden, wenn dort die fünfte Hornochsenkarte gelegt wird. Mit zwei Sonder- und vier Hornochsenkarten bleibt die Reihe noch liegen.



Sonderkarten beeinflussen die Abrechnung:

- Jede Sonderkarte mit dem Wert „+5" im Stapel eines Spielers zählt bei der Abrechnung zusätzlich fünf Pluspunkte.
- Jede Sonderkarte mit dem Wert „x2" verdoppelt die Plus- und Minuspunkte des Stapels eines Spielers. Jede weitere „x2"-Karte verdoppelt wiederum diese Punktzahl. Wer zum Beispiel zwei „x2"-Karten besitzt, vervierfacht sein Ergebnis.

Achtung: Wer bei Spielende eine oder beide Sonderkarten auf der Hand hat, erhält für jede dieser Karten bei der Abrechnung noch **zehn Minuspunkte**.

Spielende

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, spielt er nicht mehr mit. Das Spiel endet, wenn die letzte Hornochsenkarte ausgespielt wurde.

Hat ein Spieler nur noch Sonderkarten auf der Hand, die er aber nicht mehr ausspielen kann, weil alle verbliebenen Reihen schon mit diesen Karten belegt sind, spielt dieser Spieler ebenfalls nicht mehr mit.

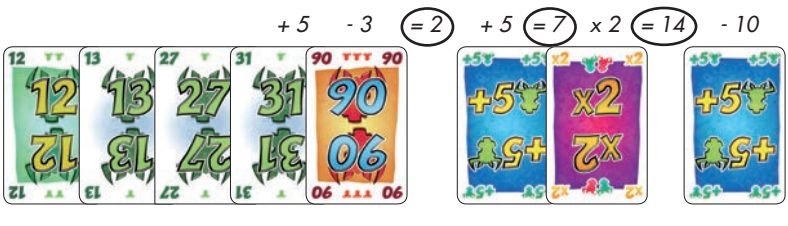
Achtung: Wurde korrekt gespielt, werden alle Reihen auf dem Tisch von den Spielern genommen. Sollte dennoch eine Reihe übrig bleiben, wird sie nicht gewertet.

Abrechnung

Alle Spieler zählen die grünen Hornochsen ihres Stapels zusammen und ziehen die Summe der roten Hornochsen davon ab. Nun werden die „+5" Sonderkarten addiert. Danach wird diese Summe mit den „x2" Sonderkarten multipliziert. Zuletzt zählt jede auf der Hand gebliebene Sonderkarte zehn Minuspunkte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Beispiel 4: *Manfred hat fünf grüne Hornochsen, drei rote Hornochsen, eine „x2" Sonderkarte und eine „+5" Sonderkarte im Stapel gesammelt. Auf der Hand hat er noch die eigene „+5" Sonderkarte (-10 Punkte).*

Am Ende des Spiels hat er folgende Punktzahl erreicht:



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: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII, MMXII

Version 2.3