



Doel van het spel: Behaal de meeste punten in 7 spelrondes!!

♥ Speloverzicht

De spelers proberen setjes van koeien en stieren te vormen en deze daarna in hun Love Shack te plaatsen. Je kunt een koe en een stier alleen aan elkaar koppelen als ze dezelfde soort symbolen hebben. Ze passen dan bij elkaar. Eerst moet de voorkeur van de koe ontdekt worden door een gesprek te voeren. Dit is niet zonder risico, want een beetje lomp gedrag wordt flink afgestraft. Dan moet je de koe en de stier nog op hun favoriete locatie samen weten te brengen. Je hebt hiervoor de keuze uit een zestal tactische acties. Een goede voorbereiding is belangrijk, want als jouw Romeo stier zijn versierpoging doet, loopt hij het risico op een Bull Fight met concurrenten. Een paar maatjes in de buurt en support stieren zijn dan opeens heel belangrijk! Als de versierpoging is geslaagd, dan vermenigvuldigt je het aantal symbolen van het setje met elkaar om te bepalen hoeveel punten zij je opleveren. Aan het einde van het spel wordt de deur van de Love Shack geopend en telt elke speler de punten van de setjes bij elkaar op om te bepalen wie de beste matchmaker is.

♥ Spelmateriaal

De volgende spelmaterialen zitten in dit kaartspel: ♥ 4 Locatiekaarten ♥ 80 Stierkaarten, 20 per speler ♥ 16 Koeienkaarten, van elk type 4 ♥ 4 Love Shacks, voor elke speler 1 ♥ 4 Speloverzichtskaarten, voor elke speler 1 ♥ 2 Bonuskaarten

♥ Voorbereiding

1. Leg de 4 locaties VIP Club, De Kroeg, De Fitness en De Opera in een raster van 4 kwadranten, met voldoende afstand tussen de kaarten.

Hiernaast een voorbeeld van een startopstelling:



2. Maak een stapel van de 16 koeien, schud deze (met de derri re van de koe bovenop) en doe 5 koeien terug in de doos. Schud de rest van de koeien en maak er een gedekte trekstapel van. Leg deze stapel in het centrum van de tafel, precies tussen de 4 locaties in. Trek dan de bovenste 4 koeien van de stapel en leg deze   n voor   n gedekt naast de 4 locatiekaarten. Bij elke locatie   n.
3. Neem de 4 Love Shacks in de hand, schud deze en geef elke speler een eigen Love Shack. Hierop staat het symbool van de speler. Je hebt het hoefijzer, de staart, horens of een neusring. Houd de Love Shack buiten het speelveld.
4. Sorteert de stierkaarten aan de hand van het symbool op de achterzijde van de kaart. Elke speler ontvangt 20 stierkaarten. Maak een stapel stierkaarten, schud deze en elke speler trekt 5 kaarten van zijn eigen stapel. Dit zijn de handkaarten voor de start van het spel. Elke speler heeft dus een eigen trekstapel en een eigen aflegstapel (zie bij Bull Fight hoe stieren op de aflegstapel komen). Is de trekstapel op, schud dan de aflegstapel en vorm daarmee een nieuwe trekstapel.
5. Houd de speloverzichten bij de hand, voor de eerste keren dat je Stieren Versieren speelt.
6. De 2 bonuskaarten zijn voor twee andere leuke stierenspellen van The Game Master: de werking van de twee bonuskaarten vind je aan het einde van deze spelregels.
7. De speler die het beste een koe imiteert is de startspeler.

♥ Spelverloop

Het spel verloopt over 7 spelrondes. Elke spelronde verloopt over 7 spelfasen:

1. **Koeien trekken:** de startspeler trekt de bovenste koe van de trekstapel en begluurt haar eventjes (zodat hij haar voorkeur kent). Daarna leg hij de koe op een locatie naar keuze, maar w el gedekt.
2. **Stieren spelen:** elke speler kiest in het geheim   n stier uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich.
3. **Stieren plaatsen:** alle spelers onthullen hun ingezette stier tegelijkertijd en leggen ook tegelijkertijd hun gespeelde stier op de bijbehorende locatie; LET OP! De stieren moeten altijd op een locatie worden gezet die overeenkomt met het symbool op de betreffende stierkaart.
4. **Actiefase:** de spelers mogen ieder 2 acties achter elkaar in hun beurt uitvoeren; ze hebben hierbij de keuze uit 5 verschillende acties: het gesprek, stier verplaatsen, verjagen, versieren en een extra stier plaatsen; de startspeler begint.
5. **Stieren aanvullen:** elke speler vult zijn hand weer aan tot 5 stierkaarten.
6. **Doordraaien:** de startspeler draait met de klok mee naar de volgende speler.
7. **Koeientekort:** als er aan het einde van een ronde geen koeien meer op locaties liggen, trek dan nu ongezien een extra koe van de trekstapel en leg deze op de locatie waar de minste stieren liggen. In geval van een gelijke hoeveelheid, bepaalt de (nieuwe) startspeler waar deze koe (gedekt) komt te liggen. Is de trekstapel uitgeput, dan is dit al de laatste ronde. Trek je in deze fase de laatste koe van de trekstapel, dan speel je nog   n ronde.

♥ Actiefase

In de actiefase mogen de spelers 2 acties kiezen. Je mag elke actie 2 keer in een beurt doen, behalve actie D, een extra stier inbrengen. De spelers kunnen kiezen uit de volgende acties:

- A. Een gesprek met een koe aanknopen:** draai de kaart van de koe om, zodat zichtbaar wordt welke voorkeuren ze heeft; heeft de stier even veel of meer symbolen dan de koe, dan moet hij naar de schuin tegenover liggende locatie (diagonaal);
- B. Een stier verplaatsen** naar een aangrenzende locatie; eventueel een koe of stier met hetzelfde symbool begeleiden/meenemen;
- C. Een koe verjagen:** je kunt de koe verjagen als je even veel of meer andere symbolen hebt dan de koe.
- D. Een extra stier inbrengen:** de stier moet op de locatie van zijn symbool worden bijgeplaatst. Deze actie mag je maar 1x per beurt uitvoeren.
- E. Een versierpoging doen:** als je een koe en stier met dezelfde voorkeur op hun favoriete locatie hebt, dan kun je proberen haar mee te nemen naar jouw Love Shack. Let op! Bull Fight als een andere stier je uitdaagt. Voorwaarde: hij moet dezelfde voorkeur hebben als de koe en dus een  chte concurrent zijn.
- F. Stiertje wisselen:** je mag zo veel stieren als je wilt uit je hand wegleggen en je hand weer aanvullen tot een volle hand van 5 stierkaarten.

Hieronder worden de 6 verschillende acties gedetailleerder uitgelegd.

- A. **Een gesprek met een koe aanknopen;** heb je een stier op dezelfde locatie als de koe, dan kan hij een gesprek met haar voeren; ze draait zich om en iedereen kan direct haar voorkeur zien aan de symbolen aan de bovenzijde van haar kaart; ook wordt duidelijk of ze een interessante partij is: een koe met meer symbolen levert meer punten op (*zie ook versierpoging en puntentelling*);
- ♥ Een stier met meer symbolen dan de onthulde koe kan wat lomp uit de hoek komen; nadat hij haar voorkeuren heeft onthuld op een niet al te subtiele wijze, moet de stier er snel van tussen om te voorkomen dat hij een hoef in zijn gezicht krijgt: verplaats de stier dan naar de schuin tegenoverliggende locatie (diagonaal verplaatsen).
 - ♥ Een stier die even veel of minder symbolen heeft blijft op de locatie na het fijne gesprek. De koe blijft omgedraaid: haar voorkeur (hartje, geld, halter of bier) evenals haar waarde (het aantal zichtbare symbolen) blijft hierdoor zichtbaar.
- B. **Een stier verplaatsen;** je mag één van je stieren horizontaal of verticaal naar een aangrenzende locatie verplaatsen. **Bijzondere actie:** begeleid een koe met dezelfde voorkeuren (= zelfde symbool) naar jouw nieuwe locatie. Let op! De waarde van jouw stier is hierbij niet van belang. Je mag echter nooit een koe begeleiden die zich al op haar favoriete locatie bevindt; *zie honkvaste koeien!* Je mag er ook voor kiezen om een maatje van je mee te nemen, één van je stieren die zich op dezelfde locatie als jij bevindt. Hij moet uiteraard ook hetzelfde symbool als jij hebben.
- C. **Een koe verjagen;** je kunt met één of meer van je stieren een koe verjagen; dit doe je met één of meer stieren die een andere voorkeur (symbool) heeft/hebben dan de koe; ze moeten (samen) even veel of meer symbolen dan de koe hebben. De speler bepaalt zelf naar welke locatie de koe gaat. Bijzondere situatie: een koe die zich al op haar favoriete locatie bevindt, kun je helaas niet verjagen. Ze zal niet onder de indruk van jouw gedrag en lekker blijven zitten op haar plekje. Zie ook bij de uitleg *Honkvaste koeien*.
- D. **Een extra stier inbrengen [1X];** je mag een stier uit je hand op een matchende locatie plaatsen.
LET OP: dit is de enige actie, die je slechts één keer per beurt mag doen.
- E. **Een versierpoging doen;** bevindt één van jouw stieren zich op de locatie waar hij van houdt én hij heeft een koe gevonden die zich ook op haar favoriete plek bevindt (allebei dus de overeenkomstige symbolen van de locatie), dan kan deze Romeo een versierpoging doen: leg de stierkaart half op de koe die hij wil versieren. Maar let op! Zorg dat je geen **Bull Fight** uitlokt. Dan kan het namelijk helemaal verkeerd aflopen! Zie Bull Fight hierna. Komt er geen Bull Fight, omdat er geen andere spelers zijn die je willen of kunnen uitdagen, dan kun je de koe gewoon meenemen naar je Love Shack. En ze leefden nog lang en gelukkig.
- F. **Stiertje wisselen;** leg één of meer kaarten uit je hand weg, leg deze op de aflegstapel en trek nieuwe kaarten uit je trekstapel zodat je hand weer is aangevuld tot 5 stierkaarten.

♥ Bull Fight

Een Bull Fight is geen actie, maar een gebeurtenis. Een Bull Fight kan ontstaan als aan de volgende 3 voorwaarden wordt voldaan:

1. Er bevindt zich een koe op haar favoriete locatie (symbool komt overeen met haar voorkeur);
2. Er is een stier die een versierpoging doet, wij noemen hem nu de Romeo (actie E);
3. Er is concurrentie aanwezig.

Vorbereitung van de Bull Fight

Als de stier een versierpoging doet, dan laat hij dit zien door zijn stier op de koe te leggen. We noemen deze stier, de Romeo. Elke andere speler met een stier met dezelfde voorkeur als de koe op dezelfde locatie mag nu Bull Fight roepen terwijl hij zijn stier bovenop Romeo legt. Degene die zijn stier als eerste op Romeo heeft gelegd, is de uitdager.

De stierkaarten uitspelen

De spelers mogen vervolgens bepalen wie van de maten in dezelfde locatie ze mee laten doen aan de Bull Fight. **Vergis je niet, dit is een belangrijke tactische keuze!** De spelers mogen ook vanuit hun hand stieren spelen. De speler met de meeste kracht, gemeten in het totale aantal symbolen van de stieren die in de Bull Fight betrokken zijn, is de winnaar. De uitdager moet als eerste zijn kaarten gedekt uit zijn hand spelen. De uitdager mag hierbij "bluffen" door stieren met een ander symbool te spelen. Deze hebben echter geen waarde in de Bull Fight, maar het kan wel lekker opruimen als je een "slechte hand" heb of je kunt je tegenstander er mee afschrikken.

♥ De gevolgen van de Bull Fight

- Bij een gelijkspel krijgt Romeo het voordeel van de twijfel en neemt de koe mee naar zijn Love Shack;
- De winnaar (of dit nu Romeo of een uitdager is) neemt de koe mee naar zijn Love Shack, maar raakt al zijn maatjes die in de

Bull Fight mee hebben gedaan kwijt; deze kaarten gaan naar de aflegstapel van de speler;

- Als de uitdager verliest, dan is de uitdager uitgespeeld en gaat hij naar de aflegstapel; zijn maatjes die op locatie waren mogen wel blijven;
- Als Romeo verliest, dan blijven hij en zijn maatjes die al op locatie waren teleurgesteld achter.

Support stieren

Belangrijk! De stieren die vanuit de hand zijn gespeeld voor de Bull Fight gaan na hun inzet bij de Bull Fight in elke situatie direct naar de aflegstapel van de speler. Zij komen nooit op de locatie terecht, maar zijn slechts tijdelijk opgetrommeld.

Tactische versie

Je mag er voor kiezen om meerdere uitdagers in het spel te betrekken. In dat geval mogen de andere spelers om de beurt, in volgorde van de klok, bepalen of ze Romeo willen uitdagen. Als aan het einde van de Bull Fight twee uitdagers allebei Romeo verslaan, maar elkaar niet kunnen verslaan, dan mag Romeo in het geval van dit gelijke spel bepalen wie van de spelers met zijn stier de koe mee mag nemen naar zijn Love Shack.

De honkvaste koe

Een koe is natuurlijk niet gek. Ook zij moet vaak een aardige lange weg afleggen om uiteindelijk bij haar favoriete locatie te komen. Dat is voor de koe met het symbool van een hart natuurlijk de opera, voor de koe met een bierpul bijvoorbeeld de kroeg. De koe is vanaf dat moment echt honkvast. Geen stier kan haar verjagen (actie C) of haar proberen te begeleiden naar een andere locatie (actie B). Ze wacht net zo lang totdat haar Romeo haar komt ophalen of om haar zal vechten in een Bull Fight om haar hoef.

Stieren verversen

Is je stapel stierkaarten op, schud dan je eigen aflegstapel en maak weer een nieuwe trekstapel.

AANGEPASTE REGELS VOOR 2 SPELERS

In spelfase 2, stieren spelen, legt elke speler niet één, maar twee kaarten gedekt voor zich. De startspeler speelt eerst beide kaarten uit en daarna de tweede speler. In spelfase 4, de actiefase, komt actie D. Stier inbrengen te vervallen.

♥ Einde van het spel en de winnaar

Op het moment dat de laatste koe van de trekstapel op een locatie is aanbeland wordt de laatste ronde gespeeld. Na afloop van deze ronde, halen de spelers hun Love Duo's uit de Love Shack en gaan bekijken hoe goed zij zijn in matchmaking... Dan volgt de puntentelling. Je telt de punten als volgt: elk koppel in je Love Shack levert punten op. Hierbij vermenigvuldigt je het aantal symbolen van de koppels met elkaar.

Twee voorbeelden:

- Je hebt een romantische koe met 4 hartjes en een stier met 3 hartjes: 12 punten (4x3);
- Je hebt Big Bertha (5 halters) en de Saunaganger (2 halters): 10 punten voor dit koppel (5x2).

De speler met de meeste punten is de winnaar!

♥ 2 Bonuskaarten

De Allesdrinker - deze bonuskaart is voor het spel Stier zoekt Bier. De allesdrinker drinkt alles door elkaar. Hij moet wel een behoorlijk quotum van 25 bier halen. Dat is een serieuze uitdaging, maar levert ook een hoop punten op. De Spuger - deze bonuskaart is voor het spel Ballen met Stieren dat in het voorjaar van 2020 uitkomt bij The Game Master. PAS OP! De spuger kan een andere stier een rooie kaart aannaaien, waardoor hij ook niet meer terug in het veld komt!

COLOFON

Spelauteur: Hans van Tol
Illustraties: Wesly Gibs
Grafische vormgeving: Brenda Smeele en Alex Mourits.

The Game Master bedankt in het bijzonder Mark Hoogerwaard voor de geweldige samenwerking, brainstormen en input met humor. De spelgroep Lords of the Boards voor het doortestwerk. Wesly Gibs voor het geweldige artwork, Alex en Brenda voor hun tomeloze inzet in spannende tijden. Verder worden de testers Francisca van Bochove, Bart Overbeek, Jaap van der Velden, Bas Verkaik, Ton Verkaik bijzonder bedankt voor hun kritische commentaar.

© 2018, alle rechten behoren toe aan The Game Master B.V., Burgemeester Vogelaarsingel 9, 2912 BB Nieuwerkerk aan den IJssel, Nederland.

MEER KOEIEN & STIERENPLEZIER

In deze serie kaartspellen heb je ook Stier zoekt Bier en Ballen met Stieren. Ook bestaat er een serie koeienspellen: Koe zoekt Boer, Klussen met Koeien en Gooische Koeien.

Kijk voor meer leuke spellen op www.thegamemaster.nl

