



Gooische Koeien



Doel van het spel

Verleid rijke stieren en gebruik hun creditcards, zodat je aan het einde van het spel de hoogste waarde (gemeten in euro's) aan accessoires hebt verzameld.

Speloverzicht

De spelers kruipen in de rol van een Gooische Koe. Ze beginnen allemaal met een eigen villa en een stier met een bescheiden kapitaal. Door rijke stieren om hun vinger te winden, proberen ze zo veel mogelijk waardevolle accessoires te verzamelen. Dit doen ze door actiekaarten te spelen, die in hun voordeel kunnen werken, of waar ze hun tegenstanders mee kunnen dwarszitten. Ook door een stier te dumpen kan een Gooische Koe er voor zorgen dat zij waardevolle spulletjes in de eigen villa kan leggen. Verleid stieren met nieuwe koopkracht en koop jezelf rijk! En wie weet wordt jij wel de rijkste Koe in het Gooi...



Vorbereiding

1. Verwijder de Discokoe uit het spel. Zij is een mini-uitbreiding van het spel Koe Zoekt Boer en ze wordt niet gebruikt in Gooische Koeien. Voor uitleg, zie **Discokoe**.

2. Sorteert de 5 villakaarten en geef elke speler een villakaart (in zijn/haar favoriete kleur). Leg de kant met de koe naar boven voor je neer. De kleuren hebben geen functie in Gooische Koeien.



3. Sorteert de 15 stierenkaarten en geef elke speler één stier met een credit card die goed is voor één accessoire. Leg deze kaart open voor je op tafel. Dit is je huidige stier. Een knappe jonge stier met helaas niet zo'n dikke portemonnee!

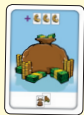


4. Schud de overgebleven stieren en leg ze als een open stapel midden op tafel, zodat de bovenste stier zichtbaar is.

5. Schud de overige kaarten (18 accessoire- en 16 actiekaarten) en leg deze kaarten als een gedekte stapel naast de stieren. Leg de bovenste 3 kaarten open naast de stapel kaarten.



Voorbeeld van de startopstelling



Spelverloop

De speler die de meeste schoenen bezit, begint het spel door als eerste één van de volgende acties te kiezen:

1. Eén van de 3 openliggende kaarten spelen
2. Eén van de 3 openliggende kaarten wegspeelen
3. De bovenste kaart van de stapel spelen
4. Een stier dumpen
5. Een stier verleiden

Nadat een speler een actie heeft uitgevoerd, is zijn beurt voorbij. Als hij een actiekaart heeft gespeeld of afgelegd, wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid en open neergelegd. Er liggen nu weer 3 kaarten open.

Nu is de volgende speler, links van hem, aan de beurt. De spelers kiezen om de beurt, in volgorde van de klok, steeds één van de 5 acties en voeren deze uit.

Het is niet mogelijk actiekaarten vast te houden, zodat je deze later uitspeelt!

Uitleg van de 5 verschillende acties:

Actie 1

> Eén van de 3 openliggende kaarten spelen

a. Kies je een actiekaart, dan voer je de actie uit, die in symbolen op de kaart is aangegeven. Voor uitleg van de kaarten, zie [De Actiekaarten](#). Gebruikte actiekaarten leg je op de aflegstapel, die naast de gedekte stapel wordt gevormd.

b. Kies je een **accessoirekaart**, dan gebruik je de koopkracht van één van jouw (maximaal 2) stieren en leg je de accessoirekaart duidelijk zichtbaar onder de betreffende stier. Je kunt een accessoire alleen kopen als de koopkracht van de stier het toelaat. **Voorbeeld**; een rijke stier zoals hiernaast afgebeeld kan maximaal 3 accessoirekaarten voor je kopen. Hij heeft hier nog ruimte voor 1 accessoire.

Als je twee stieren hebt (zie **Actie 5: Een stier verleiden** hoe je aan een tweede stier komt), mag je zelf kiezen bij wie je het accessoire legt. Op de stierenkaart staat een aantal kaarten afgebeeld; 1, 2 of 3. Dit geeft aan hoeveel accessoires hij in totaal voor je kan kopen. Kan een stier niks meer voor je kopen, dan is het misschien tijd om te scheiden en op zoek te gaan naar wat nieuws... (zie **Actie 4: Een stier dumpen**).

Niet alle accessoires zijn evenveel euro's waard: zonnebrillen zijn **1 euro**, mobieltjes **2 euro**, schoenen **3 euro**, tasje **4 euro** en ringen **5 euro**.

Actie 2

> Eén van de 3 openliggende kaarten wegspeelen

Kies je er voor een kaart weg te leggen, dan wordt deze niet gespeeld en komt deze ook niet meer terug in het spel. Je legt deze kaart direct op de aflegstapel en je beurt is voorbij.

(Dit doe je bijvoorbeeld als je niet wilt dat een kaart gespeeld wordt, omdat deze nadelig voor jou is of voordelig voor een andere speler).



Actie 3

> De bovenste kaart van de stapel spelen

Wil je niets met de openliggende kaarten doen, dan mag je ook de bovenste kaart van de stapel trekken. Deze kaart moet je dan ook spelen (zie ook **Actie 1**):

- Is het een **actiekaart**, dan moet je de bijbehorende actie uitvoeren. In het uitzonderlijke geval dat dit niet mogelijk is, leg je de kaart af en is je beurt voorbij.
- Is het een **accessoirekaart**, dan moet je deze pakken en bij één van je stieren leggen. Als je geen stier meer hebt die nog accessoires voor je kan kopen, dan moet je de kaart afleggen en is je beurt voorbij.

Actie 4

> Een stier dumpen

Soms is het voor alle partijen beter om uit elkaar te gaan. Je bent je vent gewoon zat of je hebt een ander op het oog...

Je mag als actie één van je stieren dumpen. Leg de stier open af, direct naast de open stapel stieren. Hierdoor ontstaat gedurende het spel een tweede stapel stieren.

Bij een scheiding moeten natuurlijk de gezamenlijke bezittingen worden verdeeld. Van alle accessoires die bij deze stier liggen, wordt bepaald of jij ze mag houden of niet.

Op een stierkaart staan altijd 2 of 3 soorten accessoires afgebeeld. Dit zijn de accessoires waar deze stier waarde aan hecht. Bij een scheiding zal hij daarom alle accessoires van deze soort 'meenemen'. Leg deze op de aflegstapel. Alle overige accessoires zijn voor jou en mag je in je villa leggen. Er mogen echter niet meer dan 3 accessoires in je villa liggen.



Voorbeeld:

De stier hiernaast neemt bij een scheiding alle zonnebrillen en ringen mee. Handtasjes, schoenen en mobieltjes mag je houden (zolang je ruimte in je villa hebt).

Accessoires in je villa

Leg de kaarten duidelijk zichtbaar bij jouw villakaart. In je villa passen echter maximaal 3 accessoires. Als je geen ruimte meer hebt, mag je zelf kiezen welke accessoirekaarten je op de aflegstapel legt en welke je houdt. Je mag ook accessoires uit je villa afleggen om ruimte te maken. (**Let op!** Een plezierstier is ook een accessoire en telt mee met dit maximum!)

Actie 5

> Een stier verleiden

De stapel stieren en de stapel gedumpte stieren vormen samen de vleeskeuring. De bovenste stier van elke stapel is single en beschikbaar.

Als er een stier ligt die jou aanstaat, kun je deze zonder moeite verleiden. Neem de stier en leg hem open voor je neer. Zo kun je weer wat meer accessoires kopen. Het is natuurlijk netjes om je bij één stier tegelijk te houden, maar een moderne Gooische koe heeft zo haar behoeftes! Een tweede stier erbij moet kunnen, daar doet niemand moeilijk over. Dit is echter wel het maximum: een speler mag maar 2 stieren tegelijk hebben. Als je al 2 stieren hebt, zul je er eerst één moeten dumpen, voordat je een nieuwe kunt verleiden (zie [Actie 4: Een stier dumpen](#)). **Let op!** Je kunt hierdoor ook accessoires waar de stier waarde aan hecht kwijtraken!

Einde van het spel en winnaar

Als de gedekte stapel kaarten op is, is het spel afgelopen. De 3 kaarten die dan nog open op tafel liggen worden niet meer gespeeld. De spelers tellen de waarde van al hun accessoires bij elkaar op. De waarde van een accessoire staat in euro-tokens op de kaart afgebeeld. De speler met de hoogste waarde aan spulletjes - in euro's - is de winnaar!

Let op! Alle accessoires tellen mee! Ook de accessoires in je villa. Bovendien, vergeet de waarde van de Plezierstier, de Designer Labels en de Fake-kaarten niet te tellen.

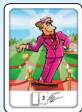
Tips van The Game Master

Om Gooische Koeien te kunnen winnen moet je ook daadwerkelijk 'denken als een Gooische Koe'. Om dit te bereiken zul je een aantal morele regels zwaar moeten overtreden door:

- een stier puur als een credit card te zien; vergeet even hoe hij er uit ziet, als hij maar voldoende mooie spulletjes voor je kan kopen;
- de volgende gouden regel aan te houden: dump op tijd! Voordat je weet is het te laat en is hij er met jouw favoriete accessoires vandoor en hokt hij met de buurkoe, dus dump hem voor het te laat is;
- een stier die gehecht is aan jouw meest waardevolle accessoires en die je daarom liever niet dumpt, dan in hemelsnaam maar naar de eeuwige jachtvelden te helpen...

De Actiekaarten

Hier wordt uitgelegd welke actiekaarten er in het spel zitten, hoeveel kaarten er van elke soort zijn en welke acties met deze kaarten kunnen worden gedaan:



P.A. (1x)

De P.A. is je mode-adviseur. Hij weet precies wat binnenkort 'in' is. Leg de P.A. af en pak de bovenste 3 kaarten van de trekstapel. Je mag er één kiezen en direct spelen. De andere twee leg je onderop de stapel.



Plezierstier (1x)

De plezierstier is jouw eigen Toy Bull. Leg hem in je villa. De waarde is 5 euro. Hij telt mee voor het maximum van 3 accessoirekaarten die in je villa passen. De plezierstier geldt niet voor je maximum van 2 stieren!



Verleiding (2x)

Met deze kaart mag je een stier van een andere speler verleiden. Dit veroorzaakt bij die andere speler een scheiding. Accessoires waar de stier aan gehecht is, neemt hij mee en zijn nu van jou! Accessoires waar hij niet aan gehecht is gaan naar de Goische Koe die achter blijft (zie ook **Actie 4 'Een stier dumpen'**). De Plezierstier kun je met deze kaart niet verleiden. Hij is tenslotte slechts een accessoire! Ook kun je deze kaart niet spelen als je al twee stieren aan de haak geslagen hebt...



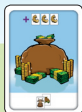
Designer Label (2x)

Schuif het designer label half onder één van je accessoires. Dit accessoire is nu 3 euro meer waard. Je mag deze kaart ook bij een accessoire in je villa leggen. Als je het designer label blind trekt, en je hebt nog geen accessoires, leg de kaart dan af. Het is niet mogelijk deze kaart te spelen als je geen accessoire bezit. Ook mag je het designer label niet gebruiken voor accessoires die zich al in jouw villa bevinden. Wel verhuist het label mee met een accessoire, waar deze dan ook naar toe gaat en wordt als onderdeel van de accessoire gezien.



Fake (2x)

Schuif de Fake-kaart half onder een accessoire van een tegenstander. Dit accessoire is nu 3 euro minder waard (een zonnebril of mobieltje kan dus een negatieve waarde hebben). De Fake-kaart is nu onlosmakelijk verbonden met deze accessoire. Als je de Fake-kaart blind trekt, en je tegenstanders hebben nog geen accessoires, leg de kaart dan af. **Let op!** Deze kaart mag niet direct bij een accessoire in een villa worden gelegd.



Bonus (2x)

Schuif de Bonuskaart half onder één van je stieren. Hij heeft een flinke promotie gehad en hij kan hierdoor 2 accessoires méér voor je kopen! Als je de Bonuskaart blind trekt en je hebt geen stier, leg de kaart dan af.



Partnerruil (2x)

Als je deze kaart speelt, moeten alle spelers een stier naar keuze met de klok mee doorgeven aan de volgende speler **mét accessoires en al!**

Een speler zonder stier kan niets doorgeven. De speler naast hem/haar heeft dan gewoon pech ;-)



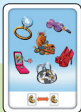
Begrafenis (1x)

Gecondoleerd, jouw stier heeft het loodje gelegd. Gelukkig stond jij in zijn testament! Leg de stier af. Op de aflegstapel, niet op de vleeskeuring! Je mag alle accessoires houden. Natuurlijk moet er wel ruimte zijn in je villa.



Werkster (1x)

Ze werkt hard, maar ze pikt nog wel eens wat. Als je deze kaart speelt, mag je een accessoire van een tegenstander jatten en in je eigen villa leggen. Dit accessoire mag ook uit een villa komen! De werkster kan geen plezierstier jatten, omdat hij niet in haar schortje past.



Accessoires ruilen (2x)

Verwissel 2 accessoires van eigenaar. Deze accessoires mogen ook uit een villa komen! De plezierstier kan ook geruild worden. **Let op!** De speler die deze kaart inzet mag bepalen welke accessoires geruild worden. Fake en Designer labels gaan gewoon mee.

Uitleg van de bonuskaart van Koe zoekt Boer; de Discokoe

De Discokoe is geen onderdeel van Gooische Koeien. Ze is een extraatje: een mini-uitbreiding op Koe Zoekt Boer, een ander spel van The Game Master. Je hebt Koe Zoekt Boer dan ook nodig om de Discokoe te kunnen gebruiken.

Uitleg: Als je Koe Zoekt Boer speelt, voeg de Discokoe dan toe aan de trekstapel. Zorg ervoor dat ze niet één van de koeien is waar de spelers mee beginnen. De Discokoe werkt net zoals andere koeien, met deze uitzonderingen:

- Ze is 10 pluspunten of 10 minpunten waard (afhankelijk van haar stemming)
- Ze heeft alle kleuren. Dat betekent dat ze reageert op iedere boer (daar wordt ze vrolijk van) en op iedere regenbui (daar wordt ze triest van).
- De Discokoe maakt zo veel lawaai dat ze niet welkom is in de stal.

Kleuren

De symbolen op de villakaarten zijn een hulpmiddel voor kleurenblinden:

Blauw = ■ Paars = ▲ Rood = ✕ Geel = ◆ Groen = ●

In Gooische Koeien hebben de kleuren geen functie, maar in een combinatiespel wel.

Combinatiespel Cows on TV

Naast Gooische Koeien, heeft The Game Master nog twee koeien-spellen uitgebracht: Koe Zoekt Boer en Klussen met Koeien. De spellen zijn afzonderlijk te spelen, maar ook heel leuk te combineren! Kijk op www.thegamemaster.nl voor de spelregels van Cows on TV.



Colofon

Spelontwerp: Hans van Tol en Ruud Kool
Illustraties: Wesly Gibs
Grafisch ontwerp: Arenea Kunkeler

©2010, The Game Master BV, Nieuwerkerk aan den IJssel,
All rights reserved.

Voor vragen kunt u mailen naar:
info@thegamemaster.nl

www.thegamemaster.nl

