

Kuhhandel (Koehandel)



Manufacturer: FX Schmid/Ravensburger
Designer: Rüdiger Koltze
Year: 1985
Playtime: +/- 45 minutes
Number of Players: 3-6
Ages: 10+
Written by: Teun Spaans

*Do not use this file if you don't own a copy of this game.
All information about this game are © & ™ by the manufacturer.*

INHOUD

- 40 dierkaarten (10 dieren kwartetten)
- 55 geldkaarten (10 x waarde 0, 20 x waarde 10, 10 x waarde 50, 5 x waarde 100, 5 x waarde 200, 5 x waarde 500)
- 1 reserve kaart
- 1 kaartenbakje.

DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler probeert dieren met het hoogst mogelijke punten aantal te verwerven. Dit gebeurt door veilingen of door 'koehandels'. Bij dit laatste kan worden gebluft. Wie tot slot de meeste punten heeft, wint.

De prijs die voor een dier betaald wordt hoeft niet overeen te komen met de waarde. Wie geluk heeft en slim is, kan een waardevol dier voor de spotprijs van 10 verwerven. Het speelgeld is aan het eind van het spel niets meer waard, alleen de punten waarde van de dieren telt.

VOORBEREIDING

De dierkaarten worden goed geschud en met de rugzijde naar boven in de kaartenhouder gelegd. De geldkaarten worden naar hun waarden (0, 10, 50, 100, 200 en 500) gesorteerd. Iedere speler ontvangt 2x0, 4x10 en 1x50. De 0kaarten kunnen goede diensten bewijzen bij de 'koehandels'. De niet gebruikte geldkaarten worden apart gelegd; zij komen in het spel zodra een 'goudezel' geveild wordt.

De spelers beslissen, wie begint.

Het speelgeld moet, op tactische gronden, altijd verdekt in de hand verborgen worden gehouden.

HET SPEL BEGINT

Wie aan de beurt is, pakt de kaartenhouder en heeft de keus tussen:

- het veilen van de bovenste kaart van de stapel dierkaarten of
- het aanbieden van een koehandel aan een medespeler.

Zodra hij een van deze acties afgesloten heeft, geeft hij de kaartenhouder aan zijn linkerbuur waarmee deze aan de beurt is.

In het begin van het spel kan er alleen geveild worden, omdat een koehandel nog niet mogelijk is. Voor het aanbieden van een koehandel is het vereist dat 2 spelers kaarten van eenzelfde diersoort hebben.

HET VEILEN

De veilingmeester (de speler die de kaart veilt) draait het bovenste dier van de dierstapel om. Vanaf nu mogen de overige spelers naar believen op dit dier bieden, waarbij ieder nieuw bod het vorige moet overtreffen.

De veilingmeester mag zelf niet meebieden.

Wanneer niemand meer een hoger bod wil uitbrengen, roept de veilingmeester: 1, 2, 3, verkocht! De veilingmeester geeft de dierkaart aan de hoogste bidder, en krijgt van deze speler het geld. LET OP: De veilingmeester houdt dit geld zelf.

Hiermee is de veiling afgesloten, tenzij de veilingmeester van zijn voorkeursrecht gebruik maakt. De veilingmeester heeft het recht om na afloop het dier zelf te kopen. Hij geeft het geld aan de speler terug en betaalt deze het door hem mondeling geboden bedrag. In ruil hiervoor krijgt hij het dier.

Dieren worden open en duidelijk zichtbaar voor de spelers op tafel gelegd.

BETALEN

Geen passend geld? Dat is jammer voor je. Er wordt niet gewisseld. Betaal dus gewoon wat meer.

Kun je niet betalen? Laat dit zien door al je geldkaarten aan je medespelers te tonen. Hierna wordt het dier van voren af aan geveild.

Als er niemand biedt, mag de veilingmeester het dier voor niets houden.

DE KOEHANDEL

Zodra twee spelers dieren van hetzelfde kwartet bezitten, mag de speler die aan de beurt is, de andere speler een koehandel aanbieden.

Hebben meerdere spelers hetzelfde dier, dan kan hij beslissen aan wie hij de koehandel aanbiedt.

De koehandel begint hiermee, dat speler A (de uitdager) aan spreker B (de uitgedaagde) een verdekt aanbod doet, door 0, 1, 2 of meer kaarten onder zijn hand met de waarde naar beneden op tafel te leggen, en te zeggen, welk dier hij daarvoor hebben wil.

Bij dit aanbod mag gebluft worden. Hij mag geldkaarten met waarde 0 in zijn bod opnemen en het aantal kaarten laten zien, of helemaal geen kaarten onder zijn hand op tafel leggen.

Als het aanbod van de uitdager op tafel ligt, dan moet speler B, de uitgedaagde, beslissen of hij dit aanbod aanneemt of een tegenbod wil doen.

Accepteert speler B het aanbod, dan neemt speler B alle aangeboden geldkaarten aan en staat het dier aan de uitdager af. De koehandel is daarmee beëindigd.

Als speler B een tegenbod wil doen, dan legt hij eveneens een aantal geldkaarten gedekt op tafel. Beide spelers tellen het hun door de ander aangeboden bedrag, en houden dit geld. De speler die het hoogste bedrag aan de ander betaald heeft, krijgt van de andere speler het dier.

Als beide spelers hetzelfde bedrag geboden hebben, moet speler A een nieuw aanbod doen. Speler B mag opnieuw kiezen tussen accepteren en een tegenbod doen. Als beiden wederom hetzelfde bedrag bieden, dan krijgt de uitdager het dier om niet.

Als beide spelers 2 dieren van hetzelfde kwartet bezitten, dan betreft het aanbod altijd beide dieren. Bezit een speler slechts één dier, dan wordt altijd om maar één dier gespeeld.

DE GOUDEZEL

Zodra de eerste ezel gedraaid wordt, ontvangt iedere speler nog voor het veilen begint, een 50-geldkaart uit de pot. Bij de tweede ezel krijgt iedere speler 100, bij de derde 200, en bij de vierde goudezels 500.

EINDE

Wanneer alle dierkaarten geveild zijn is het aanbieden van een koehandel verplicht. Wie nu alleen nog complete dierkwartetten heeft, wordt overgeslagen.

Wanneer alle dierkwartetten compleet zijn, is het spel afgelopen. Iedere speler telt zijn punten: de waarde op de dierkaarten x het aantal kwartetten.

Het speelgeld is niets meer waard!

Voorbeeld:

Een speler heeft 3 kwartetten: Varkens, honden en hanen. Zijn punten zijn $650 + 160 + 10 = 820$. Omdat hij 3 kwartetten heeft, is zijn score $3 \times 820 = 2460$ punten.

Wie aan het eind de meeste punten heeft, wint het spel!

VERKORT SPEL

Wie een verkort spel wil, deelt aan iedere speler 4 dierkaarten uit. Zijn er onder de uitgedeelde dieren goudezels, dan krijgt iedere speler het daarbij behorende bedrag.