

KUHHADEL.



Für 3 bis 5 schlitzohrige Kartenspieler ab 10 Jahren

Autor: Rüdiger Koltze - Illustration: Tevor Dunton
Design: handmade types, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Inhalt

40 Tierkarten mit grüner Rückseite (10 Tierquartette)
55 Geldkarten mit roter Rückseite
(10 x Wert 0 / 20 x Wert 10 / 10 x Wert 50 /
je 5 x die Werte 100, 200, 500)



Tierkarten



Geldkarten

Spielziel

Jeder Spieler versucht, möglichst viele und möglichst wertvolle Tierquartette zu ersteigern. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat. Geld hingegen ist am Ende nichts mehr wert.

Vorbereitung

- Die **Tierkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.
- Die **Geldkarten** werden nach ihren Werten sortiert und bereitgelegt. Jeder Spieler erhält das folgende Startkapital und nimmt es verdeckt auf die Hand: 2 x 0 (zum Bluffen), 4 x 10, 1 x 50.

Spielablauf

Der Spieler mit dem schwersten Haustier beginnt. Danach läuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für **eine** der folgenden Aktionen:

- Entweder: **Versteigerung**
- Oder: **Kuhhandel**

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er entscheidet sich wiederum für eine der beiden Aktionen etc.

Anmerkung: Am Anfang des Spiels gibt es nur Versteigerungen, weil ein Kuhhandel noch nicht möglich ist (siehe „Kuhhandel“).

Versteigerung

Wer sich für die Versteigerung entscheidet, deckt die oberste Tierkarte vom verdeckten Stapel auf und versteigert sie. Alle Mitspieler (der Versteigerer selbst darf nicht mitbieten!) dürfen nun beliebig oft irgendeinen Betrag für dieses Tier bieten. Dabei muss jeder genannte Betrag das bisherige Höchstgebot um mindestens 10 übertreffen. Wenn kein höheres Gebot mehr erfolgt, erteilt der Versteigerer den Zuschlag, indem er z. B. ruft: „30 zum Ersten, 30 zum Zweiten und 30 zum Dritten – verkauft!“.

Ist der Zuschlag erteilt, gibt der Versteigerer:

- **Entweder** dem Höchstbietenden die Tierkarte. Der Höchstbietende legt sie offen und gut sichtbar vor sich ab. Der Versteigerer erhält im Gegenzug vom Höchstbietenden das Geld.
- **Oder** er macht stattdessen von seinem **Vorkaufsrecht** Gebrauch und erhält dadurch die Tierkarte selbst: Dazu muss er direkt nach dem Zuschlag **dem Höchstbietenden** den gebotenen Geldwert zahlen.

Punktwerte: Es gibt im Spiel 10 verschiedene Tierarten mit Punktwert. Von jeder Tierart gibt es vier Tierkarten (= 1 Quartett). Sie bringt bei Spielende demjenigen Spieler Punkte, der das gesamte Quartett der Tierart gesammelt hat. Jede Tierkarte zeigt den Wert des **kompletten** Quartetts an.

Besonderheiten bei der Versteigerung

- **Niemand bietet?**
Falls niemand bietet, muss der Versteigerer das Tier dreimal ausrufen. Wenn bis dahin kein Gebot erfolgt ist, darf sich der Versteigerer das Tier kostenlos nehmen.
- **Kein passendes Geld?**
Es wird nie Geld gewechselt. Wer nicht passend zahlen kann, muss einen höheren Preis bezahlen. Das gilt auch für den Versteigerer, wenn er sein Vorkaufsrecht nutzt.
- **Zahlungsunfähig?**
Wer seinen gebotenen Geldbetrag nicht aufbringen kann, muss all sein Geld vorzeigen. Die Versteigerung wird anschließend wiederholt. Bei dieser Versteigerung darf der Spieler nicht erneut mehr bieten, als er hat.

Wer die meisten Punkte hat gewinnt

Tierkarten mischen und als Stapel bereitlegen

Jeder Spieler erhält Geld:
2 x 0
4 x 10
1 x 50

Wer am Zug ist:

Versteigerung oder Kuhhandel

Versteigerung: Mitspieler bieten Geldbeträge

Versteigerung beendet wenn nicht mehr geboten wird

Versteigerer erhält Geld, Höchstbietender die Tierkarte

Versteigerer darf Tierkarte auch selbst kaufen. Dann erhält Höchstbietender das Geld

Geld wird nie gewechselt

Goldesel bringt neues Geld ins Spiel

Ansonsten Versteigerung wie jedes andere Tier

Kuhhandel möglich, wenn 2 Spieler Tiere der gleichen Art besitzen

Spieler A macht Spieler B ein verdecktes Gebot für Tierkarte(n) einer Tierart

Bluffen erlaubt!

Entweder: Spieler B nimmt das Geld und gibt Spieler A das Tier

Oder: Spieler B macht verdecktes Gegengebot

Wer mehr geboten hat, bekommt Tierkarte vom anderen

Beide behalten Geld, das ihnen geboten wurde

Besitzen 2 Spieler jeweils ein Paar der Tierart, wird immer um das Paar „gekuhandelt“

Spiel ist zu Ende wenn alle Tierquartette komplett sind

Wertung

Punktwerte der Tierquartette addieren ...

... und mit der Anzahl an Quartetten multiplizieren

Geld ist wertlos

Wer die meisten Punkte hat gewinnt!

• **Die Goldesel**

Deckt ein Spieler einen Esel auf, wird die Versteigerung kurz unterbrochen: Wer an der Reihe ist, teilt an alle (auch an sich selbst) zusätzliche Geldkarten aus:

- Erster Goldesel: 50
- Zweiter Goldesel: 100
- Dritter Goldesel: 200
- Vierter Goldesel: 500



Nach dem Austeilen der Geldkarten wird der Goldesel immer genauso wie jedes andere Tier versteigert.

Kuhhandel

Anstelle der Versteigerung darf der Spieler mit einem Mitspieler einen Kuhhandel machen. Dazu sagt er dem Mitspieler, um welches Tier – **das beide besitzen** – der Kuhhandel stattfinden soll. Anschließend macht er ein **verdecktes** Gebot, indem er einen beliebigen Geldbetrag verdeckt auf den Tisch legt.

Die Anzahl der Geldkarten ist dabei beliebig. Es ist erlaubt, dem Gebot Oer-Karten beizufügen, ausschließlich Oer-Karten hinzulegen oder sogar nur die leere Hand!

Der herausgeforderte Spieler hat nun zwei Möglichkeiten:

- Entweder: **Annahme**
Der herausgeforderte Spieler nimmt das verdeckte Gebot an. Dafür gibt er dem Herausforderer das Tier, um das gehandelt wurde.

- Oder: **Gegengebot**
Er legt verdeckt ein Gegengebot auf den Tisch. In diesem Fall werden die Geldstapel getauscht und geheim nachgezählt. Wer mehr geboten hat, erhält die Tierkarte des Gegenspielers. **Wichtig: Jeder behält das Geld, das er vom anderen bekommen hat.**

Gleichstand?

Bieten beide Spieler gleichviel, erhält der Herausforderer das Tier. Das Geld bleibt getauscht.

Besitzen beide Spieler **ein Paar** der gleichen Tierart, muss immer um das Paar des anderen gehandelt werden. Besitzt ein Spieler zwei oder drei Tiere, der andere jedoch nur ein Tier desselben Quartetts, betrifft der Handel stets nur ein Tier.

Zur Erinnerung: Um unterschiedliche Tierarten (z. B. Hund gegen Katze) kann nie gekuhhandelt werden. Ebenso wenig kann um komplette Quartette gehandelt werden.

Komplette Quartette bleiben offen vor dem Spieler liegen und werden um 90° auf die Seite gedreht. So ist sofort ersichtlich, dass dieses Quartett bereits vollständig ist.

Spielende und Wertung

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird das Kuhhandeln reihum zur Pflicht. Wer nur noch komplette Quartette vor sich liegen hat, wird übergangen. Sind alle Quartette komplett, ist das Spiel zu Ende.

Jeder Spieler zählt nun seine Punkte wie folgt zusammen:

1. Tierquartette addieren

Der Spieler rechnet die Werte seiner Tierquartette zusammen.

Zur Erinnerung: Die Zahl auf jeder Tierkarte gibt den Punktwert des gesamten Tierquartetts an (z. B. 4 Kühe = 800 Punkte).

2. Multiplizieren

Nach dem Zusammenzählen der Punkte wird die Summe mit der **Anzahl an Tierquartetten** multipliziert. Hat der Spieler also drei Quartette, verdreifacht er die Punkte, hat er vier, vervierfacht er sie usw.

Wertloses Geld: Die Geldkarten spielen bei der Punkteberechnung keine Rolle.

Wer nun die meisten Punkte hat, ist der Gewinner!

Wertungsbeispiel



<i>Andi besitzt folgende Tierquartette:</i>	<i>Ben besitzt folgende Tierquartette:</i>	<i>Claudia besitzt folgende Tierquartette:</i>
Pferd 1.000	Kuh 800	Schwein 650
Ziege 350	Esel 500	Schaf 250
Gans 40		Hund 160
		Katze 90
		Hahn 10
Summe 1.390	Summe 1.300	Summe 1.160
<i>Da 3 Quartette:</i>	<i>Da 2 Quartette:</i>	<i>Da 5 Quartette:</i>
3 x 1.390 = 4.170 Punkte	2 x 1.300 = 2.600 Punkte	5 x 1.160 = 5.800 Punkte

Varianten

Super-Kuhhandel

Wer einen Kuhhandel macht, darf anschließend zusätzlich eine Versteigerung durchführen.

Schnelles Spiel

Sortiert vor Spielbeginn 2 Tiere jeder Tierart sowie die Geldkarten mit dem Wert 200 und 500 aus und legt sie zurück in die Schachtel.

Statt *Tierquartetten* benötigt ihr nun nur *Tierpärchen*, um am Spielende zu punkten.