

Andere Spielmöglichkeiten

„Super-Kuhhandel“

Bei dieser Variante des Spiels muß man sich sein verdecktes Angebot bzw. Gegenangebot beim „Kuhhandel“ genau merken, da das Spielgeld, das die beiden Spieler geboten haben, ausgetauscht und nicht mehr zurückgegeben wird. Wer nun feststellt, daß sein eigenes Angebot höher war, der erhält vom Gegenspieler das Tier, behält aber auch dessen Geld. Dies ist der *eigentliche (hinterlistige) Kuhhandel*, bei dem man versuchen muß, entweder etwas mehr als der andere oder so gut wie gar nichts dagegen zu bieten. Bei gleich hohem Gebot erhält derjenige Spieler, der den Handel angefangen hat, das Tier des anderen praktisch umsonst.

Bei dieser Spielweise wird das gebotene Geld nie aufgedeckt, so daß die anderen Spieler nicht erfahren, wieviel Geld den Besitzer wechselt. 0-Karten müssen auch hier sofort zurückgegeben werden.

Profi-Wertung

Die Taubenkarte wird nicht verwendet. Es gibt keine Prämie für bestimmte Tier-Kombinationen. Die Gesamtpunktzahl jedes Spielers wird errechnet aus: Wert der Tiere **mal** Zahl der kompletten Tiere.

Beispiel: Ein Spieler hat drei Tiere - Schwein, Hund und Hahn; die Gesamtpunktzahl ist $650 + 160 + 10 = 820 \times 3 = 2460$.

Ein anderer hat zwei Tiere - Pferd und Gans; die Gesamtpunktzahl ist $1000 + 40 = 1040 \times 2 = 2080$.

Verkürztes Spiel

Wird ein kürzeres Spiel gewünscht, erhält jeder Spieler von Anfang an 4 verdeckt gezogene Tierkarten. Sind unter den ausgeteilten Karten Goldesel, so erhalten alle Spieler das entsprechende zusätzliche Geld. Sind keine Goldesel dabei, erhalten alle Spieler auf jeden Fall von Anfang an noch zusätzliche 50 als Startgeld. In diesem Fall gibt es beim ersten im Verlauf des Spiels auftauchenden Goldesel 100, beim zweiten 200, beim dritten 500 und beim vierten natürlich nichts mehr.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg



KUHHANDEL

Wer anderen einen Kuhhandel anbietet, fällt oft selbst herein

Das ansteckende Familien-Kartenspiel.

Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

KUHHANDEL

Das ansteckende Familien-Kartenspiel für
3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren.
Ravensburger Spiele® Nr. 01 251 0
Autor: Rüdiger Koltze
Design: Josef Blaumeiser

Inhalt:
40 Tierkarten (10 Tiere, pro Tier 4 Karten), 55
Geldkarten (10 x Wert 0; 25 x Wert 10; je 5 x die
Werte 50, 100, 200, 500), 1 Taubenkarte, Karten-
spender.

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, Tiere mit möglichst
hohem Punktwert zu erwerben. Das ge-
schieht entweder auf den laufenden Verstei-
gerungen oder durch „Kuhhandel“, bei dem
bauernschlau geblufft wird.

Vorbereitung

Die Tierkarten werden gut gemischt und mit der
Rückseite nach oben in den Kartenspende-
r zurückgelegt. Die Taubenkarte wird im Mittelfach
des Kartenspenders bereitgelegt.

Die Geldkarten werden nach Wert sortiert (Wert
0, 10, 50, 100, 200, 500). Jeder Spieler erhält 2
Karten vom Wert 0 und 5 Karten vom Wert 10 als
Startgeld.

Das Spielgeld sollte aus taktischen Gründen
immer verdeckt in der Hand behalten oder ganz
versteckt werden.

Die übrigen Geldkarten werden im zweiten Fach
des Kartenspenders bereitgelegt (sie kommen
später ins Spiel, wenn ein „Goldesel“ zur Verstei-
gerung ansteht).

Die Spieler entscheiden, wer beginnt.



Das Recht auf die Taubenkarte muß sofort aus-
geübt werden, sonst verfällt es. Dann darf die
Taubenkarte von demjenigen genommen wer-
den, der die nächste passende Tier-Kombina-
tion komplett erwirbt.

Der Goldesel:

Der Esel ist nicht nur ein Tier mit Punktwert wie
alle anderen, sondern er bringt als „Goldesel“
auch neues Geld ins Spiel. Jedesmal, wenn ein
Esel aufgedeckt wird, wird das Spiel unter-
brochen: Der Spieler, der an der Reihe ist, teilt an
alle – auch an sich selbst – zusätzliches Spiel-
geld aus. Beim ersten Esel erhält jeder Spieler
50, beim zweiten 100, beim dritten 200 und beim
vierten 500. Erst wenn dieses Geld verteilt ist,
wird der Esel wie jedes andere Tier versteigert.

Kein passendes Geld? Zahlungsunfähig?

Es wird kein Spielgeld gewechselt. Wer beim Er-
steigern nicht passend zahlen kann, muß einen
höheren Preis bezahlen.

Das gilt auch für den Versteigerer, wenn er von
seinem Vorkaufsrecht Gebrauch macht. Er darf
das Geld des höchsten Bieters nicht zum Wech-
seln aufnehmen.

Wer beim Versteigern feststellt, daß er den von
ihm gebotenen Betrag nicht aufbringen kann,
muß all sein Geld vorzeigen, und dann wird die
Versteigerung wiederholt.

Tierkarten zu Ende!

Wenn keine Tiere mehr zum Versteigern da sind,
ist das Handeln Pflicht. Wer zu diesem Zeitpunk-
t nur noch komplette Tiere hat, kann nicht han-
deln und wird übergangen.

Ende des Spiels

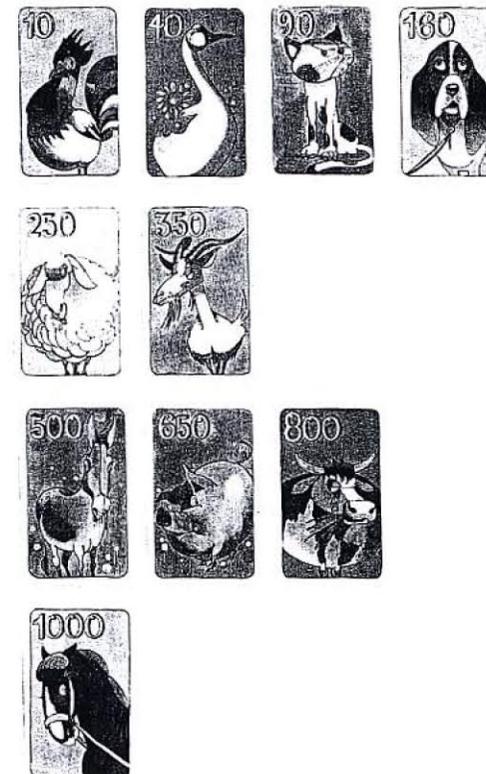
Wenn alle Tiere komplett sind, ist das Spiel zu
Ende. Jeder Spieler zählt seine Punkte zusam-
men: Die Zahl auf jeder Karte gibt den Punktwert
der Vierergruppe an (4 Kühe sind zum Beispiel
800 wert).

Das Spielgeld ist am Ende nichts mehr wert!
Wer die meisten Punkte hat, ist Gewinner.

Spielregel

Wichtiger Hinweis vorab:

Wie so oft im Leben ist auch in diesem Spiel der bezahlte Preis und der Wert der „Ware“ nicht dasselbe! Wer Glück hat, kann das wertvollste Tier zum Spottpreis von 10 erwerben. Wer Pech hat, muß weit mehr als den Punktwert hinblättern, weil er dieses Tier unbedingt braucht. Das Spielgeld ist aber am Ende nichts mehr wert; es zählt **nur** der Punktwert!



0-Karten, die einem Angebot beigelegt haben, müssen immer sofort zurückgegeben werden.

Ist das Angebot von Spieler „A“ höher oder gleich hoch wie das von „B“, so hat Spieler „A“ gewonnen. „B“ muß sein Tier hergeben, bekommt dafür aber das gebotene Geld. Sein eigenes Geld nimmt „B“ natürlich auch wieder an sich.

Ist das Gegenangebot von Spieler „B“ höher, geht der Handel anders als erwartet aus: „A“ nimmt sein Geld zurück, verliert sein Tier und bekommt dafür den Betrag des Gegenangebots. Manchmal kann das Absicht sein, um zu Geld zu kommen.

Wenn einer der beiden am „Kuhhandel“ beteiligten Spieler nur **ein** Tier der angesprochenen Art besitzt, dann geht der Handel auch immer nur um **ein** Tier (selbst wenn der andere zwei oder drei davon besitzt). Wenn aber beide Spieler ein **Paar** des gleichen Tieres besitzen, geht der Handel grundsätzlich um das Paar. Einer von beiden wird das Paar des anderen erwerben und damit ein Tier komplett haben.



„Tier komplett“:

Hat ein Spieler alle 4 Karten eines Tieres erworben, so ist ihm dieses Tier sicher. Er kann die Karten bis zur Endabrechnung beiseite legen.

Prämie:

Wer es als erster schafft, eine der folgenden Kombinationen komplett zu erwerben, darf sich dafür als zusätzliche Prämie die **Taubenkarte** mit dem Wert 500 nehmen:

alle Hähne und Gänse, oder
alle Katzen und Hunde, oder
alle Schafe und Ziegen.



Die Aktionen: Versteigern oder Kuhhandel

Wer an der Reihe ist, erhält den Kartenspender. Er hat immer die Wahl zwischen 2 Aktionen:

Versteigern der obersten Tierkarte
oder

einem Mitspieler einen „Kuhhandel“ anbieten. Sobald der Spieler diese Aktion abgeschlossen hat, gibt er den Kartenspender an seinen linken Nachbarn weiter; damit ist nun dieser an der Reihe.

Am Anfang des Spiels gibt es nur Versteigerungen, weil ein „Kuhhandel“ noch nicht möglich ist. Wenn gegen Ende des Spiels keine Tierkarten zum Versteigern mehr da sind, muß man einen „Kuhhandel“ anbieten.

Das Versteigern:

Der Versteigerer deckt die oberste Tierkarte auf. Damit ist die Versteigerung eröffnet. Alle Mitspieler dürfen beliebig oft irgendeinen Betrag für dieses Tier bieten, wobei jeder folgende Betrag das vorangegangene Gebot übertreffen muß. Der Versteigerer bietet nicht mit.

Wenn kein höheres Gebot mehr kommt, erteilt der Versteigerer den Zuschlag, indem er beispielsweise ruft: „30 zum ersten, 30 zum zweiten, 30 zum dritten!“

Nicht zu eilig mit dem Zuschlag! Es geht ja um die eigenen Einnahmen des Versteigerers!

Ist der Zuschlag erteilt, gibt der Versteigerer dem Höchstbietenden die Tierkarte. **Der Versteigerer erhält das Geld!** Damit ist die Versteigerung abgeschlossen, falls der Versteigerer nicht von seinem „Vorkaufsrecht“ Gebrauch macht.

Die Spieler legen alle Tierkarten, die sie besitzen, grundsätzlich offen und ausgebreitet vor sich auf den Tisch.



Wenn niemand bietet, darf der Versteigerer sich selbst den Zuschlag erteilen, indem er beispielsweise ruft: „Eine Gans zum ersten, eine Gans zum zweiten, eine Gans zum dritten!“ Wenn bis dahin immer noch kein Mitspieler etwas geboten hat, nimmt sich der Versteigerer dieses Tier umsonst. Falls aber ein Mitspieler einen noch so geringen Betrag bietet, gibt der Versteigerer das Tier ab und erhält dafür das Geld.

Vorkaufsrecht des Versteigerers:

Der Versteigerer hat das Recht, das Tier selbst zu kaufen, aber nur unmittelbar nach Abschluß der Versteigerung. Direkt nach dem Zuschlag gibt er dem Höchstbietenden bekannt, daß er das Tier selbst kaufen will. Er zahlt in diesem Fall an den Höchstbietenden den mündlich gebotenen Betrag und erhält dafür selbst die Tierkarte.

Der „Kuhhandel“

Sobald zwei Spieler **gleiche** Tiere besitzen, darf der Spieler, der an der Reihe ist, dem anderen einen „Kuhhandel“ anbieten. Haben mehrere Spieler dasselbe Tier wie er, kann er sich entscheiden, wem er den „Kuhhandel“ anbietet.

Der „Kuhhandel“ beginnt damit, daß Spieler „A“ dem Spieler „B“ ein verdecktes **Angebot** macht, indem er einen beliebigen Geldbetrag verdeckt auf den Tisch legt, und ihm sagt, welches Tier er dafür will.

Der Geldbetrag darf auch die Karten mit dem Wert 0 enthalten. Es ist auch erlaubt, nur die 0-Karten hinzulegen.

Spieler „B“ kann jedenfalls aus der Anzahl der Karten nicht ohne weiteres erkennen, wieviel ihm geboten wird.

Der angesprochene Spieler „B“ darf den Handel nicht ablehnen. Er muß ein **Gegenangebot** machen. Dafür legt er ebenfalls verdeckt Geldkarten auf den Tisch (es können auch 0-Karten sein). Anschließend decken beide Spieler ihr Geld auf.

