

Kuhhandel Master · Wertungsblatt

(Kopiervorlage)

| | Spieler 1 | Spieler 2 | Spieler 3 | Spieler 4 | Spieler 5 | Spieler 6 |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Spielername | | | | | | |
| Summe Quartett-Werte | | | | | | |
| + 250 pro passender Prämienkarte | | | | | | |
| = Zwischenergebnis 1 | | | | | | |
| × Anzahl Tierquartette | × | × | × | × | × | × |
| = Zwischenergebnis 2 | | | | | | |
| + 250 pro nicht passender Prämienkarte | | | | | | |
| + Geld (nur Variante) | | | | | | |
| = Endergebnis | | | | | | |

227171

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

12

Ravensburger

Kuhhandel MASTER

Das ausgebluffte Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

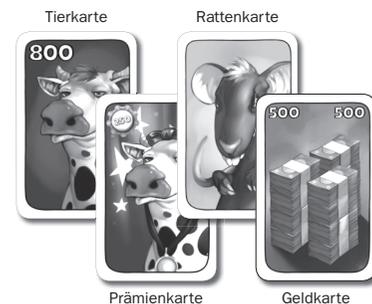
Autor: Rüdiger Koltze · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: Mathieu Leysenne · Redaktion: Philipp Sprick

Ravensburger Spiele® Nr. 27 122 1

Inhalt

- 40 Tierkarten mit roter Rückseite (10 Tierquartette)
- 10 Prämienkarten mit roter Rückseite (1 pro Tierquartett)
- 4 Rattenkarten mit roter Rückseite
- 66 Geldkarten mit grüner Rückseite (Werte von 0 bis 500)



Spielziel

Jeder Spieler versucht, möglichst viele und möglichst wertvolle Tierquartette zu ersteigern. Wer außerdem die passenden Prämienkarten ergattert und einen Bogen um die Rattenkarten macht, erhöht seine Chancen auf den Sieg. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Im Folgenden wird das Spiel für 3–6 Spieler erklärt.

Die Regeln für 2 Spieler findet ihr auf Seite 10.

1

Ravensburger

Karten mit roter Rückseite mischen und verdeckt in Tischmitte legen.

Geldkarten nach Wert sortieren. Jeder Spieler erhält:
2 x 0 / 3 x 10 /
1 x 20 / 1 x 50

Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für Versteigerung oder Kuhhandel.

Versteigerer deckt oberste Karte vom Stapel auf. Je nach Kartenart gibt es verschiedene Versteigerungen:

Vorbereitung

- Die **Tier-, Prämien- und Rattenkarten** (= alle Karten mit roter Rückseite) werden gemeinsam gemischt. Sie kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.
- Die **Geldkarten** (= grüne Rückseite) werden nach ihren Werten sortiert und offen bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält das folgende Startkapital und nimmt es verdeckt auf die Hand:
2 x 0 (zum Bluffen) / 3 x 10 / 1 x 20 / 1 x 50

Spielablauf

Der Spieler mit den meisten Haustieren beginnt. Danach läuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für eine der folgenden Aktionen:

- Entweder: **Die Versteigerung**
- Oder: **Der 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.

Die Versteigerung

Wer sich für die Versteigerung entscheidet, deckt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf. Je nachdem, ob es eine Tier-, Prämien- oder Rattenkarte ist, wird sie unterschiedlich versteigert:

Behält Spieler A die Karte selbst, erhält sein Mitspieler sofort die nächste Karte vom Stapel (ohne dass Spieler A diese sieht).

Gibt Spieler A die Karte dagegen seinem Mitspieler, nimmt er selbst sofort die nächste Karte vom Stapel (ohne dass Spieler B sie sieht).

Danach ist Spieler B an der Reihe. Er stünde bei der Aktion „Verteilung“ vor derselben Entscheidung usw.

Tier-, Prämien- und Rattenkarten legen die Spieler offen vor sich aus. **Geldkarten** werden auf die Hand genommen. Ist der Stapel aufgebraucht, kann nur noch „gekuhhandelt“ werden. Die Wertung am Spielende bleibt wie auf S. 8f. beschrieben.

Varianten für 2–6 Spieler

Für noch mehr Taktik und Spannung solltet ihr diese beiden Varianten ausprobieren:

- **Super-Kuhhandel**
Wer einen Kuhhandel macht, darf anschließend zusätzlich eine Versteigerung (im Spiel zu zweit: Verteilung) veranstalten.
- **Kassensturz**
Bei Spielende zählt jeder Spieler sein verbliebenes Geld als Punkte zu seinen restlichen Punkten hinzu.

Beispiel: André besitzt bei Spielende noch einen Geldbetrag von 430. Im Wertungsbeispiel (S. 8f.) würde er damit ein Endergebnis von $2.670 + 430 = 3.100$ Punkten erreichen.

Er kann:

- **Karte behalten. Gegner erhält dann automatisch nächste Karte.**
- **Karte dem Gegner geben. Spieler behält dann automatisch nächste Karte.**

Geldkarten kommen auf die Hand. Alle anderen werden ausgelegt.

Variante 1:
Nach Kuhhandel zusätzliche Versteigerung.

Variante 2:
Geld zählt am Spielende Punkte.

Startkapital
wie auf Seite 2.

Oer-Karten
und 10 beliebige
weitere Geldkarten
verdeckt aus dem
Spiel nehmen.

Karten mit roter
und **grüner Rück-**
seite zusammen
mischen.

Spieler an der Reihe
macht **Verteilung**
oder **Kuhhandel**.

Kuhhandel
bleibt gleich.

Verteilung:
Spieler schaut sich
Karte vom Stapel
an.

Kuhhandel für 2 Spieler

Im Spiel zu zweit gelten die Regeln für 3 bis 6 Spieler mit folgenden Änderungen:

Vorbereitung

Beide Spieler erhalten wie gehabt ihr Startkapital (siehe Seite 2). Je zwei Karten mit den Werten 50, 100, 200 und 500 werden für die Goldesel bereitgelegt (siehe Seite 6). Die übrigen Oer-Karten werden für das Spiel zu zweit nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die restlichen Geldkarten werden gut gemischt. 10 zufällig gezogene Geldkarten kommen anschließend unbesehen aus dem Spiel.

Die verbleibenden Geldkarten werden **gemeinsam** mit den Tier-, Prämien- und Rattenkarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Spielablauf

Im Spiel zu zweit wird die **Versteigerung** durch die **Verteilung** ersetzt. Wer an der Reihe ist, kann sich für eine Aktion – Verteilung oder Kuhhandel – entscheiden.

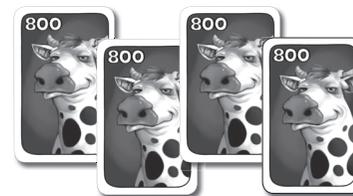
Der **Kuhhandel** funktioniert dabei genauso wie im Spiel mit 3 bis 6 Spielern.

Die **Verteilung** funktioniert wie folgt:
Spieler A schaut sich geheim die oberste Karte vom Stapel an und entscheidet:

- Entweder: **Karte behalten**
- Oder: **Karte dem Mitspieler geben**

Tierkarten:

*Es gibt im Spiel 10 Tierquartette, die Punkte bringen. Die Punkte bekommt, wer bei Spielende das gesamte Quartett der Tierart gesammelt hat. Jede Tierkarte zeigt dabei den Wert des **kompletten** Quartetts an.*



Deckt der Versteigerer eine Tierkarte auf, dürfen alle anderen (der Versteigerer selbst darf nicht mitbieten!) 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 gebotene Geld.
- **Oder** der Versteigerer macht stattdessen von seinem **Vorkaufsrecht** Gebrauch und erhält die Tierkarte selbst: Dazu muss er direkt nach dem Zuschlag **dem Höchstbietenden** den gebotenen Geldwert zahlen.

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.

Tierkarte:
Mitspieler bieten
Geldbeträge.

Versteigerer erhält
das Geld, Höchst-
bietender die Tier-
karte.

Versteigerer darf
die Tierkarte auch
selbst kaufen, in-
dem er den Betrag
an den Höchst-
bietenden zahlt.

Prämienkarte:
Versteigerer zählt von 10 herunter, Mitspieler „schlagen zu“.

Versteigerer erhält die Anzahl an Geldkarten, „Meistbietender“ die Prämienkarte.

Versteigerer darf die Prämienkarte selbst kaufen, indem er die Geldkarten-Anzahl an den „Meistbietenden“ zahlt.

Prämienkarten:

Zu jeder Tierart (außer den Ratten) gibt es **eine** Prämienkarte. Sie zu ersteigern bringt mindestens 250 Punkte (siehe Wertung, S. 8).



Bei der Versteigerung einer Prämienkarte zählt die **Anzahl** der gebotenen Geldkarten und nicht deren Wert. Der Versteigerer legt die Prämienkarte für alle gut erreichbar auf den Tisch. Nun zählt er, beginnend von 10, langsam und gleichmäßig herunter. Wer als Erster mit der Hand auf die Prämienkarte schlägt, erhält sie – und zwar für die zu diesem Zeitpunkt vom Versteigerer genannte **Anzahl an Geldkarten**. Der **Wert** dieser Geldkarten spielt dabei keine Rolle.

Der Versteigerer gibt dem „Meistbietenden“ die Prämienkarte. Dieser legt sie offen und gut sichtbar vor sich ab. Der Versteigerer erhält im Gegenzug die Geldkarten vom „Meistbietenden“.

Auch bei dieser Versteigerung hat der Versteigerer das **Vorkaufsrecht**: Dazu muss der Versteigerer dem „Meistbietenden“ die gebotene Anzahl an Geldkarten zahlen. Er darf sich nicht vor der Entscheidung für das Vorkaufsrecht anschauen, welchen Geldwert das Gebot des „Meistbietenden“ hat.

Niemand bietet? Schlägt selbst beim „Preis“ von „1“ noch niemand zu, erhält der Versteigerer die Prämienkarte kostenlos.

1. Rattenquartett

Wer das Rattenquartett hat, deckt damit ein beliebiges eigenes Tierquartett ab. Beide Quartette kommen aus dem Spiel und werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

2. Tierquartett-Werte addieren

Jeder 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).

3. Passende Prämienkarten addieren

Hinzu kommen 250 Punkte für jede Prämienkarte, die zu einem eigenen Tierquartett passt.

Sonderfall: Der Spieler deckt mit dem Rattenquartett ein Tierquartett ab, das zu einer eigenen Prämienkarte passt. Dann gilt die Prämienkarte als nicht passend und wird erst in Schritt 5 hinzugerechnet.

4. Multiplizieren

Nun 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.

Achtung: Die Prämienkarten sind keine Multiplikatoren!

5. Nicht passende Prämienkarten addieren

Pro Prämienkarte **ohne** dazugehöriges Quartett erhält der Spieler **nach** dem Multiplizieren jeweils 250 Punkte hinzu.

Wer nun die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Das Geld ist nichts mehr wert.

Um die Abrechnung zu vereinfachen, findet ihr auf S. 12 einen Wertungszettel als Kopiervorlage.

Rattenquartett deckt Gänse ab; beide kommen aus dem Spiel
= ~~Gänse (40)~~

800 (Kühe)
+ 160 (Hunde)
= 960

960
+ 250
(Prämienkarte Hund)
= 1.210

2 Quartette = x 2
1.210
x 2
= 2.420

2.420
+ 250
(Prämienkarte Pferd)
= 2.670

Endergebnis:
2.670 Punkte

Rattenhandel:
wie Kuhhandel,
aber: Wer mehr
Geld geboten hat,
gibt dem anderen
die Rattenkarte/n.

Prämienkarten
werden nie
„gekuhhandelt“!



Kuhhandel um Ratten

Der „Rattenhandel“ funktioniert wie der Kuhhandel, jedoch mit einer Änderung: Wer **mehr** geboten hat, wird seine Ratte(n) an den Gegenspieler los. Auch beim Rattenhandel müssen die beiden beteiligten Spieler mindestens eine Ratte besitzen. Bei Gleichstand wird der Rattenhandel wiederholt. Bei erneutem Gleichstand darf der Herausforderer seine Ratte abgeben.

Kein Prämien-Kuhhandel

Prämienkarten verbleiben das gesamte Spiel bei dem Spieler, der sie in der Versteigerung erhalten hat. Um sie kann kein Kuhhandel stattfinden.

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.

Wertungsbeispiel

André hat bei Spielende:

- **Rattenquartett**
- **3 Tierquartette: Gänse (40), Hunde (160), Kühe (800)**
- **2 Prämienkarten:**
1x passende (Hund), 1x nicht passende (Pferd)

Jeder Spieler zählt seine Punkte wie folgt zusammen (siehe auch das Beispiel in der Randspalte rechts):

8

Rattenkarten:

Die Ratten rauben als einzige Tierart Punkte: Ein beliebiges Tierquartett des



Spielers, der am Ende das Rattenquartett besitzt, geht nicht in die Wertung ein (siehe Wertung).

Wird eine Ratte aufgedeckt, hat der Spieler **links vom Versteigerer** als erster die Wahl:

- **Entweder** er nimmt die Rattenkarte und legt sie offen und gut sichtbar vor sich ab.
- **Oder** er legt stattdessen eine seiner Geldkarten **verdeckt** neben der Ratte ab (natürlich eine möglichst niedrige – auch eine Oer-Karte ist möglich).

Entscheidet er sich, eine Geldkarte abzulegen, steht anschließend sein linker Nachbar vor der gleichen Wahl. Dies geht so lange reihum (**einschließlich** des Versteigerers), bis ein Spieler die Ratte nimmt. Dieser Spieler erhält als Ausgleich **alle Geldkarten**, die während der Versteigerung neben der Ratte abgelegt wurden.

Wichtig: Wer eine Ratte versteigert hat, muss anschließend sofort eine weitere Karte vom Stapel versteigern.

Ist die nächste Karte wieder eine Rattenkarte, deckt der Spieler nach ihrer Versteigerung erneut eine Karte auf usw.

Rattenkarte:
Reihum Geldkarten verdeckt in die Mitte legen, bis ein Spieler die Rattenkarte nimmt. Dieser erhält alle abgelegten Geldkarten.

Nach Rattenkarte
deckt derselbe Versteigerer die nächste Karte auf.

5



Geld wird nicht gewechselt!

Wird ein Esel aufgedeckt, erhalten alle Spieler von der Bank:

1. Esel: 50
2. Esel: 100
3. Esel: 200
4. Esel: 500

Kuhhandel:
Spieler A macht Spieler B ein verdecktes Angebot für ein oder zwei Tiere einer Tierart.

Besonderheiten bei der Versteigerung

- **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/die Kartenzahl nicht aufbringen kann, muss all sein Geld vorzeigen. Die Versteigerung wird anschließend wiederholt.

- **Die Goldesel**

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



- erster Goldesel: 50
- zweiter Goldesel: 100
- dritter Goldesel: 200
- vierter Goldesel: 500

Nach dem Austeilen der Geldkarten wird der Esel genauso wie jede andere Tierkarte versteigert.

Der Kuhhandel

Wer an der Reihe ist und gleiche Tiere wie ein oder mehrere Mitspieler besitzt, darf **einem** dieser Mitspieler einen Kuhhandel anbieten. Der Kuhhandel findet **anstelle der Versteigerung** statt und verläuft wie folgt:

Zuerst fordert der Spieler einen Mitspieler heraus. Dazu sagt er, 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. Er darf dem Gebot auch Oer-Karten beifügen, ausschließlich Oer-Karten hinlegen oder sogar nur die leere Hand!

Der herausgeforderte Spieler hat zwei Möglichkeiten:

- **Entweder: Annahme**

Er nimmt das Gebot ohne Gegengebot 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 das Tier des Gegenspielers.

Wichtig: Jeder behält das Geld, das er vom anderen bekommen hat.

Gleichstand? Bieten beide Spieler gleichviel, verbleibt das getauschte Geld bei den Spielern und es wird erneut um dasselbe Tier gespielt. Ist das nächste Gebot zufälligerweise wiederum gleich, erhält der Herausforderer das Tier.

Besitzen beide Spieler **je ein Paar** des gleichen Tierquartetts, wird immer um das Paar des anderen gehandelt.

Besitzt ein Spieler zwei oder drei Tiere, der andere jedoch nur ein Tier desselben Quartetts, betrifft der Handel stets nur ein Tier.

Bluffen erlaubt!

Spieler B kann:

- **Gebot annehmen:**
Er nimmt das Geld und gibt Spieler A das Tier.

- **verdecktes Gegengebot machen:**
Wer mehr Geld geboten hat, bekommt Tierkarte/n vom anderen. Beide behalten das Geld, das ihnen geboten wurde.

Besitzen beide Spieler jeweils ein Paar der Tierart, wird immer um das Paar „gekuhhandelt“.