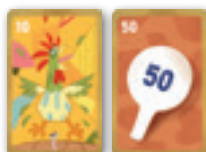


THE ART OF KOEHANDEL.

Voor 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

Inhoud

- 40 Dierenkaarten met gouden achterkant (10 dierenkwartetten)
- 55 Geldkaarten met blauwe achterkant
(10 × waarde 0 / 20 × waarde 10 / 10 × waarde 50 /
5 × de waarden 100, 200, 500)
- 1 „Fotolijst“, 1 houten veilinghamer



Dieren-
kaarten

Geld-
kaarten

Doel van het spel

40 jaar "Koehandel"! Nu met veilinghamer. Ook de dieren hebben zich verkleed voor het jubileum en hebben hun beste kleren aangetrokken. Dus pak de hamer en laat de spannende veilingen beginnen. Probeer zoveel mogelijk waardevolle dierenkwartetten te veilen. En laat je niet misleiden door al die koehandel, maar beïnvloed deze juist in je voordeel!

Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint dit spel!

Vorbereiding

- Schud de **dierenkaarten** en leg ze omgekeerd op een stapel in het midden op tafel.
- Sorteert de **geldkaarten** op hun waarde en leg ze klaar. Iedere speler ontvangt het volgende startkapitaal en neemt het verdekt in de hand: 2 × 0 (om te bluffen), 4 × 10, 1 × 50.
- Leg ook de houten hamer en de "fotolijst" binnen handbereik

Spelverloop

Wie het zwaarste huisdier heeft, mag beginnen. Het spel gaat dan verder met de klok mee. Als je aan de beurt bent, kies je **één** van de volgende acties:

- Of: **Veiling**
- Of: **Koehandel**

Dan is de volgende speler aan de beurt. Die kiest opnieuw voor een van de twee acties, enz.

Let op: Aan het begin van het spel kun je alleen veilingen houden, omdat koehandel nog niet mogelijk is (zie "Koehandel").

Veiling

Als je voor de veiling hebt gekozen, draai je de bovenste dierenkaart van de blinde stapel om en plaats je die in het fotolijstje zodat iedereen hem kan zien. Daarmee veil je het dier nu. Alle anderen (je mag zelf niet bieden!) mogen nu zo vaak op dit dier bieden als ze willen. Elk genoemd bedrag moet het vorige hoogste bod met minimaal 10 overschrijden. Als er geen hogere biedingen meer zijn, sluit je de veiling door (voorzichtig!) met de hamer op tafel te tikken en iets te roepen als:

"eenmaal, andermaal... verkocht!"

Na de sluiting van de veiling, geef je...

- de speler met het hoogste bod de dierenkaart. Deze legt hem open en duidelijk zichtbaar voor zich neer. Je krijgt het geld in ruil voor de kaart.
- **Of** je maakt gebruik van je **voorkeursrecht** en je ontvangt de dierenkaart zelf: om dit te doen, moet je de speler met het hoogste bod onmiddellijk na de veiling het door hem geboden geldbedrag betalen.

Dierenkwartetten

Er zijn 10 verschillende diersoorten met waarden in het spel. Er zijn 4 dierenkaarten (= 1 kwartet) van elke diersoort. Als je aan het einde van het spel een compleet kwartet hebt, ontvang je de punten die bij de diersoort horen.

Let op: Elke dierenkaart toont de waarde van het **complete** kwartet.

Bijzonderheden bij de veiling

- **Niemand biedt?** Als er niemand biedt, moet je het dier drie keer opnoemen. Als er geen bod is, mag je het dier gratis pakken.
- **Geen gepast geld?** Geld wordt nooit gewisseld. Als je niet gepast kunt betalen, zul je meer moeten betalen. Dit geldt voor alle spelsituaties!
- **Kun je niet betalen?** Als je het bedrag dat je hebt geboden niet bij elkaar kunt krijgen, moet je al je geld laten zien. Daarna wordt de veiling herhaald (je mag uiteraard niet meer bieden dan je hebt!).
- **Ezeltje strek je.**
Als je een ezel omdraait, deel je onmiddellijk nog een geldkaart uit aan iedereen (ook aan jezelf!):
Eerste ezel: 50
tweede ezel: 100
derde ezel: 200
vierde ezel: 500

Na het delen van de geldkaarten veil je de ezel zoals gebruikelijk.



De winnaar is degene die de meeste punten heeft verzameld.

Schud de dierenkaarten en leg ze op een stapel

Geld per persoon:
2 × 0
4 × 10
1 × 50

Wie aan de beurt is: veiling of koehandel

Veiling: anderen bieden geldbedragen

Veiling eindigt als niemand meer biedt

Of je krijgt het geld en de speler met het hoogste bod krijgt het dier

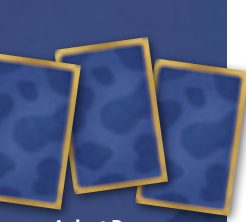
Of je krijgt het dier en de speler met het hoogste bod krijgt het geld van je

Geld wordt nooit gewisseld.

Ezels brengen nieuw geld in het spel



Daarna normale veiling



A doet B een blind bod op een dierenkaart

Of B neemt het geld aan en overhandigt het dier ...

... of B doet een blind tegenbod
Wie meer heeft geboden, krijgt het dier

Als A + B elk een paar dieren bezitten, wordt erom "gehandeld"

Als alle dierenkwartetten compleet zijn: einde van het spel

Puntentelling

Tel de punten van de dierenkwartetten bij elkaar op ...

... en vermenigvuldig met het aantal kwartetten

Geld is niets waard

Wie de meeste punten heeft, wint!

Koehandel

In plaats van de veiling kun je ook aan koehandel doen met een andere speler... Om dit te doen, noem je eerst het dier dat **jullie allebei** moeten hebben! Vervolgens doe je een bod **met de afbeelding naar beneden** door een willekeurig bedrag met de afbeelding naar beneden op tafel te leggen. Je kunt een willekeurig aantal geldkaarten gebruiken. Je kunt ook zoveel 0-kaarten aan je bod toevoegen als je wilt of gewoon 0-kaarten neerleggen.

De uitgedaagde speler heeft nu twee opties:

- Of: **aannemen**
Hij accepteert het blinde bod. In ruil daarvoor geeft hij je het dier waarvoor je hebt gehandeld.
- Of: **tegenbod**
Hij legt blind een tegenbod op tafel. In dit geval verwissel je de stapels geld en tel je - in het geheim! - na. Degene die meer heeft geboden, krijgt de dierenkaart van de andere speler. **Belangrijk: elke speler behoudt het geld dat hij van de andere speler heeft ontvangen.**

Gelijkspel? Als je hetzelfde bedrag biedt, krijg je het dier. Het geld blijft geruild.

Als je allebei een paar van dezelfde diersoort hebt, moet je altijd ruilen voor het andere paar. Als iemand 2 of 3 dieren bezit, maar de andere persoon bezit slechts 1 dier van dezelfde soort, dan gaat de handel slechts om 1 dier.

Ter herinnering: verschillende diersoorten (bijv. hond vs. kat) kunnen nooit worden "verhandeld".

Laat complete kwartetten open voor je liggen. Als je hem 90° draait, zie je dat dit kwartet al compleet is en er niets meer mee zal gebeuren.

Einde van het spel en puntentelling

Zodra de stapel kaarten op is, wordt 'koehandel' om de beurt verplicht. Wie alleen nog maar complete kwartetten voor zich heeft, wordt overgeslagen. Als alle kwartetten compleet zijn, is het spel afgelopen.

Bepaal nu je punten:

1. Dierenkwartetten toevoegen

Tel de waarden van je dierenkwartetten bij elkaar op.

Denk eraan: het getal op elke dierenkaart geeft de puntenwaarde van het hele dierenkwartet aan (bijv. 4 koeien = 800 punten (en niet 3.200)).

2. Vermenigvuldigen

Na het optellen van de punten vermenigvuldig je dit totaal met het **aantal dierenkwartetten dat je** hebt. Als je bijvoorbeeld 3 kwartetten hebt, verdrievoudig je je punten, als je er 4 hebt, verviervoudig je ze, enzovoort.

De geldkaarten spelen geen rol bij de puntenberekening.

De speler met de hoogste score wint. Als er een gelijkspel is, vergelijken alle betrokkenen hun geld: degene die het meeste heeft, wint. Als er weer een gelijkspel is, winnen alle deelnemers.

Voorbeeld puntentelling



Andi bezit de volgende dierenkwartetten:

Paard 1.000
Geit 350
Gans 40

Totaal 1.390

Er zijn 3 kwartetten:
 $3 \times 1.390 = 4.170$ punten

Ben bezit de volgende dierenkwartetten:

Koe 800
Ezel 500

Totaal 1.300

Er zijn 2 kwartetten:
 $2 \times 1.300 = 2.600$ punten

Claudia bezit de volgende dierenkwartetten:

Varken 650
Schaap 250
Hond 160
Kat 90
Haan 10

Totaal 1.160

Er zijn 5 kwartetten:
 $5 \times 1.160 = 5.800$ punten

Varianten

Veel koeien, veel eer

Als je een koehandel doet, voer je daarna **ook een veiling uit**.

Half ... zo goed!

Voordat het spel begint, sorteer je 2 dieren van elke soort en de geldkaarten met de waarden 200 en 500 en leg je ze terug in de doos. In plaats van dierenkwartetten heb je nu alleen **dierenparen** nodig om aan het einde van het spel punten te scoren.

Dubbel is beter

Je veilt **altijd 2 dierenkaarten** in plaats van 1 door ze allebei, een beetje uit elkaar, in het fotolijstje te leggen. Je biedingen gelden dan altijd voor beide kaarten. Als de veilingmeester gebruik wil maken van zijn voorkeursrecht, geldt dit uiteraard ook voor beide kaarten. De ezels worden zoals gebruikelijk gebruikt.

Het begint al goed...

Hier krijgen jullie allemaal in het begin al een aantal **dieren om uit te leggen**. Om dit te doen, draai je de bovenste kaart van de stapel om en leg je deze open voor je neer. Herhaal dit totdat de dierenkaarten voor je 450 of meer bedragen. Het volgende is van toepassing:

- Tel elke kaart op, inclusief dezelfde dieren!
- Als het totaal hoger is dan 1111, schud je het laatste dier terug in de stapel en draai je nog een kaart om.
- Je ontvangt maximaal 5 kaarten (ook als de som van 450 nog niet is bereikt).
- Betaal de omgedraaide ezels zoals gebruikelijk uit.

Niet meer grappig!

Hierbij mag je in elke veiling slechts **één bod** plaatsen. Denk dus goed na over wat je aanbiedt!

Auteur: Rüdiger Koltze · Redactie: St. Brück
Illustratie: César Vergara · Design: Sophie Wegwart, Chiara Bellavite
Spelregels: KniffDesign

© 1999 / 2009 / 2016 / 2025

ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg