

KOEHANDEL



Een kaartspel voor 3-5 spelers van 10-99 jaar.

Auteur: Rüdiger Koltze · Illustratie: Tevor Dunton
Design: handmade types, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Inhoud

40 dierkaarten (10 kwartetten)
55 geldkaarten
(10 x waarde 0, 20 x waarde 10,
10 x waarde 50, 5 x waarden 100, 200, 500)



dierkaarten



geldkaarten

Doel van het spel

Iedere speler probeert complete dierkwartetten met een zo hoog mogelijke waarde te verzamelen. Dat kan door op de veiling te bieden of door koehandel, waarbij stevig gebluft mag worden. Wie aan het eind de meeste punten heeft, wint.

Vorbereiding

De dierkaarten worden goed geschud en met de beeldzijde naar beneden op een stapel op tafel gelegd. De geldkaarten worden naar de waarden gesorteerd. Iedere speler krijgt twee kaarten met de waarde 0 (blufkaarten), vier kaarten met de waarde 10 en een kaart met de waarde 50 als beginkapitaal. De resterende kaarten worden op een stapel weggelegd. De spelers beslissen wie begint. Uit tactisch oogpunt worden de geldkaarten verdekt in de hand gehouden of helemaal weggestopt.

Het spel begint

Wie aan de beurt is, heeft de keuze uit twee mogelijkheden:

- **veilen** van de bovenste kaart of
- een medespeler een **koehandel** aanbieden.

Zodra een speler één van deze mogelijkheden heeft uitgevoerd is zijn linker buurman aan de beurt. In het begin van het spel zijn alleen veilingen mogelijk. Pas wanneer twee spelers een zelfde dierkaart bezitten hoort ook koehandel tot de mogelijkheden.

Veilen

De speler die aan de beurt is, is de veilingmeester. Hij draait de bovenste dierkaart om waarmee hij de veiling opent. Alle andere spelers mogen nu een bod uitbrengen, waarbij ieder nieuw bod het vorige moet overtreffen. De veilingmeester mag zelf niet meebieden. Wanneer geen hoger bod meer komt, sluit de veilingmeester de veiling door "éénmaal, andermaal, verkocht!" te roepen.

Wie geluk heeft verwerft een peperduur dier voor een spotprijs of hij betaalt juist veel meer dan de puntenwaarde. Na de sluiting van de veiling overhandigt de veilingmeester de hoogste bieder de dierkaart.

De veilingmeester krijgt het geld! Daarmee is de veiling van het betreffende dier ten einde, tenzij de veilingmeester gebruik maakt van zijn "kooprecht".

Het "kooprecht" van de veilingmeester

De veilingmeester heeft het recht het dier zelf te kopen. Direct na de veiling moet hij de hoogste bieder te kennen geven dat hij het dier zelf koopt. In dat geval betaalt hij **aan de hoogste bieder** het geboden bedrag en krijgt hij zelf de bewuste dierkaart.

Gepast betalen! Niet genoeg geld?

Speelgeld wordt niet gewisseld. Wie niet gepast kan betalen moet een hoger bedrag betalen. Dat geldt ook voor de veilingmeester wanneer hij gebruik maakt van zijn kooprecht.

Wie tijdens de veiling ontdekt dat hij het geboden bedrag niet heeft, moet al zijn geld laten zien. De veiling wordt overgedaan.

Wanneer niemand biedt mag de veilingmeester het dier gratis aan zijn bezit toevoegen. Al is het eindbod nog zo laag, de veilingmeester moet het dier voor die prijs afgeven óf gebruik maken van zijn kooprecht. De spelers leggen hun dieren open en goed zichtbaar voor zich op tafel.

Winnaar is de speler die uiteindelijk de meeste punten heeft

Dierkaarten schudden en blind op tafel leggen. Geld naar waarde sorteren. Ieder krijgt
2 x 0,
4 x 10,
1 x 50

Speler die aan de beurt is, veilt bovenste kaart of begint koehandel

Veilingmeester draait bovenste dierkaart om. Medespelers bieden

Veilingmeester int geld. Hoogste bieder krijgt dierkaart

Veilingmeester koopt dier. Hij betaalt het bedrag aan de hoogste bieder en houdt de dierkaart zelf

Speelgeld wordt niet gewisseld

Als niemand biedt, neemt de veilingmeester de dierkaart gratis

Wanneer een ezeltje wordt omgedraaid krijgen alle spelers geld van de bank

Koehandel: speler A doet speler B een blind bod op een of twee kaarten van hetzelfde dier

Bluffen is toegestaan!

Speler B kan:

- een tegenbod doen. Wie het hoogst biedt krijgt de dierkaart of -kaarten. Beiden behouden het geld dat hen aangeboden is

- het bod aannemen. Speler B neemt het geld ongezien aan en geeft speler A het dier

Als twee spelers ieder een paar hebben, gaat de koehandel om het paar

Koehandel is verplicht zodra alle kaarten geveld zijn

Alle kwartetten compleet? Het spel is uit! Afrekenen: de som van de waarde van de dieren wordt vermenigvuldigd met het aantal kwartetten

Voorbeeld:

De speler met de meeste punten wint

Ezeltje strek je brengt nieuw geld in het spel

De speler die een ezeltje omdraait onderbreekt het spel even om onder de spelers (ook aan zichzelf) wat extra geld uit de kas te verdelen. De eerste keer krijgt iedereen 50, de tweede keer 100, de derde keer 200 en de vierde keer 500. Nadat iedereen zijn geld heeft ontvangen wordt de ezeltje net als alle andere dieren geveld.

Koehandel

Zodra twee spelers een **zelfde** dierkaart bezitten, mag de speler die aan de beurt is de ander een koehandel aanbieden. Wanneer meer medespelers een zelfde dierkaart hebben, moet hij beslissen wie hij de koehandel aanbiedt. Speler A begint de koehandel door speler B een geldbedrag te bieden. Dat doet hij door een of meer geldkaarten blind op tafel te leggen en te zeggen welk dier hij daarvoor hebben wil.



Hierbij mag gebluft worden! Het is bijvoorbeeld toegestaan kaarten zonder waarde op tafel te leggen. Hoe slimmer speler A bluft, hoe lastiger speler B kan inschatten wat werkelijk geboden wordt.

Wanneer het bod van speler A op tafel ligt, moet speler B beslissen hoe hij daarop zal reageren:

Mogelijkheid 1

Speler B legt, eveneens met de beeldzijde naar beneden, een **tegenbod** op tafel. In dat geval wisselen de geldkaarten van eigenaar en telt ieder de waarde die hij ontvangen heeft **in het geheim**. Wie het meeste geld heeft ontvangen moet de betreffende dierkaart of kaarten afstaan. **Maar beide spelers behouden het geld dat ze van de andere speler ontvingen**. De koehandel is hiermee beëindigd. Als het bod en het tegenbod toevallig even hoog zijn, moet speler A nogmaals op hetzelfde dier bieden. Dat bod mag natuurlijk afwijken van zijn eerste bod. Speler B moet nu opnieuw beslissen hoe hij zal reageren. Als zijn tegenbod weer even hoog is, moet speler B zijn dier gratis aan de uitdager A afstaan.

Mogelijkheid 2

Speler B neemt het bod **zonder** tegenbod aan en staat zijn dier af aan speler A. Daarmee is de koehandel beëindigd.

De grote klapper

Als speler A en speler B ieder 2 kaarten van hetzelfde dier bezitten, wordt principieel op het paar geboden. Een van beiden verwerft het dierenpaar en heeft daarmee het kwartet compleet. Als één van beiden slechts 1 kaart van het kwartet bezit, wordt slechts op één dier geboden.

Alle dierkaarten zijn op!

Wanneer er geen dieren meer zijn om te veilen, moet er alleen nog gehandeld worden. De speler die op een gegeven moment alleen nog maar complete dierkwartetten bezit, kan niet meer handelen en wordt overgeslagen.

Einde van het spel

Wanneer alle dierkwartetten compleet zijn is het spel afgelopen. De waarde van een dier is de waarde van het complete kwartet (4 koeien = 800 punten). Het speelgeld heeft nu geen waarde meer. Een speler die twee kwartetten heeft mag de waarde verdubbelen. Wie drie kwartetten heeft verdrievoudigt de waarde enz.

Een voorbeeld:

Een speler bezit 4 varkens, 4 honden en 4 hanen. Samen zijn dat $650 + 160 + 10 = 820$ punten. Omdat hij drie kwartetten bezit, heeft hij $820 \times 3 = 2460$ punten.

Wie de meeste punten heeft, is winnaar.

Verkorte versie

Voor een "vluggertje" worden steeds twee dieren tegelijkertijd geveld.