

THE ART OF „KUHHADEL“

Für 3 bis 5 Personen ab 10 Jahren

Inhalt

- 40 Tierkarten mit goldener Rückseite (10 Tierquartette)
- 55 Geldkarten mit blauer Rückseite
(10 × Wert 0 / 20 × Wert 10 / 10 × Wert 50 /
je 5 × die Werte 100, 200, 500)
- 1 „Bilderrahmen“, 1 Holzhammer



Tierkarten Geldkarten

Spielziel

40 Jahre „Kuhhandel“ – das ist der Hammer! Und genau deswegen liegt auch einer bei. Auch die Tiere haben sich für das Jubiläum besonders in Schale geworfen und sich im Stile alter Meister verkleidet.

Also, schnappt euch den Hammer – und versteigert, was das (Vieh)Zeug hält! Versucht, möglichst viele und möglichst wertvolle Tierquartette zu sammeln.

Und lasst euch bei den vielen Kuhhandeln nicht über den Tisch ziehen, sondern entscheidet sie zu euren Gunsten!

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt dieses Hammer-Spiel!

Vorbereitung

- Mischt die **Tierkarten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
- Sortiert die **Geldkarten** nach ihren Werten und legt sie bereit. Jede Person erhält das folgende Startkapital und nimmt es verdeckt auf die Hand:
4 × 10, 1 × 50, 2 × 0 (zum Bluffen).
- Legt den Holzhammer und den Bilderrahmen griffbereit.

Spielablauf

Wer das schwerste Haustier besitzt, beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für **eine** der folgenden Aktionen und führt sie dann aus:

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

Anschließend ist die reihum nächste Person an der Reihe. Sie entscheidet sich wiederum für eine der beiden Aktionen usw.

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

Versteigerung

Hast du dich für die Versteigerung entschieden, decke die oberste Tierkarte vom verdeckten Stapel auf und lege sie für alle sichtbar in den Bilderrahmen. Du versteigerst nun dieses Tier. Alle anderen (du selbst darfst nicht mitbieten!) dürfen nun beliebig oft und wild durcheinander wie auf einer richtigen Auktion irgendeinen Betrag für dieses Tier bieten. Dabei muss jeder genannte Betrag das bisherige Höchstgebot um mindestens 10 übertreffen.

Wenn kein höheres Gebot mehr erfolgt, erteilst du den Zuschlag, indem du mit dem Hammer (vorsichtig!) auf den Tisch klopfst und dabei etwas rufst wie: „130 zum Ersten, 130 zum Zweiten ... und 130 zum Dritten – verkauft!“. Ist der Zuschlag erteilt, gibst du ...

- Entweder** der Person mit dem höchsten Gebot die Tierkarte. Sie legt sie offen und gut sichtbar vor sich ab. Du erhältst im Gegenzug von ihr das gebotene Geld.
- Oder** du machst stattdessen von deinem **Vorkaufsrecht** Gebrauch und erhältst dadurch die Tierkarte selbst: Dazu musst du der Person mit dem höchsten Gebot den von ihr gebotenen Geldwert zahlen.

Tierquartette

Es gibt im Spiel 10 verschiedene Tierarten mit unterschiedlichen Punktwerten (von 10 bis 1.000). Von jeder Tierart gibt es 4 Tierkarten (= 1 Quartett). Hast du bei Spielende ein komplettes Quartett, erhältst du dafür die der Tierart entsprechenden Punkte.

Achtung: Jede Tierkarte zeigt den Wert des **kompletten** Quartetts an.

Besonderheiten bei der Versteigerung

- Kein passendes Geld?**
Es wird nie Geld gewechselt. Kannst du nicht passend zahlen, musst du eben mehr bezahlen. Das gilt in allen Spielsituationen!
- Zahlungsunfähig?**
Kannst du deinen gebotenen Geldbetrag nicht aufbringen, musst du all dein Geld vorzeigen. Die Versteigerung wird anschließend wiederholt (dabei darfst du nicht erneut mehr bieten, als du hast!).
- Die Goldesel**
Deckst du einen Esel auf, verteilst du umgehend an alle (auch dich!) je eine weitere Geldkarte:
Erster Goldesel: 50
Zweiter Goldesel: 100
Dritter Goldesel: 200
Vierter Goldesel: 500
Nach dem Austeilen der Geldkarten versteigerst du den Goldesel.
- Niemand bietet?**
Falls niemand bietet, musst du das Tier noch ein zweites Mal feilbieten. Erfolgt dann immer noch kein Gebot, darfst du dir das Tier kostenlos nehmen.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt

Tierkarten mischen und als Stapel bereitlegen
Geld pro Person:
2 × 0
4 × 10
1 × 50

Wer am Zug ist: Versteigerung oder Kuhhandel

Versteigerung: Andere bieten Geldbeträge

Versteigerungs-ende, wenn niemand mehr bietet

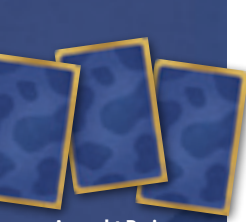
Entweder erhältst du das Geld und die Person mit dem Höchstgebot das Tier
Oder du erhältst das Tier, und die Person mit dem Höchstgebot das Geld von dir

Geld wird nie gewechselt

Goldesel bringen neues Geld ins Spiel



Danach normale Versteigerung!



A macht B ein verdecktes Gebot für Tierkarte

Entweder nimmt B das Geld und gibt das Tier ab ...

... oder B macht ein verdecktes Gegenangebot
Wer mehr geboten hat, bekommt gegnerisches Tier

Besitzen A + B jeweils ein Tierpaar, wird darum „gekuhhandelt“

Sind alle Tierquartette komplett: Spielende

Wertung
Punktwerte der Tierquartette addieren ...

... und mit der Anzahl an Quartetten multiplizieren

Geld ist nichts mehr wert

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Kuhhandel

Anstelle der Versteigerung darfst du auch einen Kuhhandel mit einer anderen Person machen. Dazu benennst du zunächst das angestrebte Tier, **das ihr beide besitzen müsst!** Anschließend machst du ein **verdecktes** Gebot, indem du einen beliebigen Geldbetrag verdeckt auf den Tisch legst. Du darfst deinem Gebot beliebig viele 0er-Karten beifügen oder auch nur 0er-Karten hinlegen.

Die herausgeforderte Person hat nun zwei Möglichkeiten:

- Entweder: **Annahme**
Sie nimmt dein verdecktes Gebot an. Dafür gibt sie dir dann das Tier, um das ihr gehandelt habt.
- Oder: **Gegengebot**
Sie legt, ebenfalls verdeckt, ein beliebiges Gegengebot auf den Tisch. In diesem Fall tauscht ihr euer gebotenes Geld und zählt – geheim! – nach. Wer mehr geboten hat, erhält die Tierkarte der anderen Person.
Wichtig: Jede Person behält das Geld, das sie von der anderen Person erhalten hat.

Habt ihr gleichviel geboten, erhältst du das Tier. Das Geld bleibt getauscht.

Besitzt ihr beide ein Paar der gleichen Tierart, betrifft der Kuhhandel auch beide Tiere auf einmal. Besitzt jemand 2 oder 3 Tiere, die andere Person jedoch nur 1 Tier derselben Art, betrifft der Handel auch nur 1 Tier.

Zur Erinnerung: Um unterschiedliche Tierarten (z. B. Hund gegen Katze) kann nie „gekuhhandelt“ werden.

Komplette Quartette lasst ihr offen vor euch liegen. Dreht sie um 90°, so ist ersichtlich, dass dieses Quartett bereits vollständig ist und nichts mehr damit geschieht.

Spielende und Wertung

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

Ermittle nun deine Punkte:

1. Tierquartette addieren

Rechne die Werte deiner Tierquartette zusammen.

Zur Erinnerung: Die Zahl auf jeder Tierkarte gibt den Punktwert des gesamten Tierquartetts an (z. B. 4 Kühe = 800 Punkte (und nicht 3.200)).

2. Multiplizieren

Nach dem Zusammenzählen der Punkte multiplizierst du diese Summe mit der **Anzahl deiner Tierquartette**. Hast du beispielsweise 3 Quartette, verdreifachst du deine Punkte, hast du 4, vervierfachst du sie usw.

Die Geldkarten spielen bei der Punkteberechnung keine Rolle.

Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand vergleichen alle daran Beteiligten ihr Geld: Wer das meiste hat, gewinnt. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten

Wertungsbeispiel

Andi besitzt folgende Tierquartette:

Pferd 1.000
Ziege 350
Gans 40

Summe 1.390

Da 3 Quartette:
 $3 \times 1.390 = 4.170 \text{ Punkte}$

Ben besitzt folgende Tierquartette:

Kuh 800
Esel 500

Summe 1.300

Da 2 Quartette:
 $2 \times 1.300 = 2.600 \text{ Punkte}$

Claudia besitzt folgende Tierquartette:

Schwein 650
Schaf 250
Hund 160
Katze 90
Hahn 10

Summe 1.160

Da 5 Quartette:
 $5 \times 1.160 = 5.800 \text{ Punkte}$

Varianten

Viel Kuh, viel Ehr

Wer einen Kuhhandel macht, führt anschließend **zusätzlich eine Versteigerung** durch.

Halb ... So gut!

Sortiert vor Spielbeginn 2 Tiere jeder Tierart sowie die Geldkarten mit den Werten 200 und 500 aus und legt sie zurück in die Schachtel. Statt Tierquartetten benötigt ihr nun nur **Tierpärchen**, um am Spielende zu punkten.

Doppelt hält besser

Ihr versteigert **immer 2 Tierkarten** statt 1, indem ihr beide, leicht versetzt, im Bilderrahmen platziert. Eure Gebote gelten dann immer für beide Karten. Möchte der Versteigernde sein Vorkaufsrecht nutzen, gilt dies natürlich auch für beide Karten. Die Goldesel werden wie gewohnt genutzt.

Geht ja schon gut los ...

Hier erhalten alle von euch zu Beginn schon einige **Tiere in eure Auslage**. Dazu deckt ihr die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen vor euch. Dies wiederholt ihr solange, bis die Tierkarten vor euch die Summe 450 erreichen oder überschreiten. Hierbei gilt:

- Addiert jede Karte, also auch gleiche Tiere!
- Überschreitet die Summe 1111, mischt das letzte Tier wieder in den Stapel zurück und deckt eine weitere Karte auf.
- Ihr erhaltet höchstens 5 Karten (auch wenn die Summe 450 noch nicht erreicht sein sollte).
- Zahlt die aufgedeckten Goldesel wie gewohnt aus.

Schluss mit lustig!

Hier dürft ihr alle bei jeder Versteigerung reihum nur **ein einziges Gebot** abgeben. Also überlegt euch gut, was ihr bietet!

Autor: Rüdiger Koltze · Redaktion: St. Brück
Illustration: César Vergara · Art Direction: Sophie Wegwart, Chiara Bellavite
Spielanleitung: KniffDesign

© 1999 / 2009 / 2016 / 2025

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