

KUHHANDEL

Ravensburger Spiele® Nr. 01 081 3

Autor: Rüdiger Koltze

Design: Josef Blaumeiser

Das ansteckende Familien-Kartenspiel für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt: 40 Tierkarten (je 4 von 10 Tieren), 55 Geldkarten (10 x Wert 0; 25 x Wert 10; je 5 x Wert 50, 100, 200, 500), 1 Taubenkarte.

Ziel des Spiels

Pfiffige Geschäfte werden hier zur Methode. Die Spieler erwerben Tiere durch möglichst günstiges Ersteigern - wenn die anderen gerade kein Geld haben. Oder man attackiert mit dem echten „Kuhhandel“: Verdecktes Angebot, auf das der andere eingehen muß, mit verdecktem Gegenangebot. Ehe man sich's versieht, ist der Kuhhandel gerade umgekehrt ausgegangen: Man ist zwar reicher, aber man ist auch sein eigenes Tier los! Erst wenn man alle vier Karten vom gleichen Tier hat, ist man vor Kaufattacken sicher!

Am Ende ist plötzlich Geld nichts mehr wert; nur der Punktwert der Tiere zählt noch.

Vorbereitung

Wer das Spiel nicht kennt, sollte sich zunächst damit vertraut machen, welche Punktwerte die 10 Tiere haben.

Die Tierkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in den Kartenspende 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. Das Spielgeld sollte aus taktischen Gründen immer verdeckt in der Hand behalten oder ganz versteckt werden. Die übrigen Geldkarten wer-

den im zweiten Fach des Kartenspenders für den weiteren Verlauf des Spiels bereitgelegt. Die Spieler entscheiden, wer beginnt.

Spielregel

Versteigern oder „Kuhhandel“! Wer an der Reihe ist, erhält den Kartenspender. Er hat die Wahl, die oberste Tierkarte zu versteigern **oder** einem Mitspieler einen „Kuhhandel“ anzubieten. Sobald der Spieler diese Aktion abgeschlossen hat, gibt er den Kartenspender an seinen linken Nachbarn weiter; damit ist nun dieser an der Reihe.

Das Versteigern bietet den Spielern reihum die Möglichkeit, Geld einzunehmen!

Ganz 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, ist das Handeln Pflicht. Wer zu diesem Zeitpunkt nur noch vollständige Vierergruppen von Tieren hat, kann nicht handeln und wird übergangen.

Das Versteigern: Die oberste Tierkarte wird vom Versteigerer aufgedeckt. Damit ist die Versteigerung eröffnet. Alle Spieler dürfen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft einen Betrag für dieses Tier bieten, wobei jeder folgende Betrag das vorangegangene Gebot übertreffen muß. Der Versteigerer bietet nicht mit.

Sobald ein Spieler den Eindruck hat, daß er als der höchste Bieter feststeht, versucht er, sich selbst den Zuschlag zu erteilen, indem er beispielsweise ruft: „30 zum ersten, 30 zum zweiten, 30 zum dritten!“ Der gebotene Betrag muß dreimal laut und deutlich wiederholt werden. Bietet währenddessen ein anderer Spieler mehr, so muß dieser neu anfangen zu zählen. Wer schließlich ungehindert zu Ende zählen konnte, hat damit den Zuschlag. Er erhält vom Versteigerer die Tierkarte und bezahlt dafür den gebotenen Betrag an den Versteigerer. Damit ist die Versteigerung abgeschlossen, falls nicht der Versteigerer von seinem „Rückkaufsrecht“ 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!“ Dabei muß er das Tier laut und deutlich beim Namen nennen. Wenn bis dahin niemand etwas geboten hat, nimmt sich der Versteigerer dieses Tier umsonst. Falls aber inzwischen ein anderer Spieler einen noch so geringen Betrag bietet, gibt der Versteigerer das Tier ab und erhält dafür das Geld.

Rückkaufsrecht des Versteigerers: Der Versteigerer hat das Recht, das Tier zum doppelten Preis zurückzukaufen (nur unmittelbar nach Abschluß der Versteigerung). Er gibt dem höchsten Bieter sein Geld zurück und legt vom eigenen Geld nochmals den mündlich gebotenen Betrag dazu. Dafür erhält er selbst die Tierkarte (zum doppelten Preis, da ihm die Einnahme entgeht, und er denselben Preis nochmals bezahlt).

„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 man dem anderen Spieler ein verdecktes **Angebot** macht, indem man einen beliebigen Geldbetrag verdeckt auf den Tisch legt und ihm sagt, welches Tier man dafür will. Dem gebotenen Geldbetrag dürfen auch die Karten mit dem Wert 0 beige-mischt sein. Es ist auch erlaubt, nur die 0-Karten hinzulegen. Der andere Spieler kann jedenfalls aus der Anzahl der Karten nicht ohne weiteres erkennen, wieviel ihm geboten wird.

Der angesprochene Spieler darf den Handel nicht ablehnen. Er muß ein **Gegenangebot** machen. Dafür legt er ebenfalls einen verdeckten Stoß Geldkarten auf den Tisch. Anschließend decken beide Spieler ihr Geld auf.

Ist das **Gegenangebot geringer oder nur gleich hoch**, so hat der Spieler, der den „Kuhhandel“ angeboten hat, gewonnen. Der Gegenspieler muß sein Tier hergeben, bekommt dafür aber das gebotene Geld.

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

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

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 dann, wenn der andere zwei oder drei davon besitzt). Wenn aber beide Spieler **je zwei** Karten des gleichen Tieres besitzen, geht der Handel grundsätzlich um beide Karten. Einer von beiden wird die Karten des anderen erwerben und damit eine Vierergruppe vervollständigen.

Vollständige Vierergruppe: Hat ein Spieler eine Vierergruppe vollständig erworben, so sind diese Tiere damit aus dem Spiel. Sie können ihm nicht mehr genommen werden. Der Spieler kann die vier Karten deshalb zusammenschieben.

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

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

Das Recht auf die Taubenkarte muß sofort ausgeübt werden, sonst verfällt es. Dann darf die Taubenkarte von demjenigen genommen werden, der das nächste Tierpaar komplett erwirbt.

Der Goldesel: Der Esel ist nicht nur ein Tier mit Punktwert wie alle anderen Tiere, sondern er bringt als „Goldesel“ auch neues Geld ins Spiel. Jedesmal, wenn ein Esel aufgedeckt wird, teilt der Spieler, der an der Reihe ist, als erstes an alle

Spiele - auch an sich selbst - zusätzliches Spielgeld 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 versteigert.

Kein passendes Geld? Zahlungsunfähig? Es wird kein Geld gewechselt, weder unter den Spielern, noch aus der Kasse. Wer beim Ersteigern nicht passend zahlen kann, muß einen höheren Preis bezahlen. Wer feststellt, daß er den von ihm gebotenen Betrag nicht aufbringen kann, muß all sein Geld vorzeigen, und dann wird die Versteigerung wiederholt.

Auch beim Rückkaufen darf der Versteigerer das Angebot des höchsten Bieters nicht zum Wechseln aufnehmen. Er braucht allerdings auch nur soviel dazulegen, wie dieser mündlich geboten hatte und nicht etwa soviel wie dieser mangels Kleingeld auf den Tisch gelegt hat.

Tierkarten zu Ende! Wenn keine Tiere mehr zum Versteigern da sind, ist das Handeln Pflicht. Wer zu diesem Zeitpunkt nur noch vollständige Vierergruppen von Tieren hat, kann nicht handeln und wird übergangen.

Ende des Spiels

Wenn alle Vierergruppen vollständig sind, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen: Die Zahl auf jeder Karte gibt den Punktwert der ganzen Vierergruppe an. 4 Kühe sind zum Beispiel 800 wert. **Das Spielgeld ist am Ende nichts mehr wert!** Wer die meisten Punkte hat, ist Gewinner.

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 beim Zählen des Geldes, das er erhalten hat, feststellt, daß sein eigenes Angebot höher war, der erhält vom Gegenspieler das Tier, behält aber auch dessen Geld. Dies ist der eigentliche (hinterlistige) Kuh-

handel, 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.

Verdecktes Versteigern: Das Spiel kann dadurch bereichert werden, daß zu Anfang jeder Spieler einmal ein Tier verdeckt versteigert. Die abgehobene Karte wird nicht aufgedeckt, bis sie versteigert ist. Wenn der Versteigerer eine verdeckt versteigerte Karte zurückkaufen möchte, geht das nur, solange sie nicht aufgedeckt wurde. Nachdem jeder Spieler einmal ein Tier verdeckt versteigert hat, wird jedes weitere Tier vor dem Versteigern aufgedeckt.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

BLUFF

Jeu Ravensburger® N° 01 081 3

Auteur: Rüdiger Koltze

Design: Josef Blaumeiser

Jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Contenu: 40 cartes «animaux» (4 cartes de chacun des 10 animaux), 55 cartes «argent» (10 x de valeur 0; 25 x de valeur 10; chaque fois 5 cartes des valeurs 50, 100, 200, 500), 1 carte prime «colombe».

But du jeu

«Ruser et bluffer en affaires» est une pratique courante dans ce jeu. Les joueurs acquièrent des animaux en les achetant aux enchères, au prix le plus avantageux possible ou les obtiennent par marchandage: une offre cachée que l'autre joueur doit accepter, en faisant une contre-offre cachée. Ce n'est que lorsqu'on a quatre cartes d'un même animal, qu'on est à l'abri des spéculations d'achat!

A la fin, tout à coup l'argent ne vaut plus rien; seule la valeur des points des animaux compte encore.

Préparation

Celui qui ne connaît pas le jeu, devrait tout d'abord se familiariser avec celui-ci, et connaître la valeur des points des 10 animaux.

Les cartes «animaux» sont bien mélangées et sont replacées dans la boîte à l'envers.

La carte prime «colombe» est placée dans le compartiment du milieu de la boîte.

Les cartes «argent» sont classées d'après leur valeur (valeur 0, 10, 50, 100, 200, 500). Chaque joueur reçoit 2 cartes de valeur 0 et 5 cartes de valeur de 10. Pour des raisons tactiques, l'argent du jeu devrait toujours être gardé caché en main. Le reste des cartes «argent» est placé dans le

deuxième compartiment de la boîte, prêt à l'emploi pour la suite du jeu. Les joueurs décident qui commence.

Principe du jeu

Vendre aux enchères ou marchander! Celui qui doit jouer reçoit la boîte des cartes. Il a le choix entre vendre la première carte «animaux» aux enchères **ou** (plus tard au cours du jeu) proposer un marchandage à un autre joueur. Dès que le joueur a terminé cette opération, il passe la boîte des cartes à son voisin de gauche; c'est maintenant au tour de celui-ci de jouer.

Par principe, les joueurs posent devant eux toutes les cartes d'animaux qu'ils possèdent, (cartes étalées et visibles).

Règle du jeu

La vente aux enchères: la première carte «animaux» est retournée par le vendeur. La vente aux enchères est ainsi ouverte. Il est permis à tous les joueurs, dans n'importe quel ordre et aussi souvent qu'ils en ont envie, de proposer n'importe quelle somme pour cet animal; cependant chaque somme qui suit doit être supérieure à l'offre précédente. Le vendeur ne fait pas d'offre.

Dès qu'un joueur a l'impression qu'il fait l'offre la plus haute, il essaie de s'adjuger la transaction, en appelant par exemple: «30 une fois, 30 deux fois, 30 trois fois!» La somme offerte doit être répétée trois fois clairement et à haute voix. Si pendant ce temps un autre joueur offre plus, celui-ci doit recommencer à compter.

Celui qui est parvenu à compter jusqu'à la fin sans en être empêché, s'adjuge la vente de l'animal. Il reçoit du vendeur la carte de l'animal et paie en échange la somme proposée au vendeur. La transaction est ainsi achevée, si le vendeur ne se sert pas de son «droit de rachat».

Lorsque personne ne fait une offre, le vendeur peut s'adjuger la vente, en appelant par exemple: «une oie une fois, une oie deux fois, une oie trois fois!» Ce faisant il doit citer clairement et à

haute voix trois fois le nom de l'animal. Si jusqu'à personne n'a fait une offre, le vendeur s'approprie gratuitement cet animal. Mais si entre-temps un autre joueur fait une offre, aussi modique soit-elle, le vendeur lui donne cet animal et reçoit en échange l'argent.

Le droit de rachat du vendeur: le vendeur a le droit de racheter l'animal pour le double du prix. Il rend son argent au plus offrant et rajoute encore une fois la somme offerte. En retour il reçoit lui-même la carte de l'animal (pour le double du prix, puisqu'il perd l'argent de la vente et paie encore une fois le même prix).

Le marchandage: dès que deux joueurs ont les **mêmes** animaux, le joueur qui doit jouer peut proposer un «marchandage» à l'autre. Lorsque plusieurs joueurs ont le même animal que lui, il peut choisir avec qui il veut «marchander». Dès qu'un «marchandage» a été proposé, on ne peut plus vendre aux enchères - c'est soit l'un ou l'autre.

Le marchandage commence en faisant une **offre** cachée à l'autre joueur; on pose n'importe quelle somme d'argent à l'envers sur la table et on lui dit pour quel animal on offre cet argent. La somme d'argent offerte peut également être mélangée avec des cartes de valeur 0. C'est le grand bluff! Quoi qu'il en soit, l'autre joueur ne peut pas savoir d'emblée par le nombre de cartes, combien on lui offre.

Le joueur concerné ne peut pas refuser le marchandage. Il doit faire une **contre-offre**. Pour cela, il pose également un tas de cartes «argent» à l'envers sur la table.

Les 2 joueurs retournent leurs cartes en même temps et annoncent leur montant. Le joueur qui a proposé le marchandage a gagné lorsque la **contre-offre est inférieure ou est seulement la même**. L'adversaire doit maintenant donner son animal, mais il reçoit en retour l'argent proposé (sans les cartes - 0!).

Lorsque la **contre-offre est plus élevée**, le marchandage tourne en faveur de l'adversaire: le joueur qui a proposé le marchandage, reprend

son argent, perd son animal et reçoit en échange la somme de la contre-offre.

Lors du marchandage, la transaction se fait toujours pour **un** animal, même si l'autre en possède deux ou trois de la même espèce. Cependant, lorsque les deux joueurs possèdent une **paire** du même animal, le marché se fait pour cette paire. L'un des deux va acquérir la paire de l'autre et compléter ainsi un groupe de quatre animaux.

Un groupe complet de quatre animaux: lorsqu'un joueur a acquis un groupe complet de quatre animaux, ces animaux sont ainsi hors de jeu. Ils ne peuvent plus lui être repris.

La carte-prime «Colombe»: Le premier joueur qui combine deux groupes complets d'animaux gagne la colombe qui est une prime d'une valeur 500. Cela concerne uniquement les groupes d'animaux ci-dessous:

Tous les coqs et oies

Tous les chats et chiens

Tous les moutons et chèvres

Le droit à la carte-prime doit être exercé immédiatement, sinon il est échu. Lorsqu'on ne l'emploie pas, la carte-prime peut être prise par le joueur suivant qui combine également les deux groupes d'animaux concernés.

L'âne d'or: l'âne n'est pas seulement un animal avec un nombre de points comme tous les autres, mais encore, comme âne d'or il apporte de l'argent «frais» dans le jeu. A chaque fois qu'un âne est retourné, le joueur qui doit jouer distribue d'abord à tous les joueurs, également à lui-même, de l'argent supplémentaire. Chaque joueur reçoit pour le premier âne 50, pour le deuxième 100, pour le troisième 200 et pour le quatrième 500. C'est seulement quand cet argent est distribué que l'âne est vendu aux enchères comme un autre animal.

On n'a pas la somme appropriée? On est insolvable? On ne peut pas faire de la monnaie avec l'argent du jeu, ni entre les joueurs, ni de la caisse. Celui qui en achetant aux enchères ne peut pas payer la somme exacte, doit payer un prix plus élevé.

Celui qui constate qu'il ne peut pas payer la somme qu'il a offerte, doit montrer tout son argent, et la vente aux enchères est ensuite recommencée.

Dans le cas du rachat de l'animal par le vendeur, cette opération ne doit pas être un moyen pour faire de la monnaie. Le joueur rend les mêmes «cartes-argent» et rajoute encore une fois le montant de l'offre sans qu'il ait la possibilité de faire de la monnaie. S'il n'a pas le montant exact, il paie un prix plus élevé ou abandonne son droit de rachat.

Les cartes «animaux» sont épuisées! Lorsqu'il n'y a plus d'animaux à vendre aux enchères, le marchandage est obligatoire. Celui qui à ce moment a seulement des groupes complets de quatre animaux, ne peut pas marchander et passe son tour.

Fin de jeu

Lorsque tous les groupes de quatre animaux sont complets, le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses points: la valeur inscrite sur chaque carte donne le nombre de points attribués au groupe complet. Par exemple: 4 vaches valent 800 points. **L'argent de jeu ne vaut plus rien à la fin!** Celui qui a le plus de points, est le gagnant.

Variante: Le «Super-Marchandage». Dans cette variante du jeu, on doit, en marchandant, se souvenir exactement de son offre cachée ou de sa contre-offre, parce que l'argent de jeu que les deux joueurs ont proposé est échangé et n'est plus restitué. Maintenant, celui qui en comptant l'argent qu'il a reçu, constate que sa propre offre était plus élevée, reçoit de son adversaire l'animal, mais garde également l'argent de ce dernier. C'est le marchandage par lequel on doit essayer d'offrir soit un peu plus que l'autre, soit pour ainsi dire rien du tout. Lorsque l'offre est la même, le joueur qui a commencé le marchandage reçoit l'animal de l'autre gratuitement.

HANDJEKLAP

Ravensburger® spel nr. 01 0813

Auteur: Rüdiger Koltze

Design: Josef Blaumeiser

Kaartspel voor 3–5 spelers vanaf 10 jaar

Inhoud: 40 dierenkaarten (10 verschillende dieren, van ieder 4), 55 geldkaarten (10 x waarde 0; 25 x waarde 10; 5 stuks elk, van de waarden 50, 100, 200, 500), 1 duivekaart.

Doel van het spel

Wie heeft aan het einde van het spel de dieren met de meeste waarde? De opdracht bij dit spel is handig zaken doen door op het juiste moment te bieden. Dit betekent voor weinig geld in het bezit komen van het vee.

Opgepast, want voordat je het weet, heb je veel geld, maar ben je één of twee dieren armer, terwijl de opdracht is: veel dieren bezitten.

Vorbereiding

Bij het begin van het spel is het goed om de 10 verschillende dieren en hun waarde goed in je op te nemen.

De dierenkaarten worden eerst goed geschud en gedekt in de kaartenhouder gelegd. De duivekaart komt in het middenvak van de kaartenhouder.

De geldkaarten worden op waarde gesorteerd (waarde 0, 10, 50, 100, 200, 500). Elke speler krijgt 2 kaarten van 0 en 5 kaarten van 10. Pas op dat de medespeler niet kan zien wat je in je hand hebt! De rest van de geldkaarten worden in het tweede vakje van de kaarthouder klaargelegd. De jongste speler begint.

Spelregels

Hoe wordt handjeklap gespeeld?

Wie aan de beurt is, krijgt de kaartenhouder. Hij heeft de mogelijkheid om de bovenste diere-

kaart te veilen, d.w.z. aan te bieden aan alle medespelers, of, maar dan pas later in het spel, wordt een andere speler een dierekaart aangeboden: „handjeklap“. Nadat de actie voorbij is, wordt de kaartenhouder aan de linkerbuurman gegeven, die dan aan de beurt is.

Het veilen biedt de spelers om beurten de mogelijkheid om aan geld te komen!

Als tegen het einde van het spel de dierenkaarten op zijn, kan er niet meer geveild worden en moet je gaan handelen. Wie tegen die tijd alleen nog maar complete sets van 4 dieren heeft, kan niet handelen en doet niet meer mee.

De spelers leggen alle dierenkaarten die ze bezitten open en duidelijk zichtbaar voor zich op tafel.

Het veilen: De speler die aan de beurt is om te veilen (de veilingmeester) legt de bovenste dierekaart open. Er kan nu geveild worden. Alle spelers mogen, in willekeurige volgorde en zo vaak ze willen, een bod op het betreffende dier doen, zolang dit tenminste het voorafgaande bod overtreft. De veilingmeester biedt niet mee.

Zodra een speler de indruk heeft, dat hij de hoogste bieder is, probeert hij dat definitief te maken, door b.v. te roepen: „30 voor de eerste maal, 30 voor de tweede maal, 30 voor de laatste maal!“ Het geboden bedrag moet duidelijk driemaal herhaald worden. Biedt intussen een andere speler meer, dan begint deze opnieuw te tellen. Wie tenslotte zonder onderbreking kan tellen, heeft daarmee het dier gekocht. Hij krijgt de kaart van de veilingmeester en betaalt het door hem geboden bedrag. Daarmee is de veiling van dit dier ten einde, tenzij de veilingmeester geen gebruik maakt van zijn recht om terug te kopen.

Als niemand biedt, mag de speler die als veilingmeester optreedt zichzelf de koop toebedelen en roept bijvoorbeeld: „Een gans voor de eerste maal, een gans voor de tweede maal, een gans voor de laatste maal!“ Daarbij moet hij het dier driemaal luid en duidelijk bij de naam noemen. Als er tot die tijd niemand iets geboden

heeft, krijgt de veilingmeester het dier gratis. Biedt intussen een speler echter een nog zo gering bedrag, dan geeft hij het dier af en krijgt daarvoor het geld.

Het terugkooprecht van de veilingmeester: De veilingmeester heeft het recht het dier terug te kopen en wel voor 2 maal het hoogst geboden bedrag. Op de eerste plaats geeft hij de hoogste bieder zijn geld terug en legt er, van zijn eigen geld uiteraard, nogmaals datzelfde bedrag erbij. De veilingmeester krijgt nu de dierenkaarten. (Voor hem is het voor de dubbele prijs, daar de inkomsten hem ontgaan en hij legt zelf nogmaals het bedrag erbij.

„Handjeklap“: Als twee spelers dezelfde dieren bezitten, mag de speler die aan de beurt is, de andere speler „handjeklap“ aanbieden. Hebben meerdere spelers hetzelfde dier als hij, dan kan hij kiezen met wie hij wil handelen. Zodra „handjeklap“ aangeboden is, kan er niet ook nog geveild worden. Het is of het één of het ander.

De speler doet een **aanbod**, door een geldbedrag verdekt op tafel te leggen en te zeggen voor welk dier men dit geld biedt. In het geboden bedrag mogen kaarten met waarde 0 zitten. Er mogen zelfs alleen 0-kaarten gebruikt worden. De andere speler kan in ieder geval uit het aantal kaarten niet zonder meer afleiden, hoeveel hem geboden wordt.

Een aanbod tot onderhandelen mag niet geweigerd worden. Deze medespeler kan dit aanbod accepteren en geeft het dier, of doet een tegenaanbod met een verdekt geldbedrag. Beide spelers leggen hun kaarten nu open of tafel. Is het **tegenaanbod lager of even hoog**, dan neemt de tegenspeler zijn geld terug. Hij is zijn dier nu definitief kwijt, krijgt daarvoor echter het geboden bedrag (zonder de 0-kaarten!).

Is het **tegenaanbod hoger**, dan neemt de speler die „handjeklap“ had aangeboden zijn geld terug, verliest zijn dier en krijgt daarvoor het bedrag van het tegenaanbod. (Soms gebeurt dat opzettelijk om aan geld te komen.)

Bij elk aanbod met 0-kaarten worden deze kaarten weer teruggeven.

Bezit één van de beide spelers slechts **één** dier van de betreffende soort, dan gaat de handel ook steeds om slechts één dier; zelfs al heeft de andere speler twee of drie exemplaren. Bezitten echter **beide spelers twee** dieren van eenzelfde soort, dan gaat de handel om twee dieren: één van beiden zal twee dieren van de ander winnen en daarmee een groep van vier compleet maken.

Komplete groep van vier: Heeft een speler een groep van vier compleet, dan zijn die dieren uit het spel. Niemand kan ze nog afnemen. De speler kan ze daarom terzijde leggen.

Duivekaart: Wie er als eerste in slaagt de combinatie van de volgende dierenparen te krijgen d.w.z. twee groepen van vier

ganzen en kippen
honden en katten
geiten en schapen

en dat **meldt**, krijgt dan extra de duivekaart met waarde 500. Meldt hij dit niet, dan krijgt hij de duivekaart niet. Indien een speler zicht later meldt, met uiteraard een ander combinatie, dan krijgt deze de duivekaart.

De goudezel: Zoals alle andere dieren, heeft de goudezel niet alleen een waarde, maar hij brengt als goudezel ook nieuw geld in het spel. Telkens als er een ezelkaart wordt opengelegd, deelt de speler die aan de beurt is, aan alle spelers - ook aan zichzelf - extra geld uit. Bij de eerste ezel ontvangt elke speler 50, bij de tweede 100, bij de derde 200 en bij de vierde 500. Pas als dat geld verdeeld is, wordt de ezel als elk ander dier geveild.

Te weinig geld, of niet gepast? Er wordt geen speelgeld gewisseld, noch onderling, noch uit de kas. Wie op een veiling niet gepast betalen kan, moet meer betalen. Wie vaststelt dat hij het door hem geboden bedrag niet kan opbrengen, moet al zijn geld laten zien, waarna er opnieuw wordt geveild.

Alle dierenkaarten op! Als alle dierenkaarten op zijn, is veilen niet meer mogelijk en kan er alleen

gehandeld worden. Dit handelen is verplicht. Wie dan nog alleen complete groepen van vier heeft, kan niet handelen en speelt niet meer mee.

Eind van het spel

Als alle groepen van vier compleet zijn, is het spel ten einde. Nu tellen alle spelers hun punten: de waarde op een kaart geldt voor de gehele groep. Een groep van vier koeien is bijvoorbeeld 800 waard. De duivekaart telt, als iemand hem heeft, voor 500. **Speelgeld is aan het eind waardeloos!** Wie de meeste punten heeft, is winnaar.

„**Super handjeklap**“: Bij deze variant van het spel dient men het eigen aanbod of tegenaanbod goed te onthouden, omdat de beide bedragen geruild worden en niet meer teruggeven worden. Wie nu bij het tellen van het ontvangen bedrag vaststelt, dat zijn eigen aanbod hoger was, krijgt van de tegenspeler het dier, maar behoudt ook diens geld. Dit is een zeer verraderlijke variant, waarin men proberen moet meer dan de ander te bieden, of juist nagenoeg niets.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg