

KUH HANDEL.

Basierend auf „Kuhhandel“
von Rüdiger Koltze

Autor:
Max Kirps

Design:
DE Ravensburger,
handmade types (Logo),
KniffDesign
(Spielanleitung)

Illustration:
Michael Menzel,
Martin Knorpp

Redaktion:
Philipp Sprick



Das Brettspiel

Für 2 bis 4
gewiefte Viehbauern ab 10 Jahren

Spielanleitung

Herzlich Willkommen auf dem Bauernhof!

Dieses Spiel bietet euch 2 Spielformen: den Viehmarkt und den Rummelplatz.

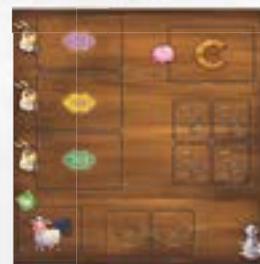
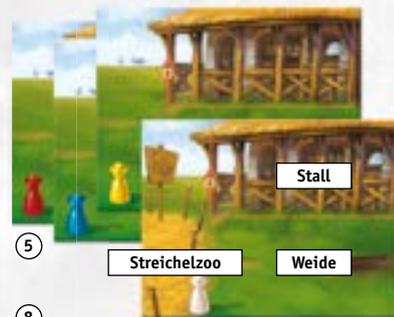
Der **Viehmarkt** ist ideal, wenn ihr das Kuhhandel-Kartenspiel nicht oder kaum kennt. Zum Spielen braucht ihr nur die allgemeinen Regeln und die **grün** hinterlegten Absätze zu lesen.

Kennt ihr das Kartenspiel bereits, steigt direkt auf dem **Rummelplatz** ein. Dort gelten alle allgemeinen Regeln und die **blau** hinterlegten Absätze.

Und nun wünschen wir erfolgreiche Geschäfte!

Inhalt

- ① 1 zweiseitiger Spielplan („Viehmarkt“ und „Rummelplatz“)
- ② 50 Geldscheine
- ③ 4 Bauern (in den Spielerfarben Rot, Blau, Gelb und Weiß)
- ④ 1 Kuhflecken-Würfel
- ⑤ 4 Bauernhöfe (in den Spielerfarben)
- ⑥ 30 Tiere (je 3 pro Tierart)
- ⑦ 10 Auktionsschilder
- ⑧ 1 Vorratstafel
- ⑨ 1 Markttafel mit 10 Tiermarkern
- ⑩ 1 Auktionshammer
- ⑪ 1 Beutel mit 24 Losen
- ⑫ 1 Hauptgewinn (Eierlegende Wollmilchsau)
- ⑬ 6 Schuldscheine (für das Spiel zu zweit)
- ⑭ 10 Tierkinder (für die Variante)



Ziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele und wertvolle Tierarten komplett zu sammeln. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Nachstehend wird das Spiel für 3 bis 4 Spieler beschrieben. Ergänzende Regeln für 2 Spieler findet ihr auf S. 8.

Spielvorbereitung

1. Legt zuerst den Spielplan so aus, dass die passende Spielplanseite sichtbar ist.

Die **Viehmarkt**-Seite zeigt neben dem Startfeld eine Kuh.



Die **Rummelplatz**-Seite zeigt neben dem Startfeld eine Losbude.



2. In jedem Spiel bestimmen 4 **Auktionsschilder**, nach welchen Regeln die Tiere in den Gehegen versteigert werden. Jedem Auktionsschild sind auf dem Spielplan zwei Gehege zugeordnet. **Hinweis:** Die *Klassische Auktion* seht ihr auf dem Spielplan bereits als Standardauktion aufgedruckt. Für sie benötigt ihr also keine extra Auktionsschilder.

Spielt in der **ersten** Partie mit folgenden 4 Auktionen: der *Holländischen Auktion*, der Auktion *Katze im Sack* und der *Klassischen Auktion* (2x). Nehmt dazu die beiden Auktionsschilder *Holländisch* und *Katze im Sack* zur Hand. Überdeckt damit jeweils die Standardversteigerung *Klassische Auktion* auf den beiden in der Abbildung eingekreisten Holzschildern. Die Standardversteigerung gilt somit in dieser Partie nur auf den beiden anderen Holzschildern. Die **Erklärung** aller Versteigerungen findet ihr im **Beiheft ab S. 2**. Lest sie am besten erst kurz vor Spielbeginn.



Spielt in der **ersten** Partie mit diesen 4 Auktionen: *Holländisch*, *Geheimwert*, *Katze im Sack* und *Klassisch*. Nehmt dazu die Auktionsschilder *Holländisch*, *Katze im Sack* und *Geheimwert* zur Hand. Überdeckt damit jeweils die Standardversteigerung auf den drei in der Abbildung eingekreisten Holzschildern. Die Standardversteigerung *Klassische Auktion* gilt in dieser Partie somit nur auf dem unbelegten Holzschild. Die **Erklärung** aller Versteigerungen findet ihr im **Beiheft ab S. 2**. Lest sie am besten erst kurz vor Spielbeginn.



Anzahl-Versteigerungen



Wert-Versteigerungen

Kennt ihr das Brettspiel bereits? Dann könnt ihr die Auktionsschilder nach Wunsch zusammenstellen und platzieren. Legt dabei immer mind. 1 und max. 2 verschiedene Anzahl-Versteigerungen aus und achtet darauf, dass sich alle gewählten Versteigerungen für eure Spieleranzahl eignen.

Legt alle nicht verwendeten Auktionsschilder wieder zurück in die Schachtel.

Tipp: Wollt ihr die wichtigsten Versteigerungsregeln vor Augen haben? Dann legt die Auktionsschilder mit der Rückseite nach oben aus: Sie fassen die wichtigsten Versteigerungs-Infos kurz zusammen.

3.4 Vorratstafel
3-4 Spieler

3. Legt die **Vorratstafel** so neben den Spielplan, dass die Seite für 3 bis 4 Spieler sichtbar ist.

4. Verteilt als nächstes die **Tiere**:

Viehmarkt: Auf dem Viehmarkt wird nur mit 20 der 30 Tiere gespielt.

Legt daher als Erstes je 1 Weibchen (rosafarbener Hintergrund) von jeder der 10 Tierarten zurück in die Schachtel.



Mischt zuerst die **Tiere** verdeckt. Legt sie dann **offen** in die Gehege auf dem Spielplan: In jedes kleine Gehege (A) kommt 1 Tier. In jedes große Gehege (B) kommen 2 Tiere nebeneinander.

Ausnahme Katze im Sack: Ausschließlich bei dieser Auktions-Art liegen Tiere verdeckt aus (C): Stapelt in den beiden zur Auktion gehörenden Gehegen 3 Tiere verdeckt übereinander (egal, ob es sich um kleine Gehege oder Doppelgehege handelt).



Stapelt die übrigen Tiere auf der **Vorratstafel** verdeckt in 2 ungefähr gleichhohe Stapel.

5. Verteilt nun die **Geldscheine**: Jeder Spieler erhält zu Beginn **drei 0er, vier 10er und zwei 50er**. Haltet das Geld vor euren Mitspielern geheim auf der Hand. Legt zudem pro Spieler je **einen 100er und 200er** auf die Vorratstafel.

Die **500er** benötigt ihr auf dem Viehmarkt nicht.



Legt auf dem Rummelplatz auch je einen **500er** pro Spieler auf die Vorratstafel.



Legt übrige Scheine zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

6. Jeder Spieler nimmt sich einen **Bauern** und den gleichfarbigen **Bauernhof**. Stellt die Bauern auf das Startfeld des Spielplans. Legt den Bauernhof so vor euch aus, dass die Seite *ohne* Streichelzoo sichtbar ist.

7. Legt außerdem noch den **Auktionshammer** und den **Kuhflecken-Würfel** bereit.



Auf dem **Viehmarkt** kann es jetzt losgehen! Nicht verwendete Materialien bleiben in der Schachtel.



Erledigt auf dem **Rummelplatz** noch drei Dinge:

- Legt die **Markttafel** aus. Platziert darauf die 10 **Tiermarker**: Jeder Marker kommt mit der grünen Seite nach oben auf das Feld, auf dem das gleiche Tier unten klein abgebildet ist.
- Mischt dann verdeckt die **24 Lose**. Zieht 10 davon und werft sie unesehen in den **Losbeutel**. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.
- Legt jetzt noch die **Eierlegende Wollmilchsau** als Hauptgewinn auf die Vorratstafel – und los geht's!



Spielablauf

Wer zuerst am Spieltisch saß, beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, ...

- würfelt und bewegt seinen Bauern auf ein Feld und
- führt dann die dortige **Aktion** aus.

1. Würfeln und bewegen

Der Spieler zieht seinen Bauern auf dem Spielplan um die gewürfelte Anzahl an Feldern voran (z. B. 2 Kuhflecken = 2 Felder).

Wenn er möchte, kann er gegen Bezahlung **mehr** oder **weniger** Felder laufen, als der Würfelwurf anzeigt. Dafür muss er **beliebige** Geldscheine abgeben:

- Der 1. Schritt mehr oder weniger pro Zug kostet 1 Geldschein,
- der 2. Schritt mehr oder weniger kostet **zusätzlich** 2 Geldscheine,
- der 3. Schritt kostet **zusätzlich** 3 Geldscheine usw.

Beispiel: Für 2 Schritte mehr oder weniger müsste der Spieler also $1 + 2 = 3$ Scheine zahlen.

Die ausgegebenen Geldscheine legt er verdeckt auf das Sparschwein der Vorratstafel. Stehenbleiben ist nicht erlaubt.

Auf dem **Rundweg** (= äußerer Kreis) laufen die Bauern immer im Uhrzeigersinn.

Auf dem **Hügel** (= inneres Kreuz) können die Bauern in beliebige Richtungen laufen. Sie dürfen nur nicht im gleichen Zug vor- und zurückziehen. Ziehen sie vom Hügel wieder auf den Rundweg, müssen sie sich dort auch wieder im Uhrzeigersinn bewegen.

Mehrere Bauern dürfen auf demselben Feld stehen.



Beispiel:

Annette hat eine 1 gewürfelt. Sie kann damit zur Gans oder zum Sparschwein in der Mitte ziehen **1**. Auf das rot markierte Feld **1** darf sie dagegen **nicht**. Denn dazu müsste sie **gegen** den Uhrzeigersinn laufen.

Annette möchte aber die (wertvollere) Kuh versteigern **2**. Um ihre Laufweite um 1 Feld zu erhöhen, legt sie 1 Geldschein auf das Sparschwein der **Vorratstafel**. Nun darf sie zur Kuh ziehen.



2. Aktion ausführen

Anschließend führt der Spieler die Aktion des Feldes aus, auf dem sein Bauer gelandet ist.

Versteigerung



Wer zu einem der Gehege zieht, versteigert Tiere an seine Mitspieler: entweder **1 Tier** (A kleines Gehege) oder sogar **2 Tiere** zugleich (B Doppelgehege). Welche Versteigerungsart dafür gilt, seht ihr auf dem Auktionsschild oberhalb des Geheges.

Wie die einzelnen Versteigerungen funktionieren, ist im Beiheft ab S. 2 erklärt. Lest sie euch einfach kurz vor Spielbeginn durch.



Generell gilt: Der Spieler, der am Zug ist, ist der aktuelle Versteigerer. Das heißt, er leitet die Versteigerung und erteilt dem Höchstbietenden den Zuschlag. **Wichtig:** Er selbst darf bei der Versteigerung **nicht** mitbieten.

- Es gibt zwei Arten von Versteigerungen:

Wert-Versteigerungen und **Anzahl-**Versteigerungen.



Bei den **Wert-**Versteigerungen zählt **der Wert** des Gebotes (also z. B. „120“). Die Anzahl der dabei gebotenen Scheine spielt keine Rolle. 0er-Scheine sind hier also nur ein Mittel zum Bluffen.



Bei den **Anzahl-**Versteigerungen zählt **die Anzahl** der gebotenen Scheine (also z. B. „5 Scheine“). Hier ist der Wert der gebotenen Scheine ohne Bedeutung. 0er-Scheine zählen hier also genauso viel wie alle anderen Scheine.

Zuschlag erteilt?

- **Entweder:** Der Versteigerer gibt dem Höchstbietenden das Tier (bzw. die Tiere). Im Gegenzug erhält er vom Höchstbietenden das gebotene Geld.
- **Oder:** Der Versteigerer nutzt stattdessen sein **Vorkaufsrecht** und erhält das Tier (bzw. die Tiere) selbst. Dazu zahlt er dem Höchstbietenden direkt nach dem Zuschlag dessen Gebot aus.

Ersteigerte Tiere legt der neue Besitzer auf die **Weide** seines Bauernhofs.

Beispiel: Annette versteigert ein Pferd (Klassische Auktion). Daniel erhält für „120“ den Zuschlag. Annette kann Daniels Geld nehmen und ihm das Pferd geben. Oder sie nutzt ihr Vorkaufsrecht. Das heißt, sie kauft das Pferd selbst und gibt Daniel das Geld.

Hat der Spieler beide Tiere derselben Tierart zusammen, ist das Tierpärchen komplett und wandert in den Stall.



Hat der Spieler alle 3 Tiere derselben Art zusammen, ist die Tierart komplett und wandert in den Stall.



Anschließend wird das Gehege wieder mit 1 Tier (kleines Gehege) oder 2 Tieren (Doppelgehege) vom Vorratsstapel aufgefüllt.

Vorratsstapel leer: Kann nicht mehr mindestens 1 Tier in das Gehege gelegt werden, bleibt es leer. Das heißt, dass die Spieler hier nichts mehr versteigern oder ersteigern können. **Wichtig:** Beim Laufen zählt das Feld jedoch weiterhin ganz normal mit!

Besondere Momente bei der Versteigerung:

- **Niemand bietet?**

Möchte niemand bieten, erhält der Versteigerer das Tier/ die Tiere kostenlos.

- **Stimmt so!**

Es wird **nie** Geld gewechselt. Wer nicht passend zahlen kann, muss einen höheren Preis zahlen. Das gilt auch für den Versteigerer, wenn er sein Vorkaufsrecht nutzt.

- **Wer nicht zahlen kann, muss zeigen.**

Wer sein Gebot nicht aufbringen kann, muss all sein Geld vorzeigen. Die Versteigerung wird anschließend wiederholt. Der Spieler darf bei der Wiederholung höchstens so viel bieten, wie er bezahlen könnte.

- **Die Goldesel**

Wurde ein Goldesel versteigert, erhalten **nach** der Abwicklung der Versteigerung **alle** Spieler zusätzliches Geld von der Vorratsstapel:

- Erster Goldesel: 100
- Zweiter Goldesel: 200



- Erster Goldesel: 100
- Zweiter Goldesel: 200
- Dritter Goldesel: 500



Kuhhandel-Feld



Hier wird um Tiere gehandelt, die auf den **Weiden** der Spieler stehen (also bereits erhöht wurden).

Zuerst fordert der Spieler, der auf das Feld gezogen ist, einen Mitspieler heraus. Dazu sagt er, um welches Tier „gekuhandelt“ werden soll. Dabei sind nur Tierarten erlaubt, die **beide** Spieler bereits auf ihrer Weide besitzen. Anschließend macht er ihm ein **verdecktes** Angebot, das er auf den Tisch legt. Es zählt der **Wert** des Gebotes.

Hinweis: Wer will, darf sein Gebot mit der Hand abdecken oder aber z. B. die verdeckten Scheine bewusst auffächern. Denn auch wenn die Anzahl der gebotenen Scheine eigentlich unerheblich ist, können hier z. B. ein paar Oer-Scheine zum Bluffen nützlich sein ...

Nun kann der herausgeforderte Mitspieler entscheiden:

• Entweder: Annahme

Er nimmt das Gebot an, erhält das Geld und nimmt es auf die Hand. Dafür gibt er dem Herausforderer das Tier, um das gehandelt wurde.

• Oder: Gegengebot

Er legt verdeckt ein Gegengebot auf den Tisch. Die beiden Gebote werden nun getauscht und geheim nachgezählt.

Wer mehr geboten hat, erhält das Tier des Gegenspielers.

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

Der Spieler, der höher geboten hat, legt das Tier auf seine Weide. Hat er die Tierart nun komplett (2 auf dem *Viehmarkt*, 3 auf dem *Rummelplatz*), wandert sie in den Stall.

Besondere Momente beim Kuhhandel:

• **Gleichstand:** Bieten beide Spieler gleich viel, erhält der Herausforderer das Tier. Beide Spieler behalten den gebotenen Geldstapel des Gegenspielers.

• **2 gegen 1?** Selbst wenn auf dem *Rummelplatz* einer der beiden beteiligten Spieler bereits 2 Tiere der Tierart besitzt: Der Kuhhandel betrifft immer nur 1 Tier **beider** Spieler.

Sparschwein

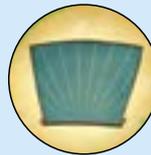


Wer auf dem Sparschwein landet, nimmt sich die **5** obersten Geldscheine vom Sparschwein-Feld auf der Vorrattstafel. Liegen dort weniger (oder gar keine) Geldscheine, erhält er entsprechend weniger.

Wie kommt Geld ins Sparschwein?

- Laufweite verändern (S. 3)
- Marktwerte verändern (S. 5, Rummelplatz)
- Lose kaufen (S. 6, Rummelplatz)

Markt



Auf der Markttafel ist der aktuelle Wert aller 10 Tierarten notiert.

Die Spieler können hier den Wert der Tiere zu ihren eigenen Gunsten (oder zu Ungunsten ihrer Mitspieler ...) verändern.

Wer auf ein Marktfeld zieht, darf **bis zu 3 beliebige Tierarten** im Wert verändern. Jede davon darf er um **1, 2 oder 3 Felder** auf der Markttafel nach rechts oder links verschieben. Dafür muss er beliebige Geldscheine abgeben:

- Der **1. Schritt** jeder Tierart kostet **1 Geldschein**,
- der **2. Schritt** derselben Tierart kostet **zusätzlich 2 Geldscheine** und
- der **3. Schritt** derselben Tierart kostet **zusätzlich 3 Geldscheine**.

Mehr als 3 Schritte pro Tierart sind nicht auf einmal möglich. Die Geldscheine kommen verdeckt auf das Sparschwein (Vorrattstafel).

Beispiel: Daniel zieht auf das Marktfeld und verändert den Wert von 2 Tierarten: Die **Schafe** erhöht er um 2 Schritte. Dafür zahlt er 3 Scheine (1 Schein für den 1. Schritt + 2 Scheine für den 2. Schritt). Nun sind die Schafe 500 Punkte wert. Außerdem senkt er den Wert der **Esel** um 1 Schritt. Dafür zahlt er 1 Schein. Sie sind nun nur noch 350 Punkte wert. Insgesamt gibt er also 4 Scheine ab (3 für die Schafe + 1 für den Esel).



Wichtig: Sobald eine Tierart komplett ist und in den Stall wandert, steht ihr Marktwert fest. Er darf im Spiel **nicht mehr verändert** werden. Um dies anzuzeigen, dreht der Spieler den Tiermarker auf der Markttafel von grün auf rot um.



Losbude



Hier kann der Spieler Lose kaufen und hat so die Chance auf Sofortgewinne und den Hauptgewinn.

Der Spieler entscheidet sich zuerst, ob er 1, 2 oder 3 Lose aus dem Losbeutel ziehen möchte.

Dann legt er entsprechend 1, 2 oder 3 Geldscheine verdeckt auf das Sparschwein der Vorratstafel.

Der Wert der abgegebenen Geldscheine spielt keine Rolle. Anschließend zieht er die Lose aus dem Beutel.

Wichtig: Egal, wie viele Lose der Spieler in diesem Zug aus dem Beutel zieht, er darf davon nur **1** behalten!

Das gewählte Los legt er verdeckt vor sich ab. Hat er weitere gezogen, kommen diese wieder zurück in den Losbeutel.



Die Lose



Aktions-Lose

ermöglichen Zusatzaktionen im Spiel. Der Spieler darf pro Zug **1** seiner Aktions-Lose aufdecken und zusätzlich nutzen (auch das Los, das er im gleichen Zug erhalten hat).

Wann genau er die Los-Aktion innerhalb seines normalen Zugs ausführt, bleibt ihm überlassen. Danach kommt das Los aus dem Spiel. Die einzelnen Aktionen sind auf der Rückseite des Beihefts erläutert.



Wertgewinne

werden erst bei Spielende aufgedeckt. Sie erhöhen den Wert bestimmter eigener Tierarten und sind auf der Rückseite des Beihefts erläutert.



Wollmilch-Lose

(= Zahlen 0 bis 3) werden erst bei Spielende aufgedeckt. Die Spieler addieren die Zahlen ihrer Lose: Wer die höchste Summe hat, gewinnt die **Wollmilchsau**. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Wollmilch-Losen. Besteht auch hier Gleichstand, würfeln die beteiligten Spieler: Wer höher würfelt, erhält die Sau. Hat kein Spieler ein Wollmilch-Los, wird sie auch nicht vergeben.

Die Wollmilchsau

Die Wollmilchsau ist der Hauptgewinn der Losbude. Erst bei Spielende steht fest, wer sie gewinnt. Sie hat keinen eigenen Wert. Dafür erhöht sie in der Wertung die **Anzahl** der kompletten Tierarten um 1 (siehe Wertung)!



Spielende

Das Spiel endet ...

... sofort nach dem Zug, in dem das letzte Tier versteigert wurde (= weder auf der Vorratstafel noch auf dem Spielplan liegen noch Tiere).



... **entweder:** sofort nach dem Zug, in dem das letzte Tier versteigert wurde (= Vorratstafel und Spielplan sind leer).
... **oder:** sofort nach dem Zug, in dem ein Spieler das letzte Los kauft (= Losbeutel ist leer).



Wertung

Die Wertung besteht aus den folgenden Schritten. Wer anschließend die meisten Punkte hat, gewinnt.



Wertungsbeispiel:

1. Tierwert berechnen

Rechnet die Werte eurer Tierarten im Stall zusammen. Die Zahl auf jeder Tierkarte gibt den Punktwert der gesamten Tierart an (z. B. beide Kühe = 800 Punkte).

Wichtig: Tierarten, die noch auf der Weide stehen (= nicht komplett sind), werden **nicht** gewertet!

2. Multiplizieren

Multipliziert dann den Tierwert mit der Anzahl kompletter Tierarten im Stall. Wer also z. B. drei komplette Tierarten hat, verdreifacht seine Punkte.

3. Geld addieren

Zählt dann euer verbliebenes Geld zu den Punkten hinzu.

Daniel besitzt
2 komplette Tierarten
im Stall:
Schafe: 350
Pferde: + 1.000
= 1.350

2 komplette Tierarten
= Punkte x 2.
1.350
x 2
= 2.700

Daniel besitzt
Geldscheine im Wert
von 350.
2.700
+ 350
= **3.050 Punkte**



Wertungsbeispiel:

1. Wollmilchsau vergeben

Wer von euch die höchste Lossomme hat, gewinnt die Wollmilchsau und legt sie in seinen Stall. (Bei Gleichstand siehe Wollmilch-Lose, S. 6).

2. Tierwert berechnen

Rechnet dann den **Marktwert** eurer Tierarten im Stall zusammen. Der Marker auf der Markttafel zeigt den Marktwert der gesamten Tierart an (z. B. 3 Hunde = 150 Punkte).

Wichtig: Tierarten, die noch auf der Weide stehen (= nicht komplett sind), werden **nicht** gewertet!

Außerdem addiert der Spieler **Wertgewinne** aus der Losbude (300 bei passender Tierart, ansonsten 100).

3. Multiplizieren

Multipliziert den Marktwert mit der Anzahl kompletter Tierarten im Stall. Der Spieler mit der Wollmilchsau erhöht dabei die Anzahl seiner Tierarten um 1.

4. Geld addieren

Zählt euer verbliebenes Geld zu den Punkten hinzu.

Daniel hat Wollmilch-Lose mit den Werten 1-2-2 = 5. André (2), Annette (1) und Frank (3) haben jeweils weniger. Daher erhält Daniel die Wollmilchsau.

Daniel besitzt 2
komplette Tierarten
im Stall.
Deren Werte haben
sich auf dem Markt
verändert:
Schafe: 500
Pferde: + 800
= 1.300

2 Tierarten
+ 1 Wollmilchsau
= Punkte x 3.
1.300
x 3
= 3.900

Daniel besitzt
Geldscheine im Wert
von 350.
3.900
+ 350
= **4.250 Punkte**

Spielername	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Summe Tierwerte + Wertgewinne				
+ 200 pro Tierkind im Stall (Variante)				
= Zwischensumme				
x Anzahl komplette Tierarten (+ Wollmilchsau)	x	x	x	x
= Zwischensumme				
+ 200 pro Tierkind im Streichelzoo (Rummelplatz-Variante)				
+ Geld				
- Kredit (nur 2 Spieler)				
= Ergebnis				

Eine Kopiervorlage für das Wertungsblatt findet ihr auf der Rückseite des Beihefts „Varianten und Versteigerungen“.



2-Personen-Spiel

Im Spiel zu zweit werden die nachfolgenden Regeln angepasst. Alle übrigen Regeln gelten wie im Spiel für 3 und 4 Spieler.

Vorbereitung:

Spielplan: Nehmt für das 2-Personen-Spiel immer die Auktions-schilder *Katze im Sack*, *Ansage Anzahl* und *Aufruf* und überdeckt damit die in der Abbildung eingekreisten Holz-schilder.

Die bereits aufgedruckte *klassische Auktion* gilt auf dem unbelegten Feld.



Vorratstafel:

1. Legt zuerst die Vorratstafel mit der Seite für 2 Spieler nach oben bereit.

2. Legt dann **alle** 100er-, alle 200er- und **zwei** 500er-Scheine auf die entsprechenden Felder neben dem Goldesel.



2. Legt dann **alle** 100er-, 200er- und 500er-Scheine auf die entsprechenden Felder neben dem Goldesel.



3. Legt die 6 Schuldscheine auf die dazugehörigen Felder neben den Goldeseln.

4. Nehmt euch euer Startgeld. Mischt anschließend das verbliebene Geld. Zieht 5 Scheine davon und legt sie unbesehen in die Schachtel. Die übrigen kommen als verdeckter Stapel auf das Zocken-Feld mit dem Würfel.

5. **Losbeutel:** Spielt ihr auf dem Rummelplatz, zieht 8 Lose und legt sie unbesehen in den Losbeutel. Die restlichen Lose kommen zurück in die Schachtel.



Ablauf:

Im Spielablauf ändert sich nur die Aktion „Sparschwein“.

Wer auf einem Sparschwein-Feld landet, kann nun eine von drei Möglichkeiten auswählen:

A) **Sparschwein plündern:** Der Spieler kann bis zu 5 Scheine vom Sparschwein-Feld auf der Vorratstafel ziehen.

B) **Kredit aufnehmen:** Der Spieler nimmt sich entweder einen 100er, 200er oder 500er von der Vorratstafel.

Zugleich erhält er den dazugehörigen Schuldschein.

Diesen Wert (300, 600, 1500) muss er bei Spielende von seinen Punkten abziehen.

Liegt auf der Vorratstafel kein passender Schuldschein mehr aus? Dann kann der Spieler den entsprechenden Kredit nicht mehr aufnehmen.

C) **Zocken:** Der Spieler würfelt um Geld. Dazu wirft er einmal den Würfel. Bei einer ...

• 1 hat er Pech: Er nimmt den obersten Geldschein vom Zocken-Stapel und „schenkt“ ihn unbesehen seinem Mitspieler.

• 2 hat er Glück: Er nimmt die 2 obersten Geldscheine vom Stapel und behält beide.

• 3 hat er ebenfalls Glück: Er nimmt die 3 obersten Geldscheine, schaut sie sich an und gibt einen an seinen Mitspieler. Die restlichen beiden behält er.

Tipps & Tricks

• **Zeit ist Geld:** Vermeidet es, zu leeren Gehegen zu ziehen. Zahlt lieber einen (oder mehrere) Scheine, um auf ein besseres Feld zu ziehen. Es kann sich z. B. auch lohnen, einen Schein zu bezahlen, um damit das Sparschwein zu erreichen: Denn dort erhält der Spieler bis zu 5 Scheine zurück.

• **Rechtzeitig kuhhandeln!** Nur Tiere im Stall bringen am Ende Punkte. Versucht daher, eure Tiere während des Spiels früh genug durch Kuhhandel zu komplettieren.

• **Versteigerungs-Vielfalt:** Durch die verschiedenen Versteigerungen entstehen immer neue Verläufe und Herausforderungen. Probiert sie einfach aus!

• **Kredithai:** Im 2-Personen-Spiel kann es sich lohnen, Kredite aufzunehmen, um wichtige Tiere für sich zu gewinnen – oder sie nicht zu verlieren ...

• **Marktreiben:** Erhöht auf dem Rummelplatz den Wert eurer eigenen Tiere, sobald ihr zwei davon habt. Mit etwas Glück vervielfacht ihr dadurch eure Punkte. Natürlich könnt ihr auch den Wert der „gegnerischen“ Tiere senken ...



• **Lostrubel:** Habt ihr das Spiel schon ein paar Mal gespielt, erhöht die Losanzahl vor Spielbeginn: Würfelt einmal und werft so viele Lose zusätzlich zur Grundfüllung in den Beutel, wie der Würfel anzeigt.

