

KUHHANDL.€L.

Das Brettspiel

Varianten & Versteigerungen

Hier findet ihr die **Tierkinder-Variante** und könnt nachschlagen, wie welche **Versteigerung** funktioniert. Auf der letzten Seite befinden sich die **Los-Übersicht** und eine **Wertungsvorlage**.

Tierkinder-Variante

Ihr könnt die Tierkinder-Variante sowohl mit dem Viehmarkt als auch mit dem Rummelplatz spielen. Die Regeln werden wie folgt ergänzt:

Vorbereitung

- Legt euren Bauernhof so vor euch aus, dass die Seite mit dem Streichelzoo sichtbar ist.
- Mischt die 10 Tierkinder verdeckt und zieht 4 davon. Legt sie offen in das Gehege der Vorratstafel. Die übrigen Tierkinder kommen zurück in die Schachtel.

Ablauf

Bei den 4 Tierarten, von denen ein Tierkind auf der Vorratstafel ausliegt, gibt es in dieser Partie Nachwuchs.

Von jeder Tierart gibt es 1 Weibchen (rosafarbener Hintergrund) und 1 Männchen (blauer Hintergrund). Wer sie zuerst zusammen hat, darf sich das passende Tierkind nehmen und direkt mit in den Stall legen.



Von jeder Tierart gibt es 2 Weibchen (rosafarbener Hintergrund) und 1 Männchen (blauer Hintergrund). Wer zuerst 1 Weibchen und 1 Männchen der entsprechenden Tierart besitzt, darf sich das passende Tierkind nehmen und auf seinen Streichelzoo legen. Sobald der Spieler alle Tiere der Tierart besitzt, wandert auch das Tierkind mit in den Stall.

Beim **Kuhhandel** darf der Herausforderer bestimmen, welche beiden Exemplare (Männchen/Weibchen) gegeneinander gekuhhandelt werden.

Wichtig: Das Tierkind kann ein Spieler nicht mehr verlieren, selbst wenn er die erwachsenen Tiere noch durch Kuhhandel abgeben muss.



Wertung

In der Wertung zählt jedes Tierkind **200 Punkte**. Ist es im Stall (= Tierart komplett), werden die Punkte *vor* der Multiplikation dazugezählt. Ist es im Streichelzoo (nur auf dem *Rummelplatz* möglich), zählt ihr die Punkte erst *nach* der Multiplikation dazu.



Hier werden die verschiedenen Versteigerungen erklärt. Lest euch vor dem Spiel die Regeln durch. Nicht vergessen: Die allgemeinen Versteigerungsregeln (z. B. Versteigerer bezahlt).

1. Klassisch

(2 – 4 Spieler, Wert-Versteigerung, auf Spielplan vorgedruckt)



Alle Mitspieler dürfen lauthals beliebig oft und ohne feste Reihenfolge Beträge bieten. Dabei ist es auch erlaubt, sich selbst zu überbieten. Jedes Gebot muss das bisherige Höchstgebot um mindestens 10 übertreffen. Sobald kein höheres Gebot mehr erfolgt, ruft der Versteigerer: „Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten“. Danach erteilt er mit dem Auktionshammer den Zuschlag. (**Im Spiel zu zweit** kann der Mitspieler natürlich direkt sein Höchstgebot nennen.) Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden beide Tiere zusammen (also „als Paket“ zu einem Preis) an den Höchstbietenden versteigert. Zur Erinnerung: Der Versteigerer hat wie immer ein Vorkaufsrecht.

Tipp: *Wollt ihr auch die Regeln der Klassischen Versteigerung immer vor Augen haben? Dann legt einfach das beiliegende klassische Auktionsschild mit der Info-Seite nach oben auf dem Spielplan aus.*

2. Katze im Sack

(2 – 4 Spieler, Wert-Versteigerung)

Hier wissen die Spieler, **dass** sie etwas kaufen, aber nicht, **was** sie kaufen ...



Der Versteigerer deckt die 3 Tiere des Geheges auf und zeigt sie seinen Mitspielern. Anschließend mischt er sie verdeckt. Sein linker Nachbar tippt danach auf 1 der drei verdeckten Karten. Dieses Tier wird versteigert. **Nur der Versteigerer** darf sich das Tier geheim ansehen. Die übrigen beiden legt er wieder verdeckt zurück in das Gehege.

Nun startet die Versteigerung. Sie funktioniert nach den üblichen Regeln der klassischen Auktion. Einziger Unterschied: Das zu versteigernde Tier wird erst **nach Ende** der Versteigerung aufgedeckt. Während der Versteigerung darf der Versteigerer das Tier natürlich anpreisen, wie er möchte. Dabei muss er allerdings nicht die Wahrheit sagen ...

Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden 2 der 3 Tiere wie oben beschrieben verdeckt ausgewählt und gemeinsam („als Paket“) an den Höchstbietenden versteigert. Liegen gegen Spielende nur noch 2 Tiere verdeckt in dem Gehege (da der Nachziehstapel leer ist), wird nur 1 der beiden Tiere verdeckt versteigert. Liegt nur noch 1 Tier dort, wird es wie bei der *Klassischen* Auktion offen versteigert. Zur Erinnerung: Der Versteigerer hat wie immer ein Vorkaufsrecht.



3. Holländische Versteigerung

(3 – 4 Spieler, Anzahl-Versteigerung)



Bei dieser Versteigerung zählt die **Anzahl** der gebotenen Geldscheine. Ihr Wert spielt keine Rolle. Der Versteigerer legt den Auktionshammer für alle gut erreichbar in die Mitte des Spielplans. Nun zählt er, beginnend von 10, langsam und gleichmäßig herunter. Wer sich als Erster den Auktionshammer schnappt, erhält den Zuschlag. Er muss die zu diesem Zeitpunkt vom Versteigerer aufgerufene **Anzahl** an Geldscheinen bezahlen. Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden beide Tiere zusammen (also „als Paket“ zu einem Preis) an den Höchstbietenden versteigert. Zur Erinnerung: Der Versteigerer hat wie immer ein Vorkaufsrecht. Nutzt er es, muss er dem Höchstbietenden die gebotene **Anzahl** an Scheinen zahlen.

4. Geheimwert

(3 – 4 Spieler, Wert-Versteigerung)



Hier legen alle Mitspieler gleichzeitig ihr geheimes Gebot verdeckt auf den Tisch. Anschließend decken alle ihre Gebote auf. Wer den höchsten Betrag geboten hat, erhält den Zuschlag. Bei Gleichstand darf der Versteigerer aussuchen, welcher dieser Spieler den Zuschlag erhält. Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) gilt das Höchstgebot für das wertvollere der beiden Tiere. Das zweithöchste Gebot gilt für das weniger wertvolle. (Spielt ihr auf dem **Rummelplatz**, ist natürlich der aktuelle **Marktwert** maßgeblich.) Sind die beiden Tiere gleich wertvoll oder haben mehrere Spieler gleich viel geboten? Dann wählt der Versteigerer aus, welcher Spieler für welches Tier geboten hat. Der Versteigerer kann sein Vorkaufsrecht nach Belieben nutzen: für beide Tiere, für nur eines der beiden oder für keines. Er darf sich dabei sogar zuerst das Geld für eines der Tiere auszahlen lassen, um damit das andere Tier selbst kaufen zu können. Kauft er beide Tiere, muss er natürlich auch beide bezahlen.

5. Geheim-Anzahl

(3 – 4 Spieler, Anzahl-Versteigerung)



Hier bieten alle Mitspieler eine geheime Anzahl an Geldscheinen. Dazu legen sie die Scheine gleichzeitig verdeckt auf den Tisch. Anschließend zeigen sie, wie viele Scheine sie geboten haben (nicht aber die Vorderseite der Scheine). Wer die meisten Scheine geboten hat, erhält den Zuschlag. Bei Gleichstand darf der Versteigerer aussuchen, welcher der beteiligten Spieler den Zuschlag erhält.

n Versteigerungen

Spiel nur die Versteigerungen durch, mit denen ihr in dieser Partie spielt.
(Ihr werdet nicht mit, hat aber das Vorkaufsrecht) gelten für alle Versteigerungen.

Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) gilt das Höchstgebot für das wertvollere der beiden Tiere. Das zweithöchste Gebot gilt für das weniger wertvolle. (Spielt ihr auf dem **Rummelplatz**, ist dafür natürlich der aktuelle **Marktwert** maßgeblich.) Sind die beiden Tiere gleich wertvoll oder haben mehrere Spieler gleich viel geboten? Dann wählt der Versteigerer aus, welcher Spieler für welches Tier geboten hat. Der Versteigerer kann sein Vorkaufsrecht nach Belieben nutzen: für beide Tiere, für nur eines der beiden oder für keines. Er darf sich z. B. sogar zunächst die Scheine für eines der Tiere auszahlen lassen, um damit das andere Tier selbst zu kaufen. Kauft er beide Tiere, muss er natürlich auch beide bezahlen.

6. Rundherum

(3 – 4 Spieler, Wert-Versteigerung)



Ausgehend vom linken Nachbarn des Versteigerers darf jeder Spieler reihum genau einmal bieten. Wer anschließend den Höchstbetrag geboten hat, erhält den Zuschlag. Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden beide Tiere zusammen (also „als Paket“ zu einem Preis) an den Höchstbietenden versteigert.

Zur Erinnerung: Der Versteigerer hat wie immer ein Vorkaufsrecht.

7. Amerikanische Anzahl

(4 Spieler, Anzahl-Versteigerung)



Hier steigern die Spieler reihum ihre Gebote. Dabei geht es um die **Anzahl** der Scheine und nicht deren Wert. Der linke Nachbar des Versteigerers beginnt. Er hat zwei Möglichkeiten: entweder **steigern** oder **passen**.

- **Steigert** er, legt er 1 Schein verdeckt vor sich auf den Tisch.
- **Passt** er, steigt er aus der aktuellen Versteigerung aus.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Auch er kann entweder steigern (= 1 Schein verdeckt legen) oder passen. Das geht so lange reihum, bis nur noch 1 Spieler übrig ist (= Höchstbietender). Der Höchstbietende darf sein Gebot nun abschließend noch einmal um bis zu 3 Scheine erhöhen. Danach entscheidet der Versteigerer, ob er sein Vorkaufsrecht nutzt.

*Erläuterungen: Bei dieser Versteigerung erhält also derjenige den Zuschlag, der **zuletzt** einen Geldschein gelegt hat. Wer gepasst hat, nimmt seine evtl. bereits gebotenen Scheine wieder zurück auf die Hand. Er kann in die laufende Versteigerung nicht mehr einsteigen.*

Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) gilt der Zuschlag für beide Tiere zusammen.



8. Second Hand

(4 Spieler, Wert-Versteigerung)



Hier wird's verwickelt: Der Höchstbietende erhält den Zuschlag – aber zum zweithöchsten Gebot ...

Und das geht so: Alle Mitspieler legen gleichzeitig ihr Gebot verdeckt auf den Tisch. Anschließend decken alle zugleich ihre Gebote auf. Wer den höchsten Betrag geboten hat, erhält den Zuschlag, und zwar zum Wert des **zweithöchsten** Gebots.

Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden beide Tiere zusammen „als Paket“ an den Höchstbietenden versteigert.

Beispiel: André versteigert eine Kuh. Annette bietet mit 120 am meisten, gefolgt von Frank, der 100 bietet. Annette hat nun als Höchstbietende den Zuschlag. Sie muss aber nur 100 zahlen (= zweithöchstes Gebot). Natürlich kann André als Versteigerer sein Vorkaufsrecht nutzen: Er zahlt der Höchstbietenden Annette die 100 und erwirbt das Tier damit selbst.

Anmerkung: Haben mehrere Spieler das höchste Gebot gemacht, wählt der Versteigerer, welcher von ihnen den Zuschlag zum vollen Preis erhält / wem er den entsprechenden Betrag zahlt (Vorkaufsrecht).

9. Ansage Anzahl

(2 Spieler, Anzahl-Versteigerung)



Der Mitspieler nennt direkt die Anzahl an Scheinen, die er zu zahlen bereit ist. Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden beide Tiere zusammen (also „als Paket“ zu einem Preis) versteigert. Zur Erinnerung: Der Versteigerer hat wie immer ein Vorkaufsrecht. Nutzt er es, muss er dem Höchstbietenden die gebotene **Anzahl** an Scheinen zahlen.

10. Aufruf

(2 Spieler, Wert-Versteigerung)



Hier ruft **der Versteigerer** den Betrag aus, den er fordert. Der Mitspieler sagt anschließend, ob er bereit ist, diesen Betrag zu zahlen. Falls nicht, **muss** der Versteigerer sein Vorkaufsrecht nutzen und das Tier für den ausgerufenen Preis kaufen. Dazu zahlt er den entsprechenden Betrag an seinen Mitspieler. Bei einer **Doppelversteigerung** (Doppelgehege) werden beide Tiere zusammen (also „als Paket“ zu einem Preis) versteigert.





Übersicht Lose



Du hast direkt nach Deinem Zug einen kompletten weiteren Zug (würfeln, bewegen, Aktion ausführen).



Nimm Dir die obersten 5 Scheine vom Sparschwein-Feld der Vorratstafel.



Verschiebe bis zu 2 grüne Tiermarker um je 1 Feld nach rechts oder links.



Wertgewinn: Hast Du die abgebildete Tierart bei Spielende komplett, steigt ihr Wert (vor der Multiplikation) um 300 Punkte.



Mache einen Kuhhandel.



Hast Du sie nicht komplett, kannst Du das Los einer beliebigen anderen kompletten Tierart in Deinem Stall zuordnen. Deren Wert steigt (vor der Multiplikation) um 100.



Mache einen Spezial-Kuhhandel: Hier geht es um die **Anzahl** der gebotenen Scheine, nicht um deren Wert. Beide Spieler dürfen ihr Gebot wie gewohnt auf dem Tisch mit der Hand abdecken.



Wollmilch-Lose (= Zahlen 0 bis 3): Wer bei Spielende die höchste Summe hat, gewinnt die Wollmilchsau.



Kuhhandel – Das Brettspiel: Wertungsblatt

(Kopiervorlage)

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				

