

Kuhhandel

Auteur: Rüdiger Koltze

Uitgegeven door Ravensburger, 1985

Verzamel dieren met een zo hoog mogelijke waarde door op het gepaste moment deel te nemen aan een veiling (3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar).

Vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

Doel

Probeer kwartetten van dieren met een zo hoog mogelijke puntenwaarde te verzamelen.

Vorbereiding

- de dierkaarten met rugzijde naar boven leggen
- de geldkaarten sorteren in stapels
- elke speler krijgt 2x0, 4x10 en 1x50 (startgeld)

Spelverloop

Wie aan de beurt is kan kiezen uit twee mogelijkheden:

- A. de bovenste dierkaart veilen
- B. de medespeler een "koehandel aanbieden" (mogelijk zodra 2 spelers kaarten van hetzelfde dier hebben)

A. Het veilen

- draai de bovenste kaart om
- elke speler biedt een bedrag dat het voorgaande telkens overtreft
- de veilingmeester mag niet mee bieden
- op een gegeven moment volgt: ³eenmaal, ²andermaal,... verkocht
- de bieder krijgt het dier en de veilingmeester ontvangt het geld!

recht van voorkoop: de veilingmeester mag het dier zelf aankopen, direct na de veiling

geldproblemen: wie niet kan passen, betaalt een hoger bedrag
wie niet kan betalen, moet al zijn geld tonen

als er niemand biedt: de veilingmeester moet de veiling 3x aankondigen
als er nog niemand biedt, mag hij het zelf kopen

B. De koehandel

- speler A doet een bod op een dier van speler B met het geld onzichtbaar
- hier mag gebluft worden tot en met...
- speler B bepaalt hoe hij hier op reageert:
 - speler B doet een geheim tegenbod; ruil het geld; verdekt tellen; diegene die het hoogste bod deed, krijgt het dier; elk behoudt het geld dat geruild werd (bij gelijkheid van bedragen moet speler A opnieuw bieden, bij 2de gelijkheid moet speler B zijn dier afgeven aan A)
 - speler B neemt het aanbod aan, zonder tegenbod; A krijgt het dier

de ezel:

- als de eerste ezel verschijnt, krijgt elke speler 50 fr
- bij de tweede ezel 100 fr, derde: 200 fr en vierde: 500 fr
- nadien wordt gewoon verder gespeeld

Einde

Als alle dierkwartetten gevormd zijn, eindigt het spel.

De punten op elke kaart tellen enkel als de speler die 4 dieren bezit!

Als je 2 kwartetten hebt => puntentotaal x2 (bij 3: x3)

Wie de meeste punten heeft, wint het spel.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief