

Koehandel

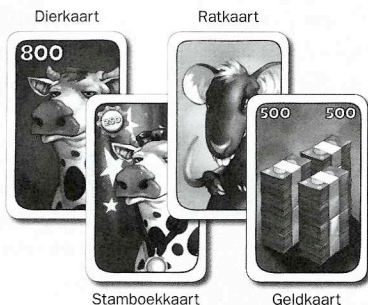
MASTER

**Hét kaartspel voor 2 tot en met
6 scrupuleuze "Koehandelaren" vanaf 10 jaar**

Auteur: Rüdiger Koltze · Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Illustraties: Mathieu Leyssenne · Redactie: Philipp Sprick
Ravensburger Spiele® Nr. 27 192 4

Inhoud

- 40 dierkaarten met rode rug
(10 dierkwartetten)
- 10 stamboekkaarten met rode rug
(1 per kwartet)
- 4 ratkaarten met rode rug
- 66 geldkaarten met groene rug
(waarde van 0 tot en met 500)



Doel van het spel

De spelers proberen door loven en bieden zoveel en – als het even kan – zo kostbaar mogelijke dierkwartetten in handen te krijgen. Wie bovendien de bijbehorende stamboekkaarten op de kop weet te tikken en de ratkaarten een ander in de maag splitst, verhoogt zijn kans op de overwinning. Winnaar is de speler die de meeste punten heeft.

*Hierna volgen de spelregels voor het spel voor 3 tot en met 6 spelers.
De regels voor 2 spelers zijn terug te vinden op bladzijde 10.*

Kaarten met rode rug schudden en gesloten in het midden van de tafel leggen

Geldkaarten naar waarde sorteren. Iedere speler ontvangt :
2 x 0 / 3 x 10 / 1 x 20 / 1 x 50

Wie aan de beurt is, kiest voor veiling of koehandel

Veilingmeester draait de bovenste kaart van de stapel om. Naar gelang het soort kaart verschilt de manier van veilen.

Vorbereiding

- De **dier-**, **stamboek-** en **ratkaarten** (= alle kaarten met een rode rug) worden door elkaar geschud en worden met de beeldzijde naar beneden in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt het volgende startkapitaal in de hand:
 $2 \times 0 / 3 \times 10 / 1 \times 20 / 1 \times 50$

Spel verloop

Na de startspeler gaat het spel linksom verder. Wie aan de beurt is, kiest één van de volgende acties:

- **veiling**
of
- **koehandel**

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ook hij moet weer de keuze maken voor één van de twee acties enzovoort.

Opmerking: in het begin van het spel zijn er alleen veilingen omdat een koehandel nog niet mogelijk is (zie Koehandel, blz. 6).

Veiling

Wie veiling kiest, draait de bovenste kaart van de gesloten stapel om en veilt hem.

Naar gelang het een dier-, stamboek- of ratkaart is, gelden andere regels voor de veiling.

Dierkaart:

In het spel zijn 10 dierkwartetten, die punten opleveren.

*Alléén een complete kwartet levert punten op. De waarde op elke kaart is de waarde van het **complete** kwartet.*



Alle andere spelers (de veilingmeester biedt niet mee!) bieden naar behoefte en door elkaar. Daarbij moet het genoemde bedrag, het vorige bedrag met tenminste 10 overtreffen.

Als de veilingmeester de spelers niet meer tot bieden kan verleiden, sluit hij de koop en roept bv: "30 eenmaal, 30 tweemaal en 30 driemaal – verkocht!".

Als de koop is gesloten, geeft de veilingmeester ...

- **de bieder** van het laatste bod de betreffende dierkaart. Deze legt de kaart open en goed zichtbaar voor de anderen voor zich neer. Hij betaalt het geboden bedrag aan de veilingmeester.
- **of** de veilingmeester maakt gebruik van zijn **kooprecht** en houdt de kaart zelf. In dat geval betaalt hij het geboden bedrag aan **de laatste bieder**.

Niemand biedt? Als er geen enkel bod wordt uitgebracht, moet de veilingmeester de veiling afsluiten op de hierboven vermelde wijze. Als gedurende dat nog steeds geen bod volgt, mag de veilingmeester zich het dier kosteloos toe-eigenen.

Dierkaart: medespelers bieden geldbedragen.

Veilingmeester ontvangt het geld en de koper de dierkaart.

Veilingmeester mag de dierkaart ook zelf kopen door het geboden bedrag te betalen aan de hoogste bieder.

Stamboekkaart

Van iedere diersoort (de rat buiten beschouwing gelaten) bestaat één stamboekkaart. Deze kaart levert tenminste 250 punten op (zie de puntentelling op blz. 8).



Stamboekkaart:
veilingmeester telt van 10 af, medespelers "slaan toe".

Stamboekkaarten worden **bij afslag** verhandeld, in dit geval telt niet de waarde maar het **aantal** geldkaarten. De veilingmeester legt de stamboekkaart voor alle spelers goed bereikbaar op tafel.

Vervolgens telt hij beginnend bij 10, langzaam en gelijkmatig af. Wie als eerste zijn hand op de kaart slaat en daarbij "MIJN" roept, is de nieuwe eigenaar en wel voor het door de veilingmeester op dat moment genoemde **aantal geldkaarten**. De waarde van de geldkaarten speelt geen rol, of het nou kaarten zijn met de waarde 0 of 500 of een willekeurige samenstelling.

De veilingmeester geeft de stamboekkaart aan de nieuwe eigenaar, die hem goed zichtbaar voor zich aflegt, en neemt het aantal geldkaarten in ontvangst.

Kooprecht: als de veilingmeester in dit geval gebruik wil maken van zijn kooprecht, moet hij **zonder voorkennis**, dus zonder dat hij de aangeboden kaarten heeft ingezien, hetzelfde aantal kaarten aan de koper geven.

Niemand mijnt? Als zelfs bij "1" nog niemand toeslaat, wordt de kaart kosteloos het eigendom van de veilingmeester.

Veilingmeester mag de stamboekkaart ook zelf kopen voor het zelfde aantal kaarten.

Ratkaart:

De rat rooft als enige diersoort punten: een van de dierkwartetten van de speler die aan het slot het ratkwartet bezit, telt niet mee bij de puntentelling (zie puntentelling).



Wanneer een ratkaart geveild wordt, heeft de speler **links van de veilingmeester** als eerste de keuze:

- hij **neemt** de ratkaart en legt hem open en goed zichtbaar voor zich af
- **of** hij legt in plaats daarvan een geldkaart naar keuze **gesloten** naast de ratkaart af (natuurlijk zo laag mogelijk – zelfs een 0 kaart is toegestaan).

Nadat een speler heeft besloten een geldkaart af te leggen, staat zijn linker buurman voor dezelfde keuze: kaart nemen of geldkaart afleggen. Dit gaat net zolang door (**inclusief** de veilingmeester), tot een speler de ratkaart neemt. Deze speler neemt ook **alle geldkaarten** die naast deze ratkaart zijn afgelegd in ontvangst.

Belangrijk: de veilingmeester die de ratkaart omdraaide, moet aansluitend de volgende veiling leiden.

Alweer een rat? Wanneer de volgende kaart weer een ratkaart is, begint alles weer zoals hierboven beschreven en leidt deze veilingmeester de daarop volgende "normale" veiling enzovoort.

Ratkaart:

om de beurt een gesloten geldkaart in het midden leggen, tot een speler de ratkaart neemt. Deze speler krijgt ook alle afgelegde geldkaarten.

Nadat de ratkaart is genomen, leidt dezelfde veilingmeester de volgende veiling.



Geld wordt niet gewisseld!

Bijzonderheden bij het veilen

- **Geen gepast geld?**

Geld wordt nooit gewisseld. Wie niet gepast betalen kan, moet met een hogere waarde betalen en krijgt geen wisselgeld. Dat geldt ook voor de veilingmeester, in het geval hij gebruik maakt van zijn kooprecht.

- **Liquiditeitsproblemen?**

Wie het door hem geboden geldbedrag of kaartental niet kan opbrengen, moet dat aantonen. De veiling begint vervolgens opnieuw.

- **Ezeltje Strek Je**

Wanneer de veilingmeester de ezelkaart omdraait, wordt de veiling kort onderbroken: Alle spelers, inclusief de veilingmeester, ontvangen een geldkaart:



Bij de eerste ezelkaart: waarde 50
Bij de tweede ezelkaart: waarde 100
Bij de derde ezelkaart: waarde 200
Bij de vierde ezelkaart: waarde 500

Na het uitbetalen van de geldkaarten wordt de ezel gewoon zoals alle andere dieren geveild.

Als een ezel wordt omgedraaid, ontvangen alle spelers geld van de bank:

**1ste ezel: 50
2de ezel 100
3de ezel 200
4de ezel 500**

Koehandel:

**Speler A doet spel-
ler B een gesloten
bod voor één of
twee dieren van de
zelfde soort.**

De Koehandel

Als de veilingmeester dieren bezit die één of meer spelers ook bezitten, mag hij één van die medespelers een "koehandel" aanbieden, die deze speler overigens niet weigeren kan. Deze koehandel komt **in de plaats van een veiling** en gaat als volgt:

Eerst daagt hij een medespeler uit. Hij noemt daarbij het dier in kwestie. Vervolgens doet hij een bod door één of meer kaarten **gesloten** op tafel te leggen. Het is toegestaan om daaronder ook kaarten met de waarde 0 te voegen, uitsluitend 0-kaarten neer te leggen of zelfs alle kaarten uit te spelen!

De uitgedaagde speler heeft twee mogelijkheden:

- **Aannemen**

De uitgedaagde speler accepteert het bod. Hij geeft het dier waarom gehandeld werd aan de uitdager en neemt de geboden geldkaarten zonder ze eerst te hebben ingezien, in ontvangst.

- **Tegenbod**

Hij legt een, eveneens gesloten, tegenbod op tafel. In dit geval worden de complete biedingen uitgewisseld en in het geheim geteld. Wie het hoogste bod gedaan heeft, krijgt het dier van de tegenspeler.

Belangrijk: iedereen houdt het geld dat hij van de andere speler kreeg.

Zijn de boden even hoog? Als beide spelers even veel geboden hebben, blijft het geruilde geld bij de spelers en wordt opnieuw door beiden een bod op hetzelfde dier uitgebracht. Als dat bod weer gelijk is, krijgt de uitdager het dier.

In het geval beide spelers **twee dieren** van het zelfde kwartet bezitten, **moet** altijd op beide dieren geboden worden. Bezit een speler twee of drie dieren en de ander bezit slechts één dier van hetzelfde kwartet, gaat de koehandel altijd om één dier.

**Bluffen
aanbevolen!**

Speler B kan:

- **bod aannemen: hij neemt het geboden geld en geeft het dier aan A**

- **een gesloten tegenbod doen: wie meer geboden heeft, krijgt de dierkaart(en) van de ander.**

Beiden behouden het geld dat hun geboden werd.

Bezitten beide spelers twee dieren van dezelfde soort, wordt altijd op beide dieren geboden.

Rattenhandel:
**Gelijk aan een koe-
 handel, echter: wie
 het laagste bod
 uitbrengt, krijgt de
 ratkaart(en).**

**Stamboekkaarten
 worden nooit ver-
 handeld!**

Koehandel om ratten

De rattenhandel verloopt bijna gelijk aan de normale koehandel met het volgende verschil: wie het **hoogste** bod uitbrengt, raakt zijn rat(ten) aan de medespeler kwijt. Ook bij de rattenhandel moeten de spelers ieder tenminste één rat bezitten. Bij gelijk bod wordt de rattenhandel herhaald. Als dan beide spelers weer een even hoog bod uitbrengen, geeft de uitdager zijn ratkaart aan de andere speler.

Géén stamboek-koehandel

Stamboekkaarten blijven gedurende het hele spel bij de speler die hem in de veiling heeft bemachtigd. Er vindt dus om deze kaarten geen koehandel plaats

Eind van het spel en puntentelling

Zodra de stapel kaarten helemaal is geveild, moeten de spelers om de beurt, verplicht, "koehandelen". Wie alleen maar complete kwartetten voor zich heeft liggen, wordt overgeslagen. Als alle kwartetten compleet zijn, is het spel ten einde.

Voorbeeld van een puntentelling

A bezit aan het eind van het spel:

- kwartet Ratten
- 3 dierkwartetten: Gans (40), Hond (160), Koe (800)
- 2 stamboekkaarten:
 1 x bijbehorend (hond), 1 x niet-bijbehorend (paard)

De spelers tellen elk hun punten (zie het voorbeeld, rechts):

1. Rattenkwartet

Wie het kwartet ratten bezit, sluit daarmee één van zijn dierkwartetten uit voor de puntentelling. Beide kwartetten worden uit het spel genomen en de waarde wordt niet meegeteld.

2. Waarde van dierkwartetten optellen

Iedere speler telt de waarde van zijn dierkwartetten bij elkaar op.

Ter herinnering: de waarde van iedere dierkaart is de waarde van het complete kwartet (dus: 4 koeien = 800 punten).

3. Bijbehorende stamboekkaarten meetellen

Bij de waarde van elk dierkwartet komen 250 punten voor elke **bijbehorende** stamboekkaart.

Uitzondering: de speler sluit met het kwartet ratten een dierkwartet uit, waarvoor hij een bijbehorende stamboekkaart bezit. In dit geval geldt de stamboekkaart als niet-bijbehorend en wordt pas in de laatste stap (5) meegeteld.

4. Vermenigvuldigen

Na het bij elkaar tellen van de punten wordt de som vermenigvuldigd met het **aantal dierkwartetten**. In het geval een speler bij voorbeeld drie kwartetten heeft, verdrievoudigt hij de totale waarde.

Let op: stamboekkaarten horen bij hun kwartet en beïnvloeden de vermenigvuldigingsfactor daarom niet!

5. Niet-bijbehorende stamboekkaarten meetellen

Per stamboekkaart **zonder** bijbehorend kwartet telt de speler **na** het vermenigvuldigen 250 punten bij de uitkomst op.

Wie de meeste punten heeft, is de winnaar. Het geld heeft geen waarde meer.

Om de puntentelling te vereenvoudigen, is op blz. 12 een schema afgebeeld.

**Kwartet ratten
 sluit kwartet gans
 uit van de
 puntentelling:
 beide uit het spel
 = gans (-40)**

**800 (koe)
 + 160 (hond)
 = 960**

**960
 + 250
 (stamboekkaart hond)
 = 1.210**

**2 kwartetten = x 2
 1.210
 x 2
 = 2.420**

**2.420
 + 250
 (stamboekkaart paard)
 = 2.670**

**Eindresultaat:
 2.670 Punten**

Koehandel voor 2 spelers

Bij het spel voor twee spelers gelden de regels voor 3–6 spelers met de volgende wijzigingen:

Vorbereiding

Beide spelers krijgen hun startkapitaal (blz. 2). Twee geldkaarten met de waarde 50, 100, 200 en 500 worden voor de ezel klaargelegd (blz. 6).

De 0-kaarten worden uitgesorteerd en in de doos gelegd. Zij zijn voor het spel voor twee niet nodig. De resterende geldkaarten worden goed geschud. Vervolgens worden 10 willekeurig getrokken geldkaarten – niet ingezien – uit het spel genomen.

De geldkaarten die overgebleven zijn worden samen met de dier-, stamboek- en ratkaarten geschud en met de beeldzijde naar beneden klaargelegd.

Spelverloop

In het spel voor twee wordt **verdeeld** in plaats van **geveild**. Wie aan de beurt is, kiest uit voor verdelen of koehandel.

De **koehandel** functioneert precies zoals die in het spel voor 3 – 6 spelers.

Het **verdelen** functioneert als volgt:

Speler A bekijkt – in het geheim – de bovenste kaart en beslist:

- hij houdt de **kaart voor zichzelf**
- hij geeft de **kaart aan zijn medespeler**

Als A de kaart zelf houdt, ontvangt zijn medespeler direct en automatisch de volgende kaart van de stapel (zonder dat A deze kan inzien).

Als A daarentegen de kaart aan zijn medespeler geeft, neemt hij zelf direct de volgende kaart van de stapel (zonder dat B die kan inzien). Daarna is speler B aan de beurt.

Dier-, stamboek- en ratkaarten leggen de spelers open voor zich af. Geldkaarten houden zij in de hand. Als de stapel helemaal verdeeld is, kan alleen nog maar “gekoehandeld” worden.

De puntentelling blijft zoals op blz. 8 beschreven.

Variant voor 2–6 spelers

Voor nog meer tactiek en spanning volgen hier nog een tweetal varianten:

• Super-Koehandel

Wie een koehandel begint, mag aansluitend ook nog een kaart van de stapel veilen (bij twee personen: verdelen).

• Geld stinkt niet

Bij de puntentelling tellen de spelers de waarde van hun resterende geld als punten bij de puntentelling mee.

Voorbeeld: A bezit aan het eind van het spel nog geldkaarten ter waarde van 430. In het voorbeeld van een puntentelling op blz. 9, zou hij daardoor een eindresultaat bereiken van $2.670 + 430 = 3.100$ punten.

Hij kan:

- **kaart houden**
medespeler krijgt dan automatisch volgende kaart
- **kaart aan medespeler geven**
speler behoudt dan automatisch de volgende kaart.

Geldkaarten in de hand. Alle andere kaarten open uitleggen.

Variant 1:
na koehandel extra veiling.

Variant 2:
Geld telt bij puntentelling mee.

Startkapitaal als op blz. 2.

0-kaarten en 10 willekeurige geldkaarten ongezien uit het spel nemen.

Kaarten met rode en groene rug door elkaar mengen.

Speler die aan de beurt is beslist verdelen of koehandel

Koehandel blijft onveranderd

Verdelen: speler bekijkt kaart van stapel

Koehandel Master · Puntentelling

(schema om te kopiëren)

	speler 1	speler 2	speler 3	speler 4	speler 5	speler 6
Naam						
Waarde kwartetten						
+ 250 per bijbehorende stamboekkaart						
= Tussentelling 1						
x aantal dierkwartetten	x	x	x	x	x	x
= Tussentelling 2						
+ 250 per niet-bijbehorende stamboekkaart						
+ Waarde geldkaarten (variant)						
= resultaat						

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort · info@ravensburger.nl

www.ravensburger.com

TOPE-LA!

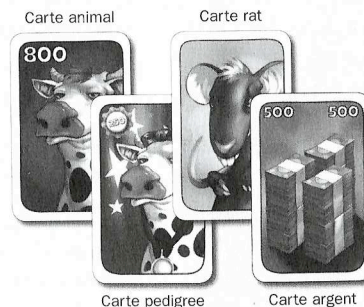
MASTER

Tope-la ! Master, le jeu de carte par excellence pour 2 à 6 «maquignons» sans scrupules âgés de 10 ans et plus

Auteur: Rüdiger Koltze · Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Illustrations: Mathieu Leyssenne · Rédaction: Philipp Sprick
Ravensburger Spiele® Nr. 27 192 4

Contenu

- 40 cartes animaux à dos rouge (10 familles d'animaux)
- 10 cartes pedigree à dos rouge (1 par famille)
- 4 cartes rat à dos rouge
- 66 cartes argent à dos vert (valeur de 10 à 500)



But du jeu

Les joueurs marchandent pour obtenir le plus grand nombre possible de familles d'animaux de grande valeur. Celui qui réussit à s'approprié en plus également les cartes 'pedigree' tout en refilant les cartes 'rat' aux autres, augmente considérablement ses chances de gagner. Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points en fin de partie.

Ci-après la règle du jeu pour une partie de 3 à 6 joueurs.

La règle pour 2 joueurs se trouve à la page 22.

Mélanger les cartes à dos rouge et les déposer faces cachées au centre de la table.

Trier les cartes argent selon leur valeur.

Chaque joueur reçoit :
2 x 0 / 3 x 10 /
1 x 20 / 1 x 50

Le joueur à qui c'est le tour, choisit entre 'enchères' et 'Tope-la !'

Le commissaire-priseur retourne la carte supérieure de la pile. Le type de carte détermine la façon de régler les enchères.

Préparatifs

- Mélanger les cartes animaux, pedigree, rat (toutes les cartes à dos rouge) et les déposer empilées faces cachées au centre de la table.

Chaque joueur reçoit un capital de départ composé de :

2 x 0 / 3 x 10 / 1 x 20 / 1 x 50

Déroulement du jeu

Après le premier joueur, le tour passe au joueur de gauche et ainsi de suite. Le joueur à qui c'est le tour, choisit **une** des actions suivantes :

- **les enchères**
ou
- **le 'Tope-la !' (maquignonnage)**

Ensuite le tour passe au suivant, qui fait son choix entre les deux actions possibles, et ainsi de suite.

Remarque : au début du jeu, les enchères sont la seule possibilité étant donné que les conditions requises pour une transaction 'Tope-la !' ne sont pas encore disponibles (voir 'le Tope-la !', page 18).

Les enchères

Le joueur choisissant les enchères, retourne la carte supérieure de la pile et démarre les enchères en tant que commissaire-priseur.

Les règles d'application diffèrent en fonction de la carte, elles sont différentes pour les cartes animaux, pedigree et rat.

Carte animal:

Il y a 10 familles d'animaux en jeu, rapportant chacune des points. Seule une



*famille complète (4 cartes d'animaux identiques) a de la valeur. La valeur reprise sur chacune des cartes est la valeur de la famille **au complet**.*

Tous les autres joueurs, à l'exception du commissaire-priseur, émettent leurs enchères. Attention, une nouvelle enchère doit toujours excéder l'enchère précédente d'au moins 10.

Une fois que le commissaire-priseur ne parvient plus à faire monter les enchères, il clôt la vente en criant, par ex. : « 30 fois, 30 deux fois, 30 adjugé ! »

Une fois la vente close, le commissaire-priseur ...

- remet la carte au joueur **le plus offrant**. Celui-ci la dépose de façon visible devant lui sur la table et paie le montant qu'il a proposé en dernière enchère au commissaire-priseur.
- **ou** le commissaire-priseur décide d'utiliser son **droit de préemption**, ce droit lui permet de garder la carte animal et de payer, sans surenchérir, le montant de la dernière enchère au **joueur ayant fait la dernière offre**.

Personne n'enchère ? Dans ce cas, le commissaire-priseur clôt la vente comme décrit précédemment. Si aucun joueur ne rompt cette procédure en faisant une enchère, le commissaire-priseur reçoit la carte animal sans avoir à la payer !

Carte animal :
les joueurs font part du prix de leurs enchères.

Le commissaire-priseur encaisse l'argent et l'acheteur reçoit la carte animal.

Le commissaire-priseur peut également acheter la carte animal en payant la dernière enchère au plus offrant.

Carte pedigree :

Chaque famille d'animal (à l'exception du rat) possède une carte pedigree. Cette carte rapporte au moins 250 points. (voir décompte des points à la page 20).



Carte pedigree :
le commissaire-priseur commence le décompte à 10, les joueurs « tapent » leur offre

Le commissaire-priseur reçoit le nombre de cartes argent, l'acheteur reçoit la carte pedigree.

Le commissaire-priseur peut acheter la carte pedigree en offrant le même nombre de cartes.

Les cartes pedigree se négocient à la criée, ce n'est donc pas la valeur qui compte mais le nombre de cartes argent proposé.

Le commissaire-priseur dépose la carte pedigree sur la table de façon à ce qu'elle soit accessible à tous.

Il commence le décompte à 10, le décompte se fait lentement et à voix haute. Celui qui tape en premier la carte de sa main en criant « MIENNE » reçoit la carte pedigree et doit remettre au commissaire-priseur, le nombre de cartes argent correspondant au chiffre auquel la criée s'est arrêtée. La valeur n'a pas d'importance, il peut s'agir de cartes argent de 0 ou 500, **seul le nombre de cartes argent** doit correspondre.

Le commissaire-priseur reçoit le nombre de cartes argent et remet la carte pedigree au nouveau propriétaire qui la dépose de façon bien visible devant lui.

Droit de préemption : si le commissaire-priseur veut faire valoir son droit de préemption, il doit remettre le même nombre de cartes à l'acheteur **sans avoir pris connaissance** de la valeur des cartes offertes par l'acheteur.

Pas d'intéressés à la criée ? Si arrivé à « 1 » du décompte, personne n'a frappé la carte en criant « mienne », celle-ci va gratuitement au commissaire-priseur.

Carte rat :

Le rat est le seul animal à voler des points : une des familles du joueur possédant la famille des rats, perdra toute sa valeur en fin de partie (voir décompte des points).



Lorsqu'une carte rat est mise aux enchères, le joueur se trouvant à **gauche du commissaire-priseur** pourra choisir en premier entre :

- **prendre** la carte rat et la déposer devant lui de façon bien visible
- **ou** déposer une carte argent de son choix **face cachée** à côté de la carte rat (en misant le moins possible, même une carte 0 – valeur zéro – est autorisée).

Si le joueur décide de déposer une carte argent, le tour passe à son voisin de gauche qui devra faire le même choix : prendre la carte 'rat' ou déposer une carte argent. Ceci continue (**le commissaire-priseur participe à ce tour**) jusqu'à ce qu'un joueur décide de prendre la carte rat. Ce joueur reçoit **toutes les cartes argent** déposées à côté de la carte rat.

Important : le commissaire-priseur ayant retourné la carte rat, doit retourner la prochaine carte et mener les enchères.

Encore un rat ? Lorsque la carte suivante est également une carte rat, tout recommence comme expliqué ci-dessus. Le commissaire-priseur devra retourner la carte suivante et mener des enchères « normales », etc.

Carte rat:

Les joueurs déposent chacun à leur tour une carte argent face cachée au milieu, jusqu'à ce qu'un des joueurs prenne la carte rat. Celui-ci reçoit toutes les cartes argent déposées.

Une fois la carte rat prise, le commissaire-priseur mène l'enchère suivante.

L'argent ne se change pas !

Lorsqu'une carte âne est retournée tous les joueurs reçoivent de l'argent de la banque :

1ier âne: 50
2ième âne : 100
3ième âne : 200
4ième âne : 500

Tope-la !:
Joueur A fait une offre secrète au joueur B pour un ou deux animaux d'une sorte commune.

Particularités des enchères

• Pas d'argent juste ?

L'argent ne peut être changé. Celui qui ne parvient pas à donner le montant juste doit payer un montant supérieur et ne reçoit donc pas de change en retour. Ceci vaut également pour le commissaire-priseur lorsqu'il fait usage de son droit de préemption.

• Problèmes de liquidités ?

Celui qui est incapable de remettre le montant enchéri ou le nombre de cartes nécessaires doit le prouver en montrant son jeu. Ensuite, l'enchère reprend au début.

• L'âne généreux

Lorsque le commissaire-priseur retourne une carte âne, l'enchère est suspendue le temps de distribuer des cartes argent à tous (y inclus au commissaire-priseur) :



Première carte âne : une carte argent de valeur 50
Deuxième carte âne : une carte argent de valeur 100
Troisième carte âne : une carte argent de valeur 200
Quatrième carte âne : une carte argent de valeur 500

Une fois les cartes argent distribuées, l'enchère de l'âne se déroule comme pour les autres animaux.

Le 'Tope-la !' un échange dit maquignonnage

Lorsque le commissaire-priseur possède un ou plusieurs animaux qu'un ou plusieurs autres joueurs possèdent également, il est en droit de proposer un 'Tope-la !' à un autre joueur. Cette proposition ne peut être refusée par le joueur concerné.

Cette action 'Tope-la !' remplace l'enchère et se déroule comme suit :

Il défie le joueur de son choix en nommant l'animal qu'il désire marchander. Ensuite il fait une offre dont le montant reste secret en avançant une ou plusieurs cartes faces cachées sur table. A ce stade, les cartes '0' entrent en jeu, il est donc autorisé d'en glisser une parmi les cartes offertes, ou même de faire une offre ne reprenant que des cartes '0' !

Le joueur défié peut choisir entre les deux possibilités suivantes :

• Accepter l'offre

Le joueur défié accepte l'offre secrète. Il donne l'animal concerné à l'acheteur et réceptionne l'offre secrète.

• Faire une contre-offre

Dans ce cas, il dépose une contre-offre secrète sur table. Les deux offres sont échangées et comptées en cachette. Celui qui aura fait l'offre la plus élevée reçoit l'animal ou les animaux de l'adversaire. **Important : chaque joueur conserve l'argent reçu de l'autre.**

La valeur totale des offres secrètes est identique ? Lorsque les deux joueurs ont fait des offres identiques, les joueurs refont une nouvelle offre secrète à l'autre joueur. En cas d'un deuxième ex aequo, le joueur commissaire-priseur reçoit la/les carte(s) animal.

Au cas où les deux joueurs possèdent chacun deux animaux de la famille concernée, il est **obligatoire** de faire un 'Tope-la !' pour les paires d'animaux. Lorsqu'un des deux joueurs possède un animal et l'autre deux ou trois animaux de la même famille, le 'Tope-la !' ne se fera que pour un seul animal.

Le bluff est vivement conseillé !

Joueur B peut :

- **accepter l'offre secrète: il encaisse l'argent offert et remet l'animal au joueur A**
- **faire une contre-offre secrète : le plus offrant reçoit la/les carte(s) animal de l'autre joueur. Les deux joueurs gardent l'argent échangé.**

Lorsque les deux joueurs possèdent une paire d'animaux de la même sorte, l'offre 'Tope-la !' se fait toujours pour les paires d'animaux.

'Tope-la !' des rats:
identique à un
Tope-là ! tradi-
tionnel, or le moins
offrant se verra
remettre la carte/
les cartes rat.

Les cartes pedigree
ne se marchandent
jamais ! (pas de
'Tope-la !')

Le 'Tope-la !' des rats

Le marchandage des rats se déroule de façon similaire à l'action 'Tope-la !' traditionnelle mais à une différence près: celui qui fait l'offre la plus élevée peut se débarrasser de son rat/ses rats auprès de l'adversaire. Pour le marchandage des rats, les joueurs doivent également posséder au moins un rat. En cas d'offres secrètes égales, le 'Tope-la !' reprend au début. En cas d'un deuxième ex aequo, le joueur commissaire-priseur peut se débarrasser de son rat /ses rats auprès de l'adversaire.

Pas de 'Tope-la !' des pedigrees

Les cartes pedigreees restent propriété du joueur ayant réussi à les acheter lors des enchères. Ces cartes ne peuvent donc pas faire l'objet d'une action 'Tope-la !'

Fin du jeu et décompte des points

Dés que la pile de cartes est totalement épuisée, les joueurs sont obligés de proposer tour à tour des actions 'Tope-la !' afin d'obtenir des familles complètes. Il va de soi que le jeu est fini pour les joueurs qui n'ont que des familles complètes devant eux.

Exemple d'un décompte :

A la fin du jeu le joueur A possède :

- la famille de rats
- 3 familles d'animaux: Oie (40), Chien (160) Vache (800)
- 2 cartes pedigree: 1 x correspondante (chien), 1 x non-correspondante (cheval)

Le jeu est fini lorsque toutes les familles sont complètes. Les joueurs calculent leur score (voir l'exemple à droite):

1. Famille de rats

Le joueur qui a le malheur de posséder la famille des rats est obligé d'exclure une de ses familles complètes de son décompte. Les deux familles sont retirées du jeu et ne sont pas comptabilisées.

2. Addition de la valeur des familles

Chaque joueur additionne la valeur de ses familles.
Pour rappel : la valeur de chaque carte animal est la valeur totale de la famille complète (ex 4 vaches = 800 points)

3. Comptabiliser les cartes pedigreee

Lorsqu'un joueur possède une carte pedigreee, il peut majorer la valeur de sa famille **correspondante** de 250 points.

Exception : le joueur ayant la famille de rats, exclue une autre famille pour laquelle il possède une carte pedigreee du décompte. Dans ce cas la carte pedigreee est considérée comme non-correspondante et sera comptabilisée à la fin du décompte (5).

4. Multiplier

Après avoir calculé les points, les joueurs multiplient le nombre de points par **le nombre de familles**.

Ex : Un joueur possède trois familles, il multiplie la valeur totale des trois familles par trois. Attention : les cartes pedigreee font partie intégrante de la famille et n'influent donc pas sur la facteur de multiplication !

5. Cartes pedigreee non-correspondantes

Chaque carte pedigreee **sans** famille correspondante vaut 250 points, à additionner au total **après** la multiplication.

Le vainqueur est celui qui aura le plus de points. L'argent n'a plus aucune valeur.

Un schéma simplifiant le décompte est repris à la page 24.

La famille de rats
exclue la famille
d'oies du décompte.
Les deux familles
quittent le jeu.

800 (vaches)
+ 160 (chiens)
= 960

960
+ 250
(carte pedigreee
famille de chiens)

= 1.210

2 familles = x 2

1.210
x 2

= 2.420

2.420
+ 250
(carte pedigreee
famille de chevaux)

= 2.670

Résultat final :
2.670 points

Capital de départ de la page 2.

Retirer du jeu les cartes 0 et 10 cartes argent tirées à l'aveugle et au hasard.

Mélanger les cartes à dos vert

Le joueur à qui c'est le tour décide de 'distribuer' ou de faire un 'Tope-la !'

L'action 'Tope-la !' est inchangée.

Distribuer : le joueur regarde la carte supérieure de la pile

'Tope-la !' pour 2 joueurs

Pour une partie à deux, la plupart des règles du jeu pour 3 à 6 joueurs restent d'application, à quelques modifications près:

Préparatifs

Les deux joueurs reçoivent leur capital de départ (page 14). Deux cartes argent d'une valeur de 50, 100, 200 et 500 sont préparées pour l'âne (page 14). Les cartes '0' sont retirées du jeu, elles n'ont aucune utilité dans une partie à deux.

Les cartes argent restantes doivent être soigneusement mélangées. Ensuite on retire au hasard 10 cartes argent du jeu, sans regarder leur valeur, elles quittent le jeu.

Les cartes argent restantes sont mélangées au cartes animaux, pedigree et rats et déposées sur table en pile faces cachées.

Déroulement du jeu

Lors d'une partie à deux, la **distribution** remplace les **enchères**.

Le joueur à qui c'est le tour de jouer (A), choisit entre une 'distribution' ou un 'Tope-la !'

L'action '**Tope-la !**' est identique à celle décrite pour une partie de 3 à 6 joueurs.

La '**distribution**' se déroule comme suit:

Le joueur A regarde – en secret – la carte supérieure de la pile et décide de :

- **garder la carte**
- **donner la carte à son adversaire**

Si A garde la carte, le joueur adverse reçoit immédiatement et automatiquement la carte suivante de la pile (sans que A ne puisse la voir).

Si A donne la carte au joueur adverse, il prend la carte suivante de la pile (sans que B ne puisse la voir).

Ensuite le tour passe au joueur B qui fera le même choix et ainsi de suite.

Les joueurs déposent les cartes animaux, pedigree et rats devant eux faces visibles. Les cartes argent se tiennent en main. Une fois la pile distribuée, le jeu se termine par les actions 'Tope-la !'

Le décompte est identique à celui décrit à la page 20f.

Variante pour 2 – 6 joueurs

Deux variantes pour encore plus de tactique et de suspense :

• 'Super' Tope-la !

Le joueur qui entame un 'Tope-la !' enchaîne avec l'enchère de la carte supérieure de la pile. (pour 2 personnes : 'distribuer')

• 'L'argent n'a pas d'odeur' ...

Lors du décompte les joueurs additionnent la valeur de l'argent restant à leur nombre de points.

Exemple : A possède en fin de partie des cartes argent pour un montant total de 430. Dans l'exemple de décompte repris à la page 21, il obtiendrait donc un résultat final de $2.670 + 430 = 3.100$ points.

Il a le choix entre:

- **Garder la carte.**
Le joueur adverse reçoit automatiquement la carte suivante de la pile.
- **Donner la carte au joueur adverse.**
Le joueur garde automatiquement la carte suivante de la pile.

Les cartes argent se tiennent en main. Toutes les autres cartes sont déposées devant soi, faces visibles.

Variante 1:

Enchère extra après une action 'Tope-la !'

Variante 2:

L'argent entre en compte lors du décompte.