

Kuhhandel - KSR

Quartette und (Werte):

Pferd (1000)	Kuh (800)	Schwein (650)	Esel (500)	Bock (350)
Schaf (250)	Hund (160)	Katze (90)	Gans (40)	Hahn (10)

Wer am Zug ist, muss

ENTWEDER VERSTEIGERN:

- Versteigerer deckt oberste Tierkarte auf.
Gibt es keine Tierkarten mehr, muss gehandelt werden.
- Jeder Mitspieler (ausser Versteigerer) kann beliebig oft ohne Reihenfolge Betrag x für das Tier bieten, wenn jedes Gebot höher als vorheriges ist.
- Der letzte Bieter (zum Ersten, Zweiten ...) erhält Zuschlag und Tierkarte.
- Nun kann der **Versteigerer**
ENTWEDER DAS GELD NEHMEN
ODER SELBST das Tier **KAUFEN**: Er zahlt Gebot an Höchstbieter.
- Es wird kein Spielgeld gewechselt.
- Wer beim Versteigern feststellt, dass er nicht zahlen kann, zeigt sein Geld vor. Die Versteigerung wird wiederholt.
- **Kein Gebot**: Versteigerer ruft das Tier 3x aus.
Erfolgt immer noch kein Gebot, erhält er das Tier gratis.
Sollte doch noch jemand bieten, erhält der Bieter das Tier und der Versteigerer das Geld ODER
der Versteigerer nutzt sein Vorkaufsrecht und zahlt an Bieter.
- Alle Karten in Spielerbesitz liegen stets offen ausgebreitet aus.
- **Deckt** der Spieler einen **Esel auf**, wird Geld aus der Bank verteilt.
Beim 1., 2., 3., 4. Esel gibt es für jeden Spieler 50, 100, 200, 500 Geld.
Die Karte wird anschließend versteigert.

ODER einen KUHHADEL ANBIETEN:

- Sobald 2 Spieler gleiche Tiere besitzen, darf der Spieler am Zug dem anderen einen Kuhhandel anbieten, bei mehreren Kandidaten wählt er aus.
- Der **aktive Spieler bietet verdeckt** unter einer Hand für das benannte Tier.
Das Gebot kann aus 0 - x Karten und/oder Bluffkarten bestehen.
- Der **ausgewählte Mitspieler** kann
ENTWEDER **verdeckt ein Gegengebot** bringen.
Beide Gebote werden mit Gegensp. getauscht und geheim nachgezählt.
Wer mehr Geld erhielt, muss sein Tier abgeben.
Patt: Aktiver Spieler bietet erneut. Gegenspieler kontert oder Passt.
Weiteres Patt: Aktiver Spieler erhält das Tier vom Mitspieler.
ODER er **akzeptiert das Gebot** und gibt das Tier heraus.
- Besitzen aktiver Spieler und Mitspieler je ein Paar der gleichen Tierart, wird um das Paar gehandelt. Hat nur einer ein Paar, geht es um 1 Tier.
- Wer nur Quartette hat, nimmt nicht am Handel teil.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spiel-Ende:

Sind alle der 10 Tier-Quartette komplett, endet das Spiel.
Jeder Spieler zählt seine Punkte. Die Zahl auf jeder Karte = Punktwert des Quartetts. Spielgeld ist wertlos.
Das Gesamtergebnis wird multipliziert mit der Anzahl Quartette eines Spielers (z.B.: 820 Punkte aus 3 Quartetten = 2460 Punkte).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.02.02

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kuhhandel - KSR

Quartette und (Werte):

Pferd (1000)	Kuh (800)	Schwein (650)	Esel (500)	Bock (350)
Schaf (250)	Hund (160)	Katze (90)	Gans (40)	Hahn (10)

Wer am Zug ist, muss

ENTWEDER VERSTEIGERN:

- Versteigerer deckt oberste Tierkarte auf.
Gibt es keine Tierkarten mehr, muss gehandelt werden.
- Jeder Mitspieler (ausser Versteigerer) kann beliebig oft ohne Reihenfolge Betrag x für das Tier bieten, wenn jedes Gebot höher als vorheriges ist.
- Der letzte Bieter (zum Ersten, Zweiten ...) erhält Zuschlag und Tierkarte.
- Nun kann der **Versteigerer**
ENTWEDER DAS GELD NEHMEN
ODER SELBST das Tier **KAUFEN**: Er zahlt Gebot an Höchstbieter.
- Es wird kein Spielgeld gewechselt.
- Wer beim Versteigern feststellt, dass er nicht zahlen kann, zeigt sein Geld vor. Die Versteigerung wird wiederholt.
- **Kein Gebot**: Versteigerer ruft das Tier 3x aus.
Erfolgt immer noch kein Gebot, erhält er das Tier gratis.
Sollte doch noch jemand bieten, erhält der Bieter das Tier und der Versteigerer das Geld ODER
der Versteigerer nutzt sein Vorkaufsrecht und zahlt an Bieter.
- Alle Karten in Spielerbesitz liegen stets offen ausgebreitet aus.
- **Deckt** der Spieler einen **Esel auf**, wird Geld aus der Bank verteilt.
Beim 1., 2., 3., 4. Esel gibt es für jeden Spieler 50, 100, 200, 500 Geld.
Die Karte wird anschließend versteigert.

ODER einen KUHHADEL ANBIETEN:

- Sobald 2 Spieler gleiche Tiere besitzen, darf der Spieler am Zug dem anderen einen Kuhhandel anbieten, bei mehreren Kandidaten wählt er aus.
- Der **aktive Spieler bietet verdeckt** unter einer Hand für das benannte Tier.
Das Gebot kann aus 0 - x Karten und/oder Bluffkarten bestehen.
- Der **ausgewählte Mitspieler** kann
ENTWEDER **verdeckt ein Gegengebot** bringen.
Beide Gebote werden mit Gegensp. getauscht und geheim nachgezählt.
Wer mehr Geld erhielt, muss sein Tier abgeben.
Patt: Aktiver Spieler bietet erneut. Gegenspieler kontert oder Passt.
Weiteres Patt: Aktiver Spieler erhält das Tier vom Mitspieler.
ODER er **akzeptiert das Gebot** und gibt das Tier heraus.
- Besitzen aktiver Spieler und Mitspieler je ein Paar der gleichen Tierart, wird um das Paar gehandelt. Hat nur einer ein Paar, geht es um 1 Tier.
- Wer nur Quartette hat, nimmt nicht am Handel teil.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spiel-Ende:

Sind alle der 10 Tier-Quartette komplett, endet das Spiel.
Jeder Spieler zählt seine Punkte. Die Zahl auf jeder Karte = Punktwert des Quartetts. Spielgeld ist wertlos.
Das Gesamtergebnis wird multipliziert mit der Anzahl Quartette eines Spielers (z.B.: 820 Punkte aus 3 Quartetten = 2460 Punkte).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.02.02

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de