

# KUHHANDL€L. FESTIVAL

Für 2 bis 5 festivalbegeisterte Spieler\* ab 10 Jahren

## Inhalt

- 40 Kuh-Karten (9 Kuh-Quartette (mit den Werten 10, 30, 60, 100, 150, 220, 300, 400 und 500) sowie 4x „Copycat“)
- 40 Kuhpon-Karten (= Geld) (je 10x 0/100; je 5x 10/20/50/200)



Kuh-Karten



Copycat-Karten



Kuhpon-Karten

## Spielziel

Die Festival-Saison beginnt. Jeder Spieler versucht, seine Kuhpons geschickt einzusetzen und möglichst viele wertvolle kuhle Drillinge durch Versteigerungen und Kuhhandel zu sammeln.

**Es gewinnt**, wer am Ende die meisten Punkte hat, indem er die Werte seiner Drillinge mit deren Anzahl multipliziert.

## Spielvorbereitung (3-5 Spieler)

- Mischt die Kuh-Karten verdeckt. Verteilt im 4er- und 5er-Spiel die 40 Karten gleichmäßig an alle (= 10 bzw. 8 Karten pro Spieler). Entfernt im 3er-Spiel zuvor eine „Copycat“-Karte und verteilt dann die 39 Kuh-Karten gleichmäßig (= 13 Karten pro Spieler). Legt eure Kuh-Karten als verdeckten Stapel vor euch ab.
- Verteilt die Kuhpon-Karten folgendermaßen: Je 2x 0 (zum Bluffen) und 100 und je 1x 10, 20, 50 und 200 an jeden (= 8 Kuhpons pro Spieler). Haltet eure Kuhpons verdeckt auf der Hand. Spielt ihr mit weniger als 5 Spielern, legt die restlichen Kuhpons zurück in die Spieleschachtel.

Die speziellen Regeln fürs 2er-Spiel findet ihr am Ende.

## Spielablauf

Wer von euch das größte Haustier besitzt, fängt an. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für eine der folgenden zwei Aktionen:

- Entweder: Versteigerung
- Oder: Kuhhandel

Anschließend kommt der nächste an die Reihe. Er entscheidet sich wiederum für eine der beiden Aktionen etc.

**Anmerkung: Am Anfang des Spiels sind nur Versteigerungen möglich, weil es noch keinen Kuhhandel geben kann (siehe „Kuhhandel“).**

## Versteigerung

Machst du eine Versteigerung, nimm deinen Kuh-Stapel auf und wähle 2 beliebige Kühe davon aus (inklusive der „Copycat“-Karten) und lege sie offen in die Tischmitte. Lege die restlichen Kuh-Karten wieder verdeckt vor dir ab.

Alle Mitspieler dürfen nun beliebig oft irgendeinen Betrag für diese 2 Karten bieten (du selbst darfst nicht mitbieten!). Dabei muss jeder genannte Betrag das bisherige Höchstgebot um mindestens 10 übertreffen. Wenn kein höheres Gebot mehr erfolgt, erteilst du den Zuschlag, indem du z. B. rufst: „130 zum Ersten, 130 zum Zweiten ... und 130 zum Dritten – verkauft!“.

Ist der Zuschlag erteilt, gilt:

- **Entweder** nimmt sich der Höchstbietende die 2 ersteigerten Karten und legt sie offen und gut sichtbar und nach Kuh-Typ (Farben) getrennt vor sich ab. Dabei werden gleiche Typen, etwas versetzt, aufeinandergelegt, so dass jederzeit deren Anzahl erkennbar ist. Im Gegenzug erhältst du als Versteigerer vom Höchstbietenden die gebotenen Kuhpons.
- **Oder** du machst stattdessen von deinem **Vorkaufsrecht** Gebrauch und erhältst dadurch die Kuh-Karten selbst: Dazu musst du direkt nach dem Zuschlag dem Höchstbietenden **so viele Kuhpons zahlen, wie er geboten hat**.

**Hinweis: Bitte beachte, dass du die Karten deines Kuh-Stapels nie direkt in deine Auslage legen kannst. Sie müssen immer zuerst versteigert werden!**

**Punktwerte:** Es gibt im Spiel 9 verschiedene Kühe mit Punktwerten von 10 bis 500. Von jedem Kuh-Typ gibt es vier Karten, von denen ihr aber jeweils nur 3 sammeln müsst (= 1 Drilling). Was dann mit der 4. Karte dieses Typ geschieht, lest ihr weiter unten.

Jeder Drilling bringt bei Spielende die seinem Kuh-Typs entsprechenden Punkte ein (so bringen beispielsweise drei Punk-Kühe (gelb) zusammen 150 Punkte und drei Country-Kühe (grün) zusammen 220 Punkte ein).

## Besonderheiten bei der Versteigerung

- **Niemand bietet?**  
Wenn auch nach einer angemessenen Zeit niemand bietet, nimmst du dir als Versteigerer die 2 Karten kostenlos.
- **Keine passenden Kuhpons?**  
Es werden nie Kuhpons gewechselt oder herausgegeben. Wer nicht passend zahlen kann, muss einen höheren Betrag bezahlen. Das gilt auch für den Versteigerer, wenn er sein Vorkaufsrecht nutzt.
- **Zahlungsunfähig?**  
Wer seinen gebotenen Betrag nicht aufbringen kann (und der Versteigerer nutzt sein Vorkaufsrecht nicht), muss all seine Kuhpons vorzeigen. Die Versteigerung wird anschließend wiederholt. Bei dieser Versteigerung darf derjenige natürlich nicht noch einmal mehr bieten, als er hat.

## Kuhhandel

Anstelle der Versteigerung darfst du mit einem Mitspieler auch einen Kuhhandel machen. Dazu teilst du ihm mit, um welche bis zu 2 Kühe – die ihr beide besitzen müsst! – sich der Kuhhandel dreht. Geht es um 2 Kühe, müssen diese **zwingend verschieden** sein, ihr dürft also keinen Kuhhandel mit 2 identischen Kühen anbieten, auch dann nicht, wenn sie ausliegen.

Anschließend machst du ein verdecktes Gebot, indem du einen beliebigen Betrag in Form von Kuhpons verdeckt auf den Tisch legst. Die Anzahl der Kupon-Karten ist dabei beliebig, aber sichtbar. Es ist explizit erlaubt, dem Gebot 0er-Karten beizufügen oder ausschließlich 0er-Karten zu spielen (also zu bluffen)!

Der herausgeforderte Mitspieler hat nun zwei Möglichkeiten:

- Entweder: **Annahme**  
Der Herausgeforderte nimmt das verdeckte Gebot an. Dafür gibt er dir die Kuh bzw. Kühe, um die „gekuhandelt“ wurde.
- Oder: **Gegengebot**  
Er legt verdeckt ein Gegengebot auf den Tisch. In diesem Fall werden die gebotenen Kuhpon-Karten getauscht und geheim nachgezählt. Wer mehr geboten hat, erhält die Kuh/Kühe des anderen.

**Wichtig: Jeder behält die Kuhpons, die er vom anderen bekommen hat.**

Hinweise:

- Hat der Herausgeforderte genauso viel geboten wie du, nehmt ihr beide eure Gebote wieder an euch. Du musst anschließend diesen Kuhhandel noch einmal eröffnen, mit (vielleicht?) neuen verdeckten Kuhpon-Karten. Habt ihr auch beim 2. Mal dasselbe geboten, erhältst du nun die Kuh-Karte/n. Das Geld bleibt getauscht.
- „Copycat“-Karten können nie Teil eines Kuhhandels sein!



\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

**Kühe: gleichmäßig verteilen**

**Kuhpons: pro Spieler je 2x 0 und 2x 100, je 1x 10, 20, 50 und 200**

**Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für Versteigerung oder Kuhhandel**

**Versteigerer bietet 2 seiner Kühe zur Versteigerung an**

**Mitspieler bieten immer mehr, bis zum Zuschlag!**

**Entweder zahlt der Höchstbietende sein Gebot: Er legt beide Karten vor sich aus**

**Oder Versteigerer zahlt das Höchstgebot an ihn aus: Er legt beide Karten vor sich aus**

**Niemand bietet? Versteigerer erhält die Karten für 0**

**Es gibt kein Wechselgeld!**

**Jemand bietet mehr als er hat? Versteigerung wird wiederholt**

**Kuhhandel: Versteigerer bietet einem passenden Mitspieler Kuhhandel für 1 oder 2 bereits ausliegende Kühe an (nur verschiedene)**

**Dann macht er ein verdecktes Gebot; bluffen erlaubt!**

**Mitspieler reagiert: Entweder nimmt er das Angebot an, dann wechseln seine 1 oder 2 Kühe zum Versteigerer**

**Oder er macht ein Gegengebot: Wer mehr bezahlt hat, erhält die Kuh/Kühe vom anderen**

**Drilling:**  
Sobald jemand 3 Karten eines Typs vor sich ausliegen hat, schiebt er diese Karten zusammen

Die 1 oder 2 weiteren Karten dieses Typs werden nun um 180° gedreht und so entweder zu Minuspunkten (auf dem Tisch) oder zu Geld (in der Hand)

„Copycat“:  
Kann als Joker Kuh-Typ zugeordnet werden (max. 1x pro Drilling!)



Wurden alle Drillinge komplettiert, endet das Spiel

Punktwerte der eigenen Drillinge addieren ...

... und mit der Anzahl seiner Drillinge multiplizieren

Meistes Geld = 1 zusätzlicher Multiplikator

„schwarze Schafe“ subtrahieren

Bennos Karten:



## Drillinge

Sobald du durch eine Versteigerung oder einen Kuhhandel 3 Karten desselben Kuh-Typs (Farbe) vor dir liegen hast, bilden diese einen Drilling und werden zusammengeschoben. Drillinge sind sicher und können bis zum Spielende nicht mehr verändert werden. Die 4. Karte dieses Kuh-Typs muss nun verändert werden:

- Liegt sie zu diesem Zeitpunkt vor jemandem auf dem Tisch, dreht er sie um 180°. Sie wird damit zum „schwarzen Schaf“ ihrer Kuh-Familie und zählt am Spielende den farbigen Betrag als Minuspunkte!
- Befindet sie sich noch im Kuh-Kartenstapel von jemandem, sucht er sie nun heraus und legt sie auf seinen Geldstapel, ebenfalls um 180° gedreht; der farbige Betrag gilt nun für den Rest des Spiels als weiterer Kuhpon!

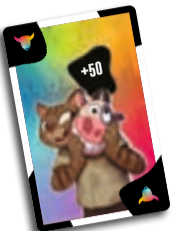
Hinweis: Beide Fälle gelten auch, wenn sich die 4. Karte im Besitz des Drilling-Bildenden befindet.



## „Copycat“-Karten

Die „Copycat“-Karten, die einen beliebigen Kuh-Typ repräsentieren können, werden wie andere Kühe versteigert. Sobald du eine solche Karte erhältst, legst du sie offen vor dir aus. Du musst dich sofort entscheiden, wo du die „Copycat“ platzierst: entweder zusammen mit einem beliebigen Kuh-Typ deiner Wahl oder separat neben den bereits erhaltenen Kühen, in Erwartung eines neuen Kuh-Typs.

Hinweis: Es ist möglich, dass du eine Kuh-Karte, der du eine „Copycat“ zugeordnet hast, aufgrund eines gegnerischen Drillings umdrehen musst (= Minuspunkte). In dem Fall kannst du die „Copycat“ einem anderen Kuh-Typen zuordnen oder separat platzieren. Eine „Copycat“ wird nie umgedreht (was ja auch an der fehlenden Zahl am Rand der Karte erkennbar ist)!



Drillinge können durch Hinzufügen von jeweils maximal einer „Copycat“-Karte gebildet werden (nie mehr!). In diesem Fall sind vom entsprechenden Kuh-Typ noch 2 Karten übrig, mit denen dann genauso verfahren wird, wie oben beschrieben. Es ist nicht möglich, aus den anderen beiden Karten durch Hinzufügen einer „Copycat“-Karte einen weiteren Drilling zu bilden, denn zu diesem Zeitpunkt sind sie bereits umgedreht als Minuspunkte auf dem Tisch oder als Kuhpon auf der Hand.

## Spielende und Wertung

Hast du nur noch 1 Kuh-Karte in deinem Stapel, bietest du diese einzeln zur Versteigerung an. Hast du keine Karte mehr, musst du einen Kuhhandel anbieten, sofern du noch Kuh-Karten vor dir liegen hast, die noch nicht zu Drillingen gehören. Hast du auch hiervon keine mehr, steigst du aus der laufenden Partie aus und wartest, bis dies auch jeder andere tut.

Sind alle 9 Drillinge komplettiert, ist das Spiel zu Ende. Ihr ermittelt nun eure Punkte wie folgt:

### 1. Drillinge addieren

Addiert die Werte eurer Drillinge.

Zur Erinnerung: Die Zahl auf jedem Kuh-Typ gibt den Punktwert des gesamten Drillings an (z. B. sind 3 Metal-Kühe zusammen 400 Punkte wert (und nicht 1200)).

### 2. Multiplizieren

Nach dem Zusammenzählen der Punkte multipliziert diese Summe mit der Anzahl eurer Drillinge.

**Achtung:** Zählt zuvor eure Kuhpons! Wer die meisten Kuhpons besitzt, erhält einen zusätzlichen Multiplikator von 1. Haben mehrere am Ende die meisten Kuhpons, erhalten diese alle den zusätzlichen Multiplikator.

### 3. „Copycat“ addieren

Jede „Copycat“ bringt noch mal +50 Punkte (unabhängig davon, ob sie Bestandteil eines Drillings sind oder einzeln ausliegen).

### 4. Subtrahieren

Zieht dann von der Gesamtpunktzahl alle „schwarzen Schafe“ ab, die vor euch liegen.

Beispiel für eine Wertung:

**Anne hat 4 Drillinge mit einer Summe von 540;  $4 \times 540 = 2160$  Punkte. Hiervon zieht sie ihre 2 „schwarzen Schafe“ mit den Werten -200 und -100 ab = **1860 Punkte** gesamt.**

**Benno hat 3 Drillinge mit einer Summe von 510, die meisten Kuhpons, 2 „Copycats“ und ein „schwarzes Schaf“ (-200) =>  $4 \times 510 + 50 + 50 - 200 = 1940$  Punkte gesamt.**

**Claudi hat 2 Drillinge (mit der Summe 720), ebenso die meisten Kuhpons, 1 Copycat und 2 „schwarze Schafe“ (-10 und -100) =>  $3 \times 720 + 50 - 110 = 2100$  Punkte gesamt. Gewinnerin!**

Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt hiervon der Spieler, der den am wenigsten wertvollen Drilling hat.

## Das Spiel für 2

### Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel nach den Grundregeln vor, mit folgendem Unterschied: Jeder erhält vom gut gemischten Stapel zehn Kuh-Karten. Legt dann die restlichen zwanzig Karten als neutralen verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Nehmt euch die übliche Anzahl an Kuhpons. Mischt dann alle restlichen Kuhpons und zieht daraus 10 zufällige Karten, die ihr als neutralen verdeckten Stapel neben dem anderen Nachziehstapel bereitlegt.

### Spielverlauf

Der Kuhhandel bleibt gleich zu dem des Basisspiels. Die Versteigerungen laufen jedoch etwas anders ab: Du versteigerst entweder wie gehabt 2 Karten deines Kuh-Stapels oder du versteigerst die 2 obersten Karten des neutralen Kuh-Stapels plus eine Karte des neutralen Kuhpon-Stapels, wobei du die Kuh-Karten offen und die Kuhpon-Karte verdeckt bereitlegst. Dein Mitspieler nennt sein Gebot für die 2 Karten (von deinem persönlichen Versteigerungstapel) oder für die 3 Karten (von den neutralen Nachziehstapeln). Stimmst du dem Verkauf der Karten zu, zahlt dir dein Mitspieler das Gebot und legt die Kuh-Karten wie gehabt vor sich ab. Der Kuhpon wird, ohne ihn dem anderen zu zeigen, zu den eigenen Kuhpons genommen.

Auch hier kannst du in beiden Fällen von deinem Vorkaufsrecht Gebrauch machen, indem du deinem Mitspieler seinen gebotenen Betrag auszahlst.

Befinden sich unter den 2 angebotenen Karten vom neutralen Nachziehstapel 1 oder 2 Kühe, von denen bereits ein Drilling ausliegt, werden diese Kühe sofort zu „schwarzen Schafen“, d.h. sie werden um 180° gedreht und damit zu Minuspunkten. Sie werden aber trotzdem versteigert!

Dein Mitspieler muss sich in diesem Fall entscheiden:

- Entweder bietet er wie gewohnt: „Ich biete X Geld, um sie zu nehmen, d.h. ich erhalte sie.“
- Oder er bietet umgekehrt: „Ich biete X Geld, um sie nicht zu nehmen, d.h. du erhältst sie!“

Auch hier kannst du von deinem Vorkaufsrecht Gebrauch machen, das gegnerische Gebot an ihn auszahlen, um ihm die 3 Karten entweder abzuluxsen (Fall A) oder um sie ihm zuzuschancen (Fall B). Alle weiteren Regeln bleiben gleich.

**Grundidee:** Rüdiger Koltze  
**Autor:** Robert Brouwer  
**Illustration:** César Vergara  
**Art Direction:** Chiara Bellavite  
**Design:** Thomas Ramey  
**Redaktion:** Verena Weber, André Maack

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
[ravensburger.com](http://ravensburger.com)



Adresses sur [mequairedemesdechets.fr](http://mequairedemesdechets.fr)