

# KUHHANDEL

## Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 40 dierkaarten (groene achterkant) : 10 sets van 4 kaarten (waarde varieert van 10 tot 1000)
- ⇒ 55 geldkaarten (rode achterkant)
- ⇒ 1 blanco reservekaart

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De dierkaarten worden goed gemengd en met de achterkant naar boven op een stapel op tafel gelegd. De geldkaarten worden gesorteerd volgens waarde.
- ⇒ Elke speler ontvangt startgeld : 2 geldkaarten met waarde '0' (blufkaarten), 4 geldkaarten van '10' en 1 kaart met waarde '50'. Uit tactische overwegingen houden de spelers hun geld verborgen voor de andere spelers.
- ⇒ De beginspeler wordt bepaald, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.

## Spelverloop

- ⇒ De speler die aan de beurt is, heeft de keuze uit 2 mogelijkheden :

- \* de bovenste dierkaart van de stapel veilen
- \* een medespeler een ruil aanbieden

Zodra een speler één van de boven beschreven acties heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Bij aanvang van het spel is een ruil nog niet mogelijk. Dit is immers pas mogelijk zodra twee spelers over kaarten beschikken van hetzelfde kwartet.

- ⇒ **Veiling** :

- \* De spelers mogen zo vaak als gewenst, bieden op de bovenste dierkaart van de stapel. Het bod van de vorige speler moet wel steeds verhoogd worden. De **veilingmeester mag niet meebieden**. De veilingmeester kent de kaart toe aan de hoogstbiedende en ontvangt zelf hiervan het geboden bedrag.
- \* De veilingmeester kan echter ook beroep doen op zijn '**verkoopsrecht**'. Dit houdt in dat de veilingmeester onmiddellijk na de toewijzing van een dierkaart aan de hoogstbiedende bekend maakt dat hij gebruik wil maken van het verkoopsrecht en het dier zelf wil kopen. Hij betaalt dan aan de hoogstbiedende het laatst geboden bedrag en neemt de dierkaart bij zich. De koopsom moet steeds gepast zijn, de koper (of de veilingmeester) krijgt nooit wisselgeld terug.
- \* Mocht een speler meer geboden hebben dan hij kan betalen, dan wordt de kaart gewoon opnieuw geveild. Als niemand op de aangeboden kaart biedt, ontvangt de veilingmeester de dierkaart.
- \* De spelers leggen hun dierkaarten steeds zichtbaar voor zich neer.
- \* Indien alle dierkaarten verkocht zijn, kan er nog uitsluitend geruild worden.

- ⇒ **Ruilhandel** :

- \* Zodra twee of meer spelers dezelfde dieren bezitten, kan de speler die aan de beurt is een andere speler een ruilhandel voorstellen. Indien er meerdere spelers in aanmerking komen voor een ruilhandel, bepaalt de speler zelf met wie hij wil onderhandelen.
- \* De speler doet de door hem gekozen medespeler een **geheim** bod door hem verscholen onder zijn hand geld aan te bieden en bekend te maken welk dier hij hiervoor wil kopen. Het is toegestaan om te bluffen en bijvoorbeeld een lege hand op tafel te leggen of alleen maar '0'-kaarten klaar te leggen. Hoe beter gebluft wordt, hoe moeilijker de medespeler kan inschatten hoe veel geld hem geboden wordt.
- \* Nadat de eerste speler een bod gedaan heeft, kan de tweede speler bepalen wat hij hiermee gaat doen :

- 1° Hij neemt het bod aan, neemt het geld en geeft de gevraagde dierkaart.
- 2° Hij doet een geheim **tegenaanbod** en legt zoals de eerste speler een onbekend bedrag aan geld op tafel onder zijn hand. De spelers wisselen hun bod uit en tellen in het geheim het bod van de tegenspeler na. De speler die het hoogste bod heeft ontvangen, moet zijn dierkaart aan de meestbiedende afgeven. Elk behoudt wel het geld dat door zijn tegenspeler werd geboden. Mochten beide spelers even veel hebben geboden, dan moet de eerstbiedende speler opnieuw een bod doen. De tweede speler bepaalt dan opnieuw of hij dit bod gewoon aanvaardt (zie 1°) of een tegenbod doet. Mochten beide spelers opnieuw hetzelfde bedrag aanbieden, ontvangt de eerste speler de dierkaart van de tweede speler.
- \* Belangrijk bij de ruilhandel is dat de verliezende speler niet alleen zijn dierkaart verliest, maar ook het tegenbod dat hij heeft gedaan. De bedragen die geboden werden bij een bod en tegenbod moeten niet bekend gemaakt worden.
  - \* Indien één van de spelers die betrokken is bij de ruilhandel slechts over 1 dierkaart van de gekozen soort beschikt, heeft de handel slechts betrekking op deze ene kaart. Indien beide spelers elk echter over 2 dierkaarten beschikken, heeft de ruil betrekking op beide dierkaarten. De 'winnaar' van de ruilhandel bekomt dus de 2 hem nog ontbrekende kaarten en vormt een compleet kwartet.
- ⇒ De dierkaart van de ezel heeft naast de waarde van 500 ook nog een speciale betekenis omdat hij nieuw geld in het spel brengt. Telkens een ezel omgedraaid wordt op de dierenstapel, wordt het spel onderbroken. De speler die aan de beurt was, geeft aan elke speler een vaststaand bedrag : 1° ezelkaart 50, 2° 100, 3° 200 en 4° 500.

## Einde van het spel

- ⇒ Het spel eindigt zodra alle dierkwartetten volledig zijn.
- ⇒ Elke speler bepaalt hoeveel punten hij verdiend heeft. Het cijfer op de dierkaarten geeft de waarde weer van een volledig kwartet bv. 4 koeien = 800 punten. Bovendien worden de punten van een speler verdubbeld als hij 2 kwartetten heeft, verdrievoudigd als hij 3 kwartetten heeft,...
- ⇒ Het geld dat de spelers nog in handen hebben, telt niet meer mee !
- ⇒ De speler die de meeste punten behaalde, wint het spel.

K U H H A N D E L		
Ravensburger	Rüdiger, Koltze	1985
3 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996

