



Autor: Rüdiger Koltze  
 Design: Ravensburger · Illustration: Trevor Dunton  
 Ein Kartenspiel für 3 – 5 Spieler von 10 – 99 Jahren

## Inhalt



40 Tierkarten (10 Tierquartette)

55 Geldkarten  
 (10 x Wert 0;  
 20 x Wert 10;  
 10 x Wert 50;  
 je 5 x die Werte 100, 200, 500)



Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat

Tierkarten mischen und verdeckt in Tischmitte legen.  
Geldkarten nach Werten sortieren, jeder erhält: 2x0, 4x10, 1x50

Spieler an der Reihe  
- versteigert oberste Tierkarte oder  
- macht einen Kuhhandel

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, Tiere mit möglichst hohem Punktwert zu erwerben. Das geschieht entweder auf den laufenden Versteigerungen oder durch den „Kuhhandel“, bei dem bauernschlau geblufft wird. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Vorbereitung

Die Tierkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die Geldkarten werden nach den Werten 0, 10, 50, 100, 200 und 500 sortiert. Jeder Spieler erhält zwei Karten vom Wert 0 (Bluffkarten), vier Karten vom Wert 10 und eine Karte vom Wert 50 als Startgeld.

Die übrigen Geldkarten werden als zweiter Stapel bereitgelegt. Die Spieler entscheiden, wer beginnt. Das Spielgeld sollte aus taktischen Gründen immer verdeckt in der Hand gehalten oder ganz versteckt werden.

## Das Spiel beginnt

Wer an der Reihe ist, hat nun die Wahl zwischen zwei Aktionen:

★ **Versteigern** der obersten Tierkarte  
oder

★ einem Mitspieler einen „**Kuhhandel**“ anbieten.  
Sobald ein Spieler eine dieser beiden Aktionen abge-



geschlossen hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Am Anfang des Spiels gibt es nur Versteigerungen, weil ein „Kuhhandel“ noch nicht möglich ist. Sobald jedoch 2 Spieler Karten vom gleichen Quartett haben, ist jederzeit auch ein „Kuhhandel“ möglich.

## Das Versteigern

Der Versteigerer deckt die oberste Tierkarte auf. Damit ist die Versteigerung eröffnet. Von nun an dürfen alle Mitspieler beliebig oft irgendeinen Betrag für dieses Tier bieten, wobei jeder genannte Betrag das vorige Gebot übertreffen muß.

Der Versteigerer darf nicht mitbieten.

Wenn kein höheres Gebot mehr kommt, erteilt der Versteigerer den Zuschlag, indem er ruft: „30 zum ersten, 30 zum zweiten und 30 zum dritten!“

Wer Glück hat, kann das wertvollste Tier zum Spottpreis von 10 erwerben, oder aber er bezahlt weit mehr als den Punktwert eines Tieres.

Ist der Zuschlag erteilt, gibt der Versteigerer dem Höchstbietenden die Tierkarte. **Der Versteigerer erhält das Geld!** Damit ist die Versteigerung abge-

schlossen, falls der Versteigerer nicht von seinem „Vorkaufsrecht“ Gebrauch macht.



### Das „Vorkaufsrecht“ des Versteigerers

Der Versteigerer hat das Recht, das Tier selbst zu kaufen. Dazu muß er direkt nach dem Zuschlag dem Höchstbietenden bekanntgeben, daß er selbst das Tier kaufen

Versteigerer deckt oberste Tierkarte auf, Mitspieler bieten Geldbeträge

Versteigerer erhält Geld, Höchstbietender erhält Tierkarte

Versteigerer darf Tierkarte auch selbst kaufen. Dann zahlt er Betrag an Höchst-

bietenden und  
erhält Tierkarte

Spielgeld wird  
nicht gewechselt

Bietet kein  
Spieler für Tier-  
karte, darf Ver-  
steigerer sie  
umsonst nehmen



will. Er zahlt in diesem Fall **an den Höchstbietenden** den mündlich gebotenen Betrag und erhält dafür selbst die Tierkarte.

### **Kein passendes Geld? Zahlungsunfähig?**

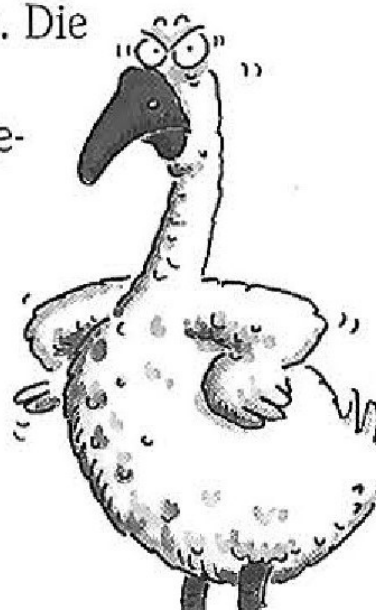
Es wird kein Spielgeld gewechselt. Wer nicht passend zahlen kann, muß einen höheren Preis bezahlen.

Das gilt auch für den Versteigerer, wenn er sein „Vorkaufsrecht“ nutzt.

Wer beim Versteigern feststellt, daß er seinen gebotenen Betrag nicht aufbringen kann, muß all sein Geld vorzeigen. Die Versteigerung wird dann wiederholt.

**Wenn niemand bietet**, muß der Versteigerer das Tier dreimal ausrufen. Zum Beispiel:

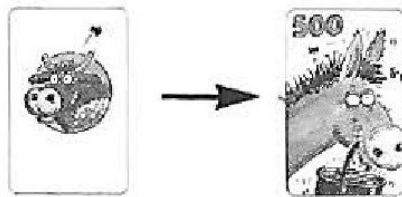
„Eine Gans zum ersten, eine Gans zum zweiten, eine Gans zum dritten!“ Wenn bis dahin immer noch kein Gebot erfolgt ist, darf sich der Versteigerer dieses Tier umsonst nehmen. Bietet aber ein Mitspieler einen noch so geringen Betrag, gibt der Versteigerer das Tier ab und erhält dafür das Geld, außer er macht von seinem „Vorkaufsrecht“ Gebrauch. Die Spieler legen alle Tierkarten, die sie besitzen, grundsätzlich offen und ausgebreitet vor sich auf den Tisch.



## Die Goldesel bringen neues Geld ins Spiel

Deckt ein Spieler einen Esel auf, wird die Versteigerung kurz unterbrochen:

Wer an der Reihe ist, teilt an alle (auch sich selbst) zusätzliche Geldkarten aus. Beim ersten aufgedeckten Esel erhält jeder Spieler 50, beim zweiten 100, beim dritten 200 und beim vierten 500. Wenn das Geld verteilt ist, wird der Esel wie jedes andere Tier versteigert.



Wird Esel aufgedeckt, erhalten alle Mitspieler Geld von der Bank

## Der „Kuhhandel“

Sobald zwei Spieler **gleiche** Tiere besitzen, darf der Spieler, der an der Reihe ist, dem anderen einen „Kuhhandel“ anbieten. Haben mehrere Spieler dasselbe Tier wie er, kann er sich entscheiden, wem er den „Kuhhandel“ anbietet. Der „Kuhhandel“ beginnt damit, daß Spieler „A“ dem Spieler „B“ ein verdecktes Gebot macht, indem er einen beliebigen Geldbetrag verdeckt auf den Tisch legt und ihm sagt, welches Tier er dafür haben will.

Bei diesem Gebot darf geblufft werden. Es ist zum Beispiel erlaubt, nur die hohle Hand ohne Geld auf den Tisch zu legen. Es ist auch erlaubt, einem Gebot alle Bluff-Karten beizulegen oder nur Bluff-Karten hinzulegen.

Je cleverer Spieler „A“ bluffen kann, desto weniger



„Kuhhandel“:  
Spieler „A“  
macht Spieler „B“  
verdecktes Angebot für ein oder zwei Tierkarten eines Tieres

Bluffen erlaubt!

Spieler „B“ kann:

wird Spieler „B“ aus der Anzahl der Karten erkennen können, wieviel ihm geboten wird.

Liegt das Gebot des Herausforderers „A“ auf dem Tisch, muß Spieler „B“ entscheiden, wie er darauf reagieren möchte:

- verdecktes Gegengebot machen (wer mehr geboten hat, bekommt Tierkarten vom anderen. Beide behalten Geld, das ihnen geboten wurde)

oder

- Gebot annehmen (Spieler „B“ nimmt das Geld und gibt Spieler „A“ das Tier)



### 1. Möglichkeit:

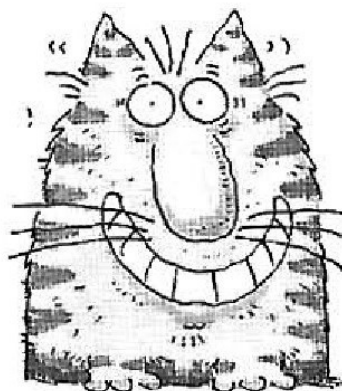
Spieler „B“ legt ein verdecktes **Gegengebot** auf den Tisch. In diesem Fall werden beide Geldbeträge getauscht und **verdeckt** nachgezählt. Wer von seinem Gegenspieler mehr Geld geboten bekommen hat, muß sein Tier hergeben. **Aber jeder behält das Geld, das er vom anderen bekommen hat.**

Damit ist der „Kuhhandel“

beendet. Sind jedoch Gebot und Gegengebot zufällig gleich hoch, muß der Herausforderer „A“ noch einmal für dasselbe Tier bieten. Er darf dabei natürlich auch einen vom ersten Gebot abweichenden Geldbetrag bieten. Spieler „B“ muß sich nun erneut entscheiden, wie er reagiert. Wenn er wieder ein Gegengebot macht und beide Gebote wieder zufällig gleich hoch sind, muß Spieler „B“ sein Tier umsonst an den Herausforderer „A“ abgeben.

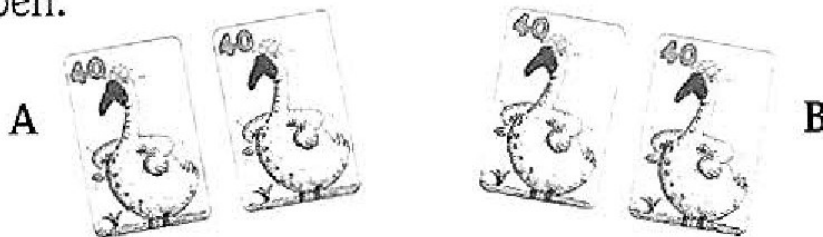
### 2. Möglichkeit:

Spieler „B“ nimmt das Gebot **ohne** Gegengebot an und gibt dafür dem Herausforderer „A“ das Tier, um das gehandelt wurde. Auch damit ist der „Kuhhandel“ beendet.



## Der besondere Kuhhandel

Besitzen Spieler „A“ und Spieler „B“ ein Paar des gleichen Tierquartetts, geht der Handel grundsätzlich um das Paar. Einer von beiden wird das Paar des anderen erwerben und damit ein komplettes Tierquartett haben.



Besitzen zwei Spieler jeweils ein Paar des Tieres, geht der Kuhhandel um das Paar

Besitzt einer von beiden nur **ein** Tier des Quartetts, geht der Handel auch nur um ein Tier.

## Tierkarten zu Ende!

Wenn keine Tiere mehr zum Versteigern da sind, ist das Handeln Pflicht. Wer zu diesem Zeitpunkt nur noch Tierquartette hat, kann nicht handeln und wird übergangen.

Kuhhandel ist Pflicht, sobald alle Karten versteigert sind

## Ende des Spiels

Sind alle Tierquartette komplett, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt nun seine Punkte zusammen: Die Zahl auf jeder Karte gibt den Punktwert des ganzen Tierquartetts an (4 Kühe = 800 Punkte). Das Spielgeld ist nichts mehr wert.

Hat ein Spieler zwei Quartette, so darf er alle Punkte doppelt zählen; wer drei Quartette hat, dreifach usw.



Alle Quartette komplett?  
Spiel zu Ende!

Abrechnung:  
Wer zwei/drei usw. Quartette hat, verdoppelt / verdreifacht usw. die Summe seiner Punkte

### Dazu ein Beispiel:

*Ein Spieler hat 4 Schweine, 4 Hunde und 4 Hähne.  
Seine Punktzahl beträgt  $650 + 160 + 10 = 820$  Punkte.  
Da er drei Quartette hat, verdreifacht er diese  
Summe und hat somit 2460 Punkte erreicht.*

Wer am Schluß die meisten Punkte erreicht, ist der bauernschlaue Gewinner. Herzlichen Glückwunsch!

### Verkürztes Spiel

Wird ein kürzeres Spiel gewünscht, werden immer zwei Tiere auf einmal versteigert.



© 1984 Rüdiger Koltze  
© 1998 FX Schmid  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg

27136.8



228101