



KOEHAND€L. FESTIVAL

Voor 2 tot 5 festivalliefhebbers vanaf 10 jaar

Inhoud

40 koe-kaarten (9 koe-kwartetten (met de waarden 10, 30, 60, 100, 150, 220, 300, 400 en 500) en 4x "Copycat")

40 koepon-kaarten (= geld) (10x 0/100, 5x 10/20/50/200)



Koe-kaarten



Copycat-kaarten



Koepon-kaarten

Doel van het spel

Het festivalseizoen begint! Iedere speler probeert zijn koepons slim in te zetten en zo veel mogelijk waardevolle drielingen te verzamelen via veilingen en koehandel.

De winnaar is de speler die aan het einde de meeste punten heeft, door de waarden van zijn drielingen te vermenigvuldigen met hun aantal.

Vorbereiding (3-5 spelers)

Schud de koe-kaarten met de beeldzijde naar beneden. Verdeel in het spel voor 4 en 5 spelers de 40 kaarten gelijkmatig onder de spelers (= 10 resp. 8 kaarten per speler). Verwijder in het spel met 3 spelers vooraf een "Copycat"-kaart en verdeel dan de 39 koe-kaarten gelijkmatig (= 13 kaarten per speler). Leg je koe-kaarten als blinde stapel voor je neer.

Verdeel de koepon-kaarten als volgt: 2x 0 (om te bluffen) en 100 en 1x 10, 20, 50 en 200 aan ieder (= 8 koepons per speler). Houd jullie koepons verdekt in je hand. Spelen jullie met minder dan 5 spelers, leg de overige koepons dan terug in de doos.

De speciale regels voor een spel met 2 spelers vind je aan het einde.

Spelverloop

Wie van jullie het grootste huisdier heeft, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de klok mee. De speler die aan de beurt is, kiest één van de volgende twee acties:

Of: veiling

Of: koehandel

Dan is de volgende speler aan de beurt. Hij kiest weer één van de twee acties, enz.

Let op: Aan het begin van het spel zijn alleen veilingen mogelijk, omdat er nog geen koehandel kan plaatsvinden (zie "Koehandel").

Veiling

Als je kiest voor een veiling, pak je je koe-stapel, kies je er 2 koeien uit (incl. de „Copycat“-kaarten) en leg je ze open in het midden op tafel. Leg de overige koe-kaarten weer blind voor je neer.

Alle medespelers mogen nu zo vaak als ze willen bieden op deze 2 kaarten (je mag zelf niet bieden). Ieder bod moet minstens 10 hoger zijn dan het vorige hoogste bod. Als er geen hogere biedingen meer zijn, sluit de veilingmeester de veiling, bv. door te roepen: "130 voor de eerste, 130 voor de tweede en 130 voor de derde maal - verkocht! "



* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Koeien:
gelijkmatig ver-
delen

Koepons:
per speler 2x 0 en
2x 100,
ieder 1x 10, 20, 50
en 200

**Wie aan de beurt
is, beslist voor
veiling of koe-
handel**

**Veilingmeester
biedt 2 van zijn
koeien ter
veiling aan**

**Andere spelers
bieden steeds
meer, tot het bod
is geaccepteerd!**



Of de hoogste
bieder betaalt
zijn bod: hij legt
beide kaarten
voor zich neer

Of de veiling-
meester betaalt
het hoogste bod
aan hem uit:
hij legt beide
kaarten voor
zich neer

Niemand biedt?
De veilingmees-
ter krijgt de
kaarten voor 0

Er is geen
wisselgeld!

Iemand biedt
meer dan hij
heeft?
Veiling wordt
herhaald

Koehandel:
De veilingmeester
biedt een passende
speler koehandel
aan voor 1 of 2 al
uitliggende koeien
(alleen
verschillende).
Dan doet hij een
blind bod; bluffen
toegestaan!

Andere speler
reageert:
Of hij accepteert
het bod, dan gaan
zijn 1 of 2 koeien
naar de
veilingmeester

Of hij doet een
tegenbod:
Wie meer heeft
betaald, krijgt de
koe(ien) van de
ander

Is het bod geaccepteerd, dan geldt:

Of de hoogste bieder pakt de 2 geveilde kaarten en legt ze open en goed zichtbaar en op koeiensoort (kleuren) gesorteerd voor zich neer. Daarbij worden koeien van dezelfde soort iets over elkaar gelegd, zodat hun aantal altijd te zien is. In ruil daarvoor ontvang je als veilingmeester de koepons van de hoogste bieder.

Of je maakt in plaats daarvan gebruik van je **voorkeursrecht** en je ontvangt de koe-kaarten zelf. Daarvoor moet je direct na het sluiten van de veiling de hoogste bieder **evenveel koepons betalen als hij geboden heeft**.

Let op: Houd er rekening mee dat je de kaarten van je koe-stapel nooit direct uit kunt leggen. Ze moeten altijd eerst geveild worden!

Waarden: Er zijn 9 verschillende koeien in het spel, met waarden van 10 tot 500. Van iedere koeiensoort zijn 4 kaarten, maar je hoeft er maar 3 te verzamelen (= 1 drieling). Wat er met de 4e kaart van deze soort gebeurt, lees je verderop.

Aan het einde van het spel krijgt iedere drieling de punten die overeenkomen met het soort koe (bv. *drie punkkoeien (geel) leveren gezamenlijk 150 punten op en drie plattelandskoeien (groen) leveren gezamenlijk 220 punten op*).

Bijzonderheden bij de veiling

Niemand biedt?

Als er na een redelijke tijd niemand biedt, pak jij als veilingmeester de 2 kaarten gratis.

Geen passende koepons?

Er worden nooit koepons gewisseld of uitgedeeld. Wie niet gepast kan betalen, moet een hoger bedrag betalen. Dat geldt ook voor de veilingmeester als hij gebruik maakt van zijn voorkeursrecht.

Niet genoeg geld?

Wie zijn geboden bedrag niet kan opbrengen (en de veilingmeester maakt geen gebruik van zijn voorkeursrecht), moet al zijn koepons laten zien. De veiling wordt vervolgens overgedaan. Bij deze veiling mag de persoon natuurlijk niet nog een keer meer bieden dan hij heeft.

Koehandel

In plaats van de veiling mag je ook koehandel doen met een andere speler. Daarvoor vertel je hem om welke maximaal 2 koeien - die jullie beiden moeten hebben! - de koehandel gaat. Gaat het om 2 koeien, dan moeten deze **verschillend** zijn, jullie mogen dus geen koehandel aanbieden met 2 identieke koeien, ook niet als ze beide uitliggen.

Vervolgens doe je een bod door een willekeurig bedrag in de vorm van koepons met de beeldzijde naar beneden op tafel te leggen. Het aantal koepons is willekeurig, maar zichtbaar. Het is expliciet toegestaan om 0-kaarten aan het bod toe te voegen of uitsluitend 0-kaarten te spelen (dus te bluffen)!

De uitgedaagde speler heeft nu twee mogelijkheden:

- Of: **aanname** De uitgedaagde speler accepteert het blinde bod. Daarvoor geeft hij je de koe resp. koeien waar om "gekoehandeld" werd.
- Of: **tegenbod** Hij legt een tegenbod blind op tafel. In dit geval worden de geboden koepon-kaarten uitgewisseld en in het geheim geteld. Degene die meer heeft geboden, krijgt de koe(ien) van de ander.

Belangrijk: Iedere speler houdt de koepons die hij van de ander gekregen heeft.

Let op:

Heeft de uitdager net zo veel geboden als jij, dan nemen jullie allebei je bod terug. Je moet deze koehandel vervolgens nog een keer openen, met (misschien?) nieuwe blinde koepon-kaarten.

Hebben jullie ook de 2e keer hetzelfde geboden, dan krijg je nu de koe-kaart(en). Het geld blijft geruild.

"Copycat"-kaarten kunnen nooit onderdeel van een koehandel zijn!

Drieling:
Zodra iemand 3 kaarten van 1 soort voor zich heeft liggen, schuift hij deze kaarten over elkaar heen

De 1 of 2 andere kaarten van deze soort worden nu 180° gedraaid en worden dus of minpunten (op tafel) of geld (in de hand)

"Copycat":
Kan als joker koeiensoort worden toegevoegd (max. 1x per drieling!)



Als alle drielingen compleet zijn, is het spel ten einde

Tel de punten van je eigen drielingen op en vermenigvuldig het met het aantal drielingen dat je hebt

Meeste geld = 1 extra vermenigvuldiger

"zwarte schapen" aftrekken

Drieling

Zodra je door een veiling of een koehandel 3 kaarten van dezelfde koeiensoort (kleur) voor je hebt liggen, vormen ze een drieling en worden over elkaar geschoven. Drielingen zijn veilig en kunnen tot het eind van het spel niet meer veranderd worden. De 4e kaart van deze koeiensoort moet nu worden veranderd:

- Lig deze nu voor iemand op tafel, dan draait hij deze 180°. Ze wordt daarmee het "zwarte schaap" van haar koeienfamilie en telt aan het einde van het spel de gekleurde waarde als minpunten!
- Als deze nog in iemands koeienstapel ligt, pakt hij die er nu uit en legt deze op zijn geldstapel, ook 180° gedraaid; het gekleurde bedrag telt nu voor de rest van het spel als nog een koepoon!

Let op: Beide gevallen zijn ook van toepassing als de 4e kaart in het bezit is van de drieling-maker.



"Copycat"-kaarten

De "Copycat"-kaarten, die elke soort koe kunnen voorstellen, worden net als de andere koeien geveild. Zodra je zo'n kaart krijgt, leg je hem open voor je neer. Je moet direct beslissen waar je de "Copycat" neerlegt: samen met een koeiensoort naar keuze of apart naast de al binnengehaalde koeien, in afwachting van een nieuwe koeiensoort.

Let op: Het is mogelijk dat je een koe-kaart, waaraan je een "Copycat" hebt toegewezen, moet omdraaien vanwege een drieling van de tegenstander (= minpunten). In dat geval kun je de "Copycat" aan een andere koeiensoort toewijzen of apart plaatsen. Een "Copycat" wordt nooit omgedraaid (wat ook te zien is aan het ontbrekende getal op de rand van de kaart!)



Drielingen kunnen worden gevormd door het toevoegen van telkens maximaal één "Copycat"-kaart (nooit meer!). In dit geval zijn van de overeenkomstige koeiensoort nog 2 kaarten over, die vervolgens beide zo behandeld worden als hierboven beschreven. Het is niet mogelijk van deze beide kaarten door het toevoegen van een "Copycat"-kaart nog een drieling te vormen, want op dat moment liggen ze al omgedraaid als minpunten op tafel of als koepoon in de hand.

Einde van het spel en puntentelling

Heb je nog maar 1 koe-kaart in je stapel, dan bied je deze afzonderlijk ter veiling aan. Heb je geen kaart meer, dan moet je een koehandel aanbieden, op voorwaarde dat je nog koe-kaarten voor je hebt liggen die nog niet bij een drieling horen. Heb je deze ook niet meer, dan verlaat je het huidige spel en wacht je tot iedereen dat doet.

Als alle 9 drielingen compleet zijn, is het spel afgelopen. Jullie bepalen je punten nu als volgt:

1. Drielingen optellen

Tel de waarden van je drielingen op.

Ter herinnering: het getal op iedere koeiensoort geeft de waarde van de complete drieling aan (bv. 3 metal-koeien zijn samen 400 punten waard (en niet 1200)).

2. Vermenigvuldigen

Na het optellen van de punten vermenigvuldig je de som met het aantal van je drielingen.

Let op: Tel je koepons van tevoren! Wie de meeste koepons heeft, krijgt een extra vermenigvuldigingsfactor van 1. Hebben meer spelers aan het einde de meeste koepons, dan krijgen ze allemaal de extra vermenigvuldigingsfactor.

3. "Copycat" optellen

Iedere "Copycat" levert nogmaals 50 punten op (ongeacht of ze onderdeel van een drieling zijn of apart uitliggen).

4. Aftrekken

Trek dan alle "zwarte schapen" die voor je liggen af van de totaalscore.

Voorbeeld van een puntentelling:

Anne heeft 4 drielingen met een totaal van 540: $4 \times 540 = 2160$ punten.

=1860 punten in totaal.

Benno heeft 3 drielingen met een totaal van 510, de meeste koepons, 2 "Copycats" en een "zwart schaap" (-200) => $4 \times 510 + 50 + 50 - 200 = 1940$ punten in totaal.

Claudia heeft 2 drielingen (met een totaal van 720), eveneens de meeste koepons, 1 „Copycat“ en 2 "zwarte schapen" (-10 en -100) => $3 \times 720 + 50 - 110 = 2100$ punten in totaal. Winnaar!

Wie de meeste punten heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de minst waardevolle drieling.

Benno's kaarten:



Het spel voor 2 spelers

Voorbereiding van het spel

Zet het spel op zoals in de basisregels, met het volgende verschil: van de goed geschudde stapel koe-kaarten krijgt iedere speler 10 kaarten. Zet het spel op zoals in de basisregels, met het volgende verschil: van de goed geschudde stapel koe-kaarten krijgt iedere speler 10 kaarten. Leg vervolgens de overige twintig kaarten in het midden op tafel als neutrale, blinde trekstapel.

Neem het gebruikelijke aantal koepons. Schud dan alle overgebleven koepons en trek er 10 willekeurige kaarten uit. Leg ze op een neutrale, blinde stapel naast de andere trekstapel.

Spelverloop

De koehandel blijft gelijk aan het basisspel. De veilingen verlopen echter iets anders: je veilt zoals gebruikelijk 2 kaarten van je koe-stapel of je veilt de 2 bovenste kaarten van de neutrale koe-stapel plus een kaart van de neutrale koepon-stapel, waarbij je de koe-kaarten open en de koepon-kaart blind klaarlegt. De andere speler noemt zijn bod voor de 2 kaarten (van je persoonlijke veilingstapel) of voor de 3 kaarten (van de neutrale trekstapels). Ga je akkoord met de verkoop van de kaarten, dan betaalt de andere speler je het bod en legt hij de koe-kaarten voor zich neer. De koepon wordt, zonder hem aan jou te laten zien, bij de eigen koepons gedaan.

Ook hier kun je in beide gevallen gebruik maken van je voorkeursrecht, door de andere speler zijn geboden bedrag uit te betalen en de kaarten zelf te nemen.

Als er tussen de 2 aangeboden koe-kaarten van de neutrale trekstapel 1 of 2 koeien zitten, waarvan er al een drieling ligt, worden deze koeien onmiddellijk „zwarte schapen“, d.w.z. ze worden 180° gedraaid en krijgen dus minpunten. Ze worden echter nog steeds geveld!

De andere speler moet in dit geval beslissen:

- A) Of hij biedt zoals gebruikelijk: "Ik bied X geld om ze te nemen, d.w.z. ik ontvang ze."
- B) Of hij biedt het andersom aan: „Ik bied X geld om ze niet te nemen, d.w.z. jij ontvang ze!“

Ook hier kun je gebruik maken van je voorkeursrecht door het bod van de andere speler aan hem uit te betalen, om hem zo de 3 kaarten af te troggelen (geval A) of aan te smeren (geval B).

Basisidee: Rüdiger Koltze

Auteur: Robert Brouwer

Illustraties: César Vergara

Art Direction: Chiara Bellavite

Design: Thomas Ramey

Redactie: Verena Weber, André Maack

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaire.demesdechets.fr