

# KOEHANDEL.

Auteur:  
Max Kirps

Design:  
DE Ravensburger,  
handmade types (logo),  
KniffDesign (spelregels)

Illustraties:  
Michael Menzel,  
Martin Knorpp

Redactie:  
Philipp Sprick



## Het bordspel

Voor 2-4 geslepen veehandelaren vanaf 10 jaar

Beste spelers, Hartelijk welkom in de wereld van de veehandel!

Dit spel biedt twee speelwerelden: de veemarkt en de jaarmarkt.

De **veemarkt** is ideaal voor spelers die het Koehandel-kaartspel niet of maar een beetje kennen. Om te spelen, hoeven jullie alleen maar de normale spelregels en de paragrafen met de **groene** achtergrond te lezen.

Als jullie het kaartspel al helemaal onder de knie hebben, kunnen jullie direct op de **jaarmarkt** beginnen.

Daar gelden alle normale regels en de paragrafen met de **blauwe** achtergrond. En dan wensen wij jullie nu goede zaken!

## Inhoud

- ① 1 tweezijdig spelbord ("Veemarkt" en "Jaarmarkt")
- ② 50 geldbiljetten
- ③ 4 boeren (in de kleuren rood, blauw, geel en wit)
- ④ 1 zwartbonte dobbelsteen
- ⑤ 4 boerderijen (in de kleuren rood, blauw, geel en wit)
- ⑥ 30 dieren (3 per diersoort)
- ⑦ 10 veilingbordjes
- ⑧ 1 voorraadbord
- ⑨ 1 marktprijsbord met 10 dierfiches
- ⑩ 1 veilinghamer
- ⑪ 1 zak met 24 loten
- ⑫ 1 hoofdprijs (eierleggende wolmelkzeug)
- ⑬ 6 schuldbrieven (voor het spel voor 2 personen)
- ⑭ 10 jonge dieren (voor de variante spelregels)



## Doel van het spel

De spelers proberen, de meeste en waardevolste diersoorten, compleet, te verzamelen. Winnaar is de speler die aan het slot de meeste punten heeft.

Hieronder vind je de spelregels voor 3 tot 4 spelers. Aanvullende regels voor 2 spelers vind je op bladzijde 8.

## Vorbereiding

### 1. Leg het spelbord met de gekozen speelzijde naar boven op tafel.

De zijde van de **veemarkt** herken je aan een koe naast het startveld.



De zijde van de **jaarmarkt** herken je aan een bord met de loterijkraam naast het startveld.



### 2. Neem vervolgens de **veilingbordjes**. De veilingbordjes bepalen volgens welke regels de dieren geveild worden. Ieder veilingbordje wordt bij twee veilingen met omheiningen gelegd. Op de voorkant zie je de veilingmeester. Op de rugzijde zijn de belangrijkste veilingregels samengevat.

Speel voor de **eerste** keer met de regels van *Opbod*, *Afslag* en *Kat-in-de-zak*. De veiling *Opbod* is op het spelbord al als standaard afgedrukt. Hier zijn de veilingbordjes dus niet nodig. Leg de beide veilingbordjes *Kat-in-de-zak* en *Afslag* op de voorgedrukte veilingvelden en bedek daarmee op die twee plaatsen de veiling *Opbod*. In dit spel geldt de veiling *Opbod* dus alleen nog maar op de beide overgebleven, onafgedekte velden.



Speel voor de **eerste** keer met de regels van de 4 veilingen: *Opbod*, *Afslag*, *Gesloten veiling waarde* en *Kat-in-de-zak*. De veiling *Opbod* is als standaardveiling al op het spelbord afgedrukt. Hier is het veilingbordje dus niet nodig. Leg de drie veilingbordjes *Kat-in-de-zak*, *Gesloten veiling waarde* en *Afslag* op de voorgedrukte velden en bedek daarmee op die drie plaatsen de veiling *Opbod*. In dit spel geldt de *Opbod*veiling dus alleen nog maar op het overgebleven, onafgedekte veld.



**Als jullie het spel al onder de knie hebben**, kunnen jullie de veilingbordjes naar eigen smaak en inzicht samenstellen en afleggen. Hoe de afzonderlijke veilingen functioneren, vinden jullie in het supplement vanaf bladzijde 2. Alle niet gebruikte veilingbordjes worden teruggelegd in de doos.

#### Tips:

- Leg altijd minimaal 1 en maximaal 2 verschillende **aantal-veilingen** op het spelbord. Daardoor worden de geldbiljetten met een lage of geen waarde belangrijker.
- Om de belangrijkste regels van de afzonderlijke veilingen steeds te kunnen zien, kunnen jullie de veilingbordjes gewoon met de info-zijde naar boven op het spelbord afleggen.

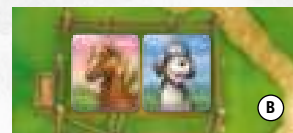
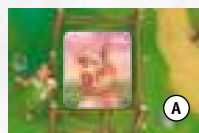
### 3. Leg het voorraadbord naast het spelbord, zodat de bovenkant voor 3-4 spelers goed zichtbaar is.

### 4. Dieren verdelen:

**Veemarkt:** leg vooraf een vrouwtje (roze achtergrond) van elk van de 10 diersoorten terug in de doos.



Schud alle **dieren** en leg ze binnen de 8 omheiningen op het spelbord. Binnen de kleine omheiningen is plaats voor 1 dier. Binnen de grote omheiningen is plaats voor 2 dieren naast elkaar. Leg binnen iedere omheining, 1 dier (A kleine omheining) of 2 dieren (B grote omheining) open neer.



**Uitzondering Kat-in-de-zak:** Als deze veiling in het spel is, moeten binnen de beide omheiningen ter plaatse elk 3 dieren, met de beeldzijde naar beneden, op elkaar gestapeld worden. Of het om een kleine of een grote omheining gaat speelt geen rol: het zijn altijd 3 dieren.

Leg de overige dieren als 2 ongeveer even hoge gesloten stapels, dus met de beeldzijde naar beneden, op het voorraadbord.

5. Verdeel nu de **geldbiljetten**: Iedere speler ontvangt als startgeld **drie biljetten met de waarde 0, vier van 10, twee van 50**. Deze biljetten houdt hij in de hand en wel zo dat de medespelers ze niet kunnen inzien. Leg bovendien per speler één biljet van 100 en één van 200 op het voorraadbord.

De biljetten van **500** worden op de veemarkt niet gebruikt.



Leg op de jaarmarkt ook nog per speler een biljet van **500** op het voorraadbord.



De overgebleven biljetten worden teruggelegd in de doos.

6. Iedere speler kiest een **boer** en een **boerderij** van dezelfde kleur. De boeren worden op het startveld van het spelbord gezet. Leg de boerderijen zo voor je dat de zijde *zonder* de kinderboerderij zichtbaar is.

7. De **veilinghamer** en de **zwartbonte** dobbelsteen worden eveneens klaar gelegd.



Op de **veemarkt** kan het spel nu beginnen! Niet gebruikt spel materiaal blijft in de doos.



Op de **jaarmarkt** moeten eerst nog drie zaken geregeld worden:



8. Leg het **marktprijsbord** neer. Leg hier de 10 **dierfiches** op: ieder fiche komt met de groene zijde naar boven op het veld, waarop hetzelfde dier afgebeeld is.
9. Schud, met de beeldzijde naar beneden, de **24 loten**. Trek er 10 loten van en doe ze – onbekeken – in de **zak**.
10. Leg nu nog de **wolmelkzeug**, als hoofdprijs, op het voorraadbord en het spel kan beginnen!

## Verloop van het spel

De jongste speler begint. Daarna is de speler links van hem aan de beurt en zo verder.

Wie aan de beurt is, ...

- gooit de **dobbelsteen** en **verplaatst** zijn boer naar een veld en
- voert de bij dat veld horende **actie** uit.

### 1. Dobbelsteen gooien en boer verplaatsen

De speler verplaatst zijn boer het gegooid aantal velden over het spelbord (bijvoorbeeld 2 vlekken = 2 velden).

Als hij zou willen, kan hij tegen betaling **meer** of **minder** velden lopen dan de dobbelsteenworp aangeeft. Daarvoor moet hij met willekeurige geldbiljetten betalen:

- De **1<sup>ste</sup> stap** meer of minder per beurt kost **1 geldbiljet**,
- De **2<sup>de</sup> stap** meer of minder per beurt kost *nog eens* **2 geldbiljetten**,
- De **3<sup>de</sup> stap** kost *nog eens* **3 geldbiljetten** enzovoort.

**Voorbeeld:**

voor 2 stappen meer zou de speler dus in totaal  $1 + 2 = 3$  biljetten betalen.

De uitgegeven geldbiljetten legt hij blind, dus met de beeldzijde naar beneden, op het spaarvarken van het voorraadbord. Blijven staan (resp. naar het vertrekveld terugkeren) is niet toegestaan.

Op de **rondweg** (= buitenste ring) lopen de boeren met de wijzers van de klok mee (linksom).

Over de **heuvels** (= binnenste kruis) kunnen de boeren in elke gewenste richting lopen. Maar ze mogen niet in dezelfde beurt voor- én achteruit lopen. Zodra ze van de heuvelweg weer op de rondweg komen, moeten ze van daaraf weer linksom lopen.



**Voorbeeld:**

Annette (geel) heeft 3 gegooid. Ze legt één geldbiljet – gesloten – op het spaarvarken op het voorraadbord. Nu mag ze haar boer naar keuze 2 of 4 velden laten lopen. Ze kiest voor 2 velden.



Ze zou nu naar één van de geel gemerkte velden kunnen gaan.

Naar het rood gemerkte veld met het varken mag ze niet gaan, omdat ze dan **tegen** de voorgeschreven richting in zou lopen.

## 2. Actie uitvoeren

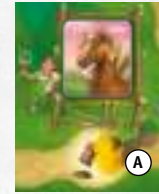
Vervolgens voert de speler de actie uit van het veld waarop de boer geëindigd is.

### Veiling



Wie op één van de 8 veilingvelden eindigt, veilt dieren aan zijn medespelers: hetzij **1 dier** (A kleine omheining) dan wel **2 dieren** tegelijk (B grote omheining). De daar geldende manier van veilen wordt aangegeven door het veilingbord boven de omheining.

Hoe de verschillende veilingen precies functioneren, vind je in het supplement vanaf bladzijde 2.



In het algemeen geldt:

- De speler die aan de beurt is, speelt de rol van de veilingmeester. Dat houdt in dat hij de veiling leidt en de hoogste bieder aanwijst.

**Belangrijk:** Zelf mag hij bij de veiling **niet** meebieden.

- Er zijn twee veilingsoorten: **waarde**-veilingen en **aantal**-veilingen.

Bij een waarde-veiling telt **de waarde** van het bod (bijvoorbeeld "120"). Het aantal van de daarbij geboden biljetten speelt geen rol. Biljetten met de waarde 0 zijn in dit geval alleen maar een middel om te bluffen.

Bij de aantal-veilingen telt het **aantal** van de geboden biljetten (bijvoorbeeld "5 biljetten"). De waarde van de daarbij geboden biljetten speelt geen rol. Biljetten met de waarde 0 zijn in dit geval dus even veel waard als de andere biljetten.

- Als de veiling is afgesloten, geeft de veilingmeester ...
  - **of** de hoogste bieder het dier (resp. dieren). Daarvoor ontvangt hij van de hoogste bieder het geboden geld
  - **of** de veilingmeester maakt in plaats daarvan gebruik van zijn **voorkeursrecht** en komt daarmee zelf in het bezit van het dier (resp. dieren). Hij betaalt daarvoor direct na de sluiting van de veiling aan de hoogste bieder diens bod.

- Geveilde dieren legt de nieuwe eigenaar in de weide van zijn boerderij.

Wanneer de speler beide dieren van dezelfde soort bij elkaar heeft, zijn ze compleet en worden op stal gezet.



Wanneer de speler de 3 dieren van dezelfde soort bij elkaar heeft, zijn ze compleet en worden op stal gezet. Bovendien draait hij het daarbij behorende dierfiche op het marktprijsbord van groen naar rood (zie Markt, bladzijde 5)



- Vervolgens wordt het veilingaanbod met 1 dier (in de kleine omheining) of 2 dieren (in de grote omheining) van de voorraadstapel aangevuld.

**Voorraadstapel leeg:** wanneer er geen enkel dier meer naar de veiling gebracht kan worden, is daar geen aanbod meer en sluit de betreffende veiling. Dat betekent dat de spelers hier niets meer kopen of verkopen kunnen. **Belangrijk:** bij het lopen van de speelfiguren blijft het veld wel gewoon meetellen!

### Bijzondere momenten bij de veiling:

#### • Niemand biedt?

Wanneer niemand bieden wil, roept de veilingmeester langzaam "eenmaal 0, tweemaal 0, driemaal 0". Als er dan nog steeds geen bod uitgebracht is, ontvangt de veilingmeester het dier of de dieren zonder dat hij ervoor hoeft te betalen.

#### • Gepast betalen!

Er mag **nooit** geld gewisseld worden. Wie niet gepast betalen kan, moet een hogere prijs betalen. Dat geldt ook voor de veilingmeester, wanneer hij gebruik maakt van zijn voorkeursrecht.

#### • Wie niet betalen kan, moet bekennen

Als de hoogste bieder meer heeft geboden dan hij betalen kan, moet hij al zijn geld laten zien. De veiling wordt vervolgens over gedaan. De betreffende speler mag nu niet hoger bieden dan hij zou kunnen betalen.

• **Ezeltje-strek-je:** Als een ezel geveild wordt, ontvangen alle spelers **nadat** de veiling is afgewikkeld, extra geld van het voorraadbord:

- Eerste ezel: 100
- Tweede ezel: 200



- Eerste ezel: 100
- Tweede ezel: 200
- Derde ezel: 500



## Koehandel-veld



Hier wordt om dieren gehandeld, die in de weide van de spelers staan.

Om te beginnen daagt de speler die op dit veld is geëindigd, een medespeler uit. Daarbij zegt hij om welk dier gekoehandeld gaat worden. Het kan alleen gaan om dieren, die **beide** spelers al in hun weiden hebben staan. Vervolgens doet de speler een **geheim** bod. Hij legt zijn bod blind, dus met de beeldzijde naar beneden, op tafel. Het gaat om de **waarde** van het bod.

*Tip: De speler mag het geld ook met de hand afdekken of de blinde biljetten juist breed uitwaaiëren. Want hoewel het aantal van de geboden biljetten hier geen rol speelt, komen bijvoorbeeld een paar biljetten met de waarde 0, om te bluffen natuurlijk goed van pas ...*

De uitgedaagde speler kan nu beslissen:

### • Of: accepteren

Hij neemt het bod aan. Daarvoor geeft hij zijn uitdager het dier, waarom gehandeld werd.

### • Of: tegenbod

Hij legt een tegenbod, ook blind, op tafel. De beide stapels geld worden nu geruild en – in het geheim – nageteld. Wie de hoogste waarde geboden heeft, krijgt het dier van zijn tegenspeler.

**Belangrijk: ieder houdt het geld dat hij van de ander ontvangen heeft.**

De speler die het hoogste bod heeft gedaan, legt het verkregen dier in zijn weide. Als hij daarmee deze diersoort compleet heeft (2 op de veemarkt of 3 op de jaarmarkt), worden ze met elkaar op stal gezet.

Op de jaarmarkt draait de speler vervolgens het bijbehorende dierfiche op het marktprijsbord van groen naar rood (zie markt).

## Bijzondere momenten bij de koehandel:

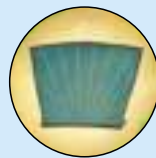
- **Gelijk bod:** wanneer de beide spelers hetzelfde bedrag geboden hebben, krijgt de uitdager het dier. De geldstapels blijven gewisseld.
- **1 tegen 1:** de handel gaat altijd maar om één dier, ook als één van de spelers al twee van deze diersoort bezit.

## Spaarvarken



Wie in zijn beurt op het veld met het spaarvarken eindigt, mag de 5 bovenste geldbiljetten van het spaarvarken-veld op het voorraadbord pakken. Wanneer daar minder (of helemaal geen) geldbiljetten liggen, krijgt hij overeenkomstig minder.

## Markt



Wie op een marktveld stil blijft staan, mag de waarde van **1, 2 of 3 willekeurige diersoorten** veranderen. Elk van die diersoorten mag hij **1, 2 of 3 velden** op het marktprijsbord omhoog of omlaag schuiven. Daarvoor moet hij evenveel geldbiljetten betalen:

- de **1<sup>ste</sup> stap** van iedere diersoort kost **1 geldbiljet**
- de **2<sup>de</sup> stap** van dezelfde diersoort kost *nog eens* **2 geldbiljetten** en
- de **3<sup>de</sup> stap** van dezelfde diersoort kost *nog eens* **3 geldbiljetten**.

Meer dan 3 stappen per diersoort in één beurt zijn niet mogelijk.

De geldbiljetten legt hij met de beeldzijde naar beneden op het spaarvarken van het voorraadbord.

*Voorbeeld: Daniel bezit op dit moment twee schapen en een paard. Zijn beurt eindigt op het marktveld en hij verandert de waarde van 2 diersoorten: de schapen verhoogt hij met 2 stappen. Daarvoor betaalt hij 3 biljetten (1 biljet voor de eerste stap + 2 biljetten voor de tweede stap). De schapen hebben nu een waarde van 500.*

*Bovendien verlaagt hij de waarde van de ezels met 1 stap. Hij betaalt daarvoor 1 geldbiljet. De ezels zijn nu nog maar 350 waard. In totaal geeft hij dus 4 geldbiljetten af (3 voor de schapen en 1 voor de ezels).*



**Belangrijk:** Zodra een diersoort compleet is en op stal staat, ligt de marktwaarde vast. In dit spel kan hij **niet meer veranderd** worden. Om dit aan te geven, draait de speler het dierfiche op het marktprijsbord van groen naar rood om.



## Loterijkraam



Hier kan de speler loten kopen. Hij heeft "altijd prijs" én een kans op de hoofdprijs. De speler beslist eerst of hij 1, 2 of 3 loten uit de zak wil trekken. Vervolgens legt hij evenzoveel geldbiljetten blind op het spaarvarken op het voorraadbord. De waarde van de afgegeven geldbiljetten speelt daarbij geen rol. Nu mag hij de loten uit de zak trekken.

**Belangrijk:** Om het even hoeveel loten de speler in deze beurt uit de zak trekt, hij mag er maar één van houden! Het gekozen lot legt hij met de beeldzijde naar beneden voor zich op tafel. De eventueel andere getrokken loten worden terug in de zak gedaan.

## De loten



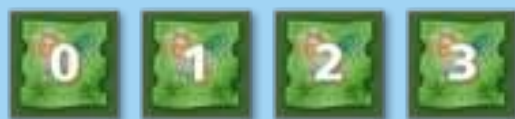
**Actie-prijzen** geven de speler de kans op extra acties.

De speler mag per beurt één van zijn actieprijsen omdraaien en uitvoeren (ook het lot, dat hij in dezelfde beurt gekocht heeft). Wanneer precies hij de actie tijdens zijn beurt uitvoert, bepaalt hij zelf. Daarna gaat het lot uit het spel.

De afzonderlijke acties worden op de rugzijde van het supplement uitgelegd.



**Waarde-prijzen** worden pas bij het eind van het spel omgedraaid. Ze verhogen de waarde van bepaalde eigen diersoorten en worden op de rugzijde van het supplement nader uitgelegd.



**Wolmelk-loten** (cijfer 0 t/m 3) worden pas bij het eind van het spel omgedraaid. De spelers tellen de cijfers van hun eigen wolmelk-loten bij elkaar op: wie de hoogste som heeft, wint de wolmelkzeug. Als meer spelers een even hoge som hebben, wint de speler met de meeste wolmelk-loten. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, dobbelen de betreffende spelers en de speler met de hoogste worp, wint de zeug. Als geen enkele speler een wolmelk-lot heeft, krijgt ook niemand haar.

### De wolmelkzeug

De wolmelkzeug is de hoofdprijs van de loterij. Pas bij het eind van het spel staat vast, wie haar gewonnen heeft. Ze heeft geen eigen waarde. In plaats daarvan verhoogt zij bij de puntentelling het **aantal** complete diersoorten met 1 (zie puntentelling)!



## Eind van het spel

Het spel is afgelopen ...

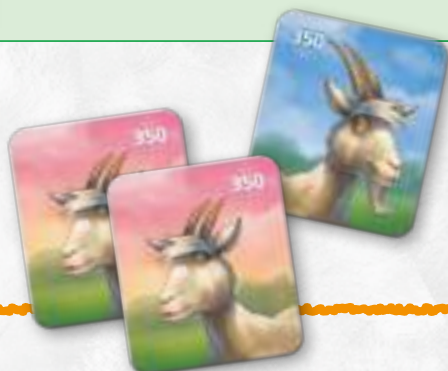
... direct na de beurt, waarin het laatste dier geveild werd (zowel op het voorraadbord als op het spelbord liggen nu geen dieren meer).



... **of:** direct na de beurt, waarin het laatste dier geveild werd (= voorraadbord en spelbord leeg).



... **of:** direct na de beurt, waarin de speler het laatste lot kocht (= zak voor de loten leeg)



# Puntentelling

De puntentelling gaat volgens de volgende stappen. De speler met de meeste punten, wint.



## Voorbeeld van een puntentelling:

### 1. Waarde van de dieren berekenen

De spelers tellen de waarde van hun diersoorten die op stal staan bij elkaar op.

De waarde op elke dierkaart is de waarde van de complete diersoort (bijvoorbeeld: beide koeien = 800 punten).

**Belangrijk:** diersoorten die nog in de wei staan (= nog niet compleet zijn), worden **niet** meegeteld!

Daniël heeft  
2 complete diersoorten op stal.  
Schapen: 350  
paarden: 1000  
= 1.350

### 2. Vermenigvuldigen

Vermenigvuldig nu de som met het aantal complete diersoorten.

Als een speler bijvoorbeeld drie complete diersoorten bezit, vermenigvuldigt hij de punten.

2 complete diersoorten = punten x 2.  
1.350 x 2  
= 2.700

### 3. Geld bijtellen

De speler telt nu zijn overgebleven geld bij zijn punten op.

Daniël bezit geldbiljetten met een totale waarde van 350:  
2.700  
+ 350  
= 3.050 punten



## Voorbeeld van een puntentelling:

### 1. Wolmelkzeug winnen

De speler met de hoogste totaalwaarde aan wolmelk-loten wint de wolmelkzeug en zet haar op stal. (Bij gelijke stand, zie wolmelk-loten, bladzijde 6).

Daniël heeft wolmelk-loten met de waarden 1-2-2 = 5. André (2), Annette (1) en Frank (3) hebben ieder minder. Daniël wint daarom de wolmelkzeug.

### 2. Waarde van de dieren berekenen

De spelers tellen de marktwaarde van hun diersoorten die ze op stal hebben staan bij elkaar op.

De dierfiches op het marktprijsbord geven de marktwaarde van de complete diersoort aan (bijvoorbeeld 3 koeien = 800 punten).

**Belangrijk:** diersoorten die nog in de wei staan (= niet compleet zijn), worden **niet** meegeteld! Bovendien tellen de spelers hun waarde-prijzen (loten) er bij op (300 bij passende diersoort, anders 100).

Daniël heeft 2 complete diersoorten op stal. Hun waarden zijn op de markt veranderd:

schapen: 500  
paarden: 800  
= 1.300

### 3. Vermenigvuldigen

Vermenigvuldig nu de totale marktwaarde met het aantal complete diersoorten op stal.

De speler met de wolmelkzeug verhoogt daarbij het aantal van zijn diersoorten met 1.

2 diersoorten + 1 wolmelkzeug = x 3,  
1.300 x 3  
= 3.900

### 4. Geld bijtellen

Iedere speler telt zijn resterende geld bij zijn punten op.

Daniël bezit geldbiljetten met een totale waarde van 350:  
3.900 + 350  
= 4.250 punten

Naam van de speler	speler 1	speler 2	speler 3	speler 4
Som van de dierwaarde + waarde prijzen				
+ 200 per jong dier op stal (variant)				
= Tussentelling				
x Aantal complete diersoorten (+ wolmelkzeug)				
= Tussentelling				
+ 200 per jong dier op de kinderboerderij (jaarmarkt-variant)				
+ Geld				
- Krediet (alleen 2 spelers)				
= Totaal				

Een kopieer-model voor de puntentelling, vind je op de rugzijde van het supplement "Variant & veilingen".



# Spel voor 2 personen

In het spel voor twee personen worden alleen de volgende regels aangepast. Alle andere regels blijven onveranderd.

## Vorbereiding:

### Spelbord:

Neem voor het spel voor twee personen altijd de veilingbordjes *Kat-in-de-zak*, *Aantallen bod* en *Vraagprijs* en bedek daarmee de voorgedrukte velden. De al afgedrukte *Opbod* veiling geldt op het niet afgedekte veld.



### Vorraadbord:

1. Leg het voorraadbord met de zijde voor 2 spelers naar boven, klaar.

2. Alle geldbiljetten van 100 en 200 en twee van 500 komen op de daarvoor bedoelde velden naast Ezeltje-strek-je.



2. Alle geldbiljetten van 100, 200 en 500 komen op de daarvoor bedoelde velden naast Ezeltje-strek-je.



3. Leg de 6 schuldbrieven op de daarvoor bestemde velden (onder Ezeltje-strek-je).

4. Beide spelers nemen hun startgeld. Vervolgens worden de resterende geldbiljetten blind geschud. Trek nu 5 biljetten uit de hoop en leg die, onbekeken, terug in de doos. De resterende biljetten komen als gesloten stapel op het gokveld met de dobbelsteen.

5. **Zak met loten:** Als op de jaarmarkt gespeeld wordt, moeten 8 loten getrokken worden die onbekeken in de zak gedaan worden. De resterende loten worden terug in de doos gelegd.



## Verloop van het spel:

In het verloop van het spel verandert alleen de actie "Spaarvarken". Wie op een Spaarvarken-veld blijft staan, kan nu één van de volgende drie mogelijkheden kiezen:

- A) **Spaarvarken plunderen:** de speler kan, zoals gebruikelijk, maximaal 5 biljetten van de stapel op het Spaarvarken-veld op het voorraadbord trekken.
- B) **Krediet nemen:** De speler neemt een geldbiljet van 100, 200 of 500 van het voorraadbord. Tegelijkertijd krijgt hij de bijbehorende schuldbrief. De waarde daarvan (300, 600, 1500) moet hij bij het eind van het spel van zijn punten aftrekken. Als er op het voorraadbord geen passende schuldbrief meer ligt, kan de speler het bijbehorende krediet ook niet meer opnemen.
- C) **Gokken:** De speler dobbelt om geld. Dat doet hij met een worp van de dobbelsteen. Bij een...
  - 1 heeft hij pech: hij trekt het bovenste geldbiljet van de gokstapel en "schenkt" het onbekeken aan de andere speler.
  - 2 heeft hij geluk: hij neemt de 2 bovenste geldbiljetten van de stapel en mag beide biljetten houden.
  - 3 heeft hij eveneens geluk: hij neemt de bovenste 3 geldbiljetten, bekijkt ze en geeft er één van aan de andere speler. De andere twee houdt hij zelf.

## Tips & Tricks

- **Tijd is geld:** vermijd op een gesloten veiling te eindigen. Betaal liever een (of meer) geldbiljetten om op een voordeliger veld terecht te komen. Het kan bijvoorbeeld lonen om een geldbiljet te betalen en daardoor op het spaarvarken te eindigen want daar krijgt de speler maximaal 5 geldbiljetten terug.
- **Op tijd koehandelen!** Alleen met dieren op stal, kun je punten verdienen. Probeer daarom op tijd je dieren gedurende het spel door koehandel compleet te maken.
- **Vaak veilen:** Door de verschillende veilingen ontstaan steeds weer nieuwe ontwikkelingen en uitdagingen. Gewoon allemaal proberen!
- **Krediethaai:** in het spel voor 2 kan het verstandig zijn om krediet te nemen, om zodoende belangrijke dieren in handen te krijgen – of ze niet kwijt te raken ...
- **Marktprijs manipuleren:** Verhoog op de jaarmarkt de waarde van je eigen dieren, zodra je er twee van hebt. Met een beetje geluk vergroot je hierdoor je eindscore. Natuurlijk kun je ook de waarde van de dieren van je medespelers verlagen ...
- **Lotenfestijn:** Als jullie het spel een paar keer gespeeld hebben, kan het aantal loten voor het spel begint, verhoogd worden: gooi de dobbelsteen en voeg net zoveel loten aan de basisvoorraad in de zak toe, als de dobbelsteen aangeeft.





# KOEHANDEL.

Het bordspel

## Supplement: Variant & veilingen

Hier volgt de **jonge dieren-variant** en kun je nalezen, hoe de verschillende **veilingen** functioneren.  
Op de laatste bladzijde vind je ook een **overzicht van de loterijen**  
en een **voorbeeld voor de puntentelling**.

### Jonge dieren-variant

Je kunt de jonge dieren-variant zowel op de veemarkt als op de jaarmarkt spelen.  
De regels zijn als volgt uitgebreid:

#### Voorbereiding

- De spelers leggen hun boerderijen met de kinderboerderij zichtbaar, voor zich.
- Schud de 10 jonge dieren met hun beeldzijde naar beneden en trek er 4 uit. Leg deze open binnen de omheining op het voorraadbord. De overgebleven jonge dieren worden teruggelegd in de doos.

#### Verloop van het spel

De 4 diersoorten, waarvan een jong op het voorraadbord ligt, krijgen in dit spel jongen.

Van iedere soort dieren zijn er

- 1 vrouwtje (roze achtergrond) en
- 1 mannetje (blauwe achtergrond)

Wie ze als eerste samen bezit, mag het jong van deze soort pakken en met zijn ouders op stal zetten.



Van iedere soort dieren zijn er

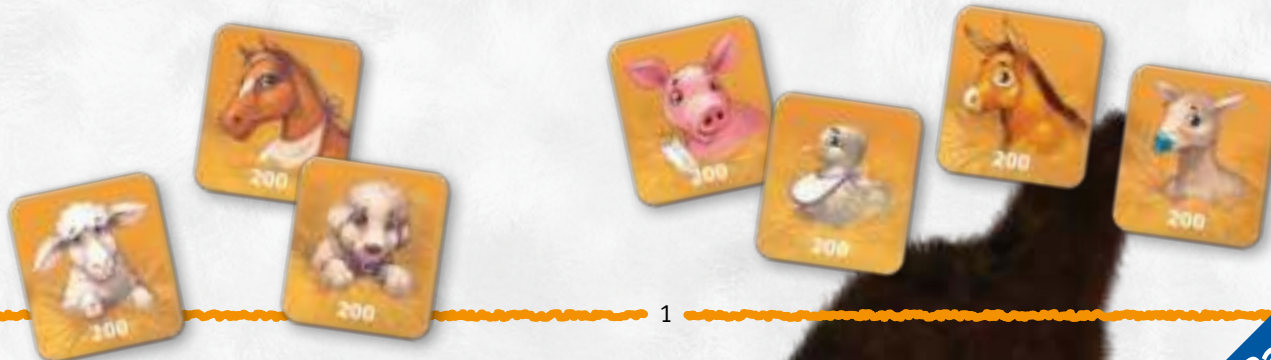
- 2 vrouwtjes (roze achtergrond) en
- 1 mannetje (blauwe achtergrond)

Wie als eerste 1 vrouwtje en 1 mannetje van de betreffende diersoort bezit, mag het jong van deze soort pakken en in zijn kinderboerderij leggen. Zodra de speler alle dieren van deze soort bezit, wordt dit jong met zijn ouders op stal gezet.

Bij een **koehandel** mag de uitdager bepalen, of om het vrouwtje of het mannetje gekoehandeld gaat worden.  
**Belangrijk:** het jonge dier kan een speler niet meer verliezen, zelfs niet wanneer hij de volwassen dieren door een koehandel kwijt raakt.

#### Puntentelling

Bij de puntentelling is ieder jong dier **200** punten waard. Als het op stal staat (= diersoort compleet), worden de punten voor de vermenigvuldiging meegeteld. Als het nog in de kinderboerderij is, worden de punten pas na de vermenigvuldiging bijgeteld.



Hier worden de verschillende veilingen uitgelegd. Lees voor je gaat. Niet vergeten: De algemene veilingregels (bijvoorbeeld, de veilingmeester

## 1. Opbod

(2 – 4 spelers, waarde-veiling, op spelbord voorgedrukt)

Alle spelers mogen willekeurig vaak en zonder vaste volgorde bedragen bieden. Daarbij is het ook toegestaan om zichzelf te overbieden. Elk bod moet het vorige bod met minstens 10 overtreffen. Zodra geen hoger bod meer volgt, roept de veilingmeester "één maal, ander maal, verkocht!". Daarna sluit hij met een klap met de veilinghamer deze veiling.

**In het spel voor 2** kan de medespeler natuurlijk direct zijn hoogste bod uitbrengen. Bij een **dubbele veiling** (= grote omheining) gaan de beide dieren gelijktijdig naar de hoogste bidder. Niet vergeten: de veilingmeester heeft altijd het voorkeursrecht.

*Tip: om de regels van de veiling bij opbod steeds bij de hand te hebben, leg je gewoon het opbod-veilingbordje op het spelbord met de info-zijde naar boven.*

## 2. Kat-in-de-zak

(2 – 4 spelers, waarde-veiling)

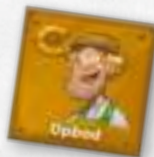
Hier weten de spelers, **dat** ze iets kopen, maar niet **wat** ze kopen ...

De veilingmeester draait de drie dieren om en laat ze aan zijn medespelers zien. Vervolgens schudt hij ze met de beeldzijde naar beneden. De speler die links van hem zit, wijst daarna één van de drie gesloten kaarten aan. Dit dier wordt geveild. **Alleen de veilingmeester** mag, in het geheim, kijken om welk dier het gaat. De andere twee dieren laat hij gesloten liggen. Nu begint de veiling. Deze functioneert volgens de gebruikelijke regels van de veiling bij opbod. Het enige verschil is dat het geveilde dier pas **na sluiting** van de veiling door de spelers gezien mag worden. Gedurende de veiling mag de veilingmeester het dier natuurlijk aanprijzen, hoe hij wil. Daarbij hoeft hij natuurlijk niet de waarheid te zeggen ...

Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) **worden twee** van de drie dieren, zoals hierboven beschreven, aangewezen en gezamenlijk geveild. Als er tegen het eind van het spel nog maar twee dieren liggen (omdat de trekstapel leeg is), wordt één van deze twee dieren blind geveild. Als er nog maar één dier ligt, dan wordt dat volgens de regels van de veiling bij opbod open geveild.

Niet vergeten: de veilingmeester heeft altijd het voorkeursrecht.

*Aanwijzing: in het spel voor 2 kan de medespeler natuurlijk ook direct zijn hoogste bod noemen.*



## 3. Afslag

(3 – 4 spelers, aantal-veiling)

Bij deze veiling telt het **aantal** van de geboden geldbiljetten. Hun waarde speelt geen rol. De veilingmeester legt de veilinghamer, voor iedereen goed bereikbaar in het midden van het spelbord. Nu telt hij, beginnend bij 10, langzaam en regelmatig af. Wie als eerste de veilinghamer grijpt, is de koper. Hij moet het op dat moment door de veilingmeester genoemde **aantal** aan geldbiljetten betalen. Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) komen beide dieren gelijktijdig in het bezit van de hoogste bidder.

Niet vergeten: de veilingmeester heeft zoals altijd het voorkeursrecht. Wanneer hij daar gebruik van maakt, moet hij de hoogste bidder het geboden **aantal** geldbiljetten betalen.

## 4. Gesloten veiling, waarde

(3 – 4 spelers, waarde-veiling)

Bij deze veiling leggen alle medespelers tegelijkertijd hun geheime bod gesloten op tafel. Vervolgens maken ze tegelijkertijd hun bod bekend, door het bedrag te laten zien. Wie het hoogste bedrag geboden heeft, wordt de gelukkige eigenaar. Wanneer meer spelers het hoogste bod hebben uitgebracht, mag de veilingmeester bepalen wie van deze spelers zich de eigenaar mag noemen.

Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) geldt het hoogste bod voor het waardevolste van de twee dieren. Het op één na hoogste bod geldt voor het dier met de lagere waarde. (Op de jaarmarkt is natuurlijk de actuele **marktwaarde** maatgevend.) Als de beide dieren dezelfde waarde hebben of als meer spelers een even hoog bod hebben uitgebracht, bepaalt de veilingmeester welke speler op welk dier geboden heeft.

De veilingmeester kan als hij wil gebruik maken van zijn voorkeursrecht: voor beide dieren, voor maar één van de twee of voor geen van beide. Hij mag zelfs eerst het geld voor het eerste dier in ontvangst nemen, om daarmee het andere dier zelf te kunnen kopen. Als hij beide dieren koopt, moet hij natuurlijk ook beide dieren betalen.

## 5. Gesloten veiling, aantal

(3 – 4 spelers, aantal-veiling)

Bij deze veiling bieden alle medespelers een geheim aantal geldbiljetten. Ze leggen de biljetten bedekt op tafel. Vervolgens laten ze tegelijkertijd zien, hoeveel biljetten ze geboden hebben, maar niet de voorzijde van de biljetten. Wie de meeste biljetten geboden heeft, wint deze veiling. Wanneer er meer spelers zijn die het hoogste bod hebben uitgebracht, mag de veilingmeester bepalen wie van deze spelers de veiling gewonnen heeft.



# nde veilingen

.....  
spelen alleen de regels van de veilingen, die in dit spel meespelen.  
(biedt niet mee maar heeft het voorkeursrecht) gelden voor alle veilingen.

Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) geldt het hoogste bod voor het waardevolste dier van de twee. Het op één na hoogste bod geldt voor het dier met de lagere waarde. (Op de jaarmarkt is natuurlijk de actuele **marktwaarde** maatgevend.) Als de beide dieren dezelfde waarde hebben of als meer spelers een even hoog bod hebben uitgebracht, bepaalt de veilingmeester welke speler op welk dier geboden heeft. De veilingmeester kan als hij wil gebruik maken van zijn voorkeursrecht: voor beide dieren, voor maar één van de twee of voor geen van beide. Hij mag zelfs eerst de biljetten voor het eerste dier in ontvangst nemen, om daarmee het tweede dier zelf te kunnen kopen. Als hij beide dieren koopt, moet hij natuurlijk ook beide dieren betalen.

## 6. Om de beurt

(3 – 4 spelers, waarde-veiling)



Beginnend met de speler die links van de veilingmeester zit, mag elke speler op zijn beurt precies één bod uitbrengen. Wie uiteindelijk het hoogste bedrag geboden heeft, is de eigenaar van het dier. Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) worden beide dieren gelijktijdig door de speler die het hoogst geboden heeft, gekocht.

## 7. Amerikaans

(4 spelers, aantal-veiling)



Bij deze veiling verhogen de spelers om de beurt hun bod. Daarbij gaat het om het **aantal** biljetten en niet om hun waarde. De speler die links van de veilingmeester zit begint.

Hij heeft twee mogelijkheden: **verhogen** of **passen**.

- **Verhoogt hij**, dan legt hij 1 geldbiljet gesloten op tafel.
- **Past hij**, dan doet hij bij deze veiling niet meer mee.

Daarna is de speler die links van hem zit aan de beurt. Ook hij kan verhogen (=1 biljet gesloten neerleggen) of passen. Dit gaat op deze manier net zo lang door tot er nog maar één speler over is (= de hoogste bieder). Deze mag zijn bod nu afsluitend nog een keer met maximaal 3 biljetten verhogen. Daarna beslist de veilingmeester, of hij gebruik maakt van zijn voorkeursrecht of niet.

*Toelichting: Bij de veiling wint diegene die **als laatste** een geldbiljet heeft neergelegd. Wie gepast heeft, neemt zijn eventueel al neergelegde biljetten weer terug. Hij kan in de lopende veiling niet meer meedoen.*

Bij een dubbele veiling (grote omheining) worden de beide dieren tegelijkertijd geveild.



## 8. Vickreyveiling (Tweede prijs gesloten bod)

(4 spelers, waarde-veiling)



*Bij deze veiling wordt gegokt: De hoogst biedende speler wint de veiling – maar tegen het op één na hoogste bod ...* En dat gaat als volgt: Alle spelers leggen tegelijkertijd hun bod gesloten op tafel. Vervolgens draait iedereen tegelijkertijd zijn bod om. Wie het hoogste bod heeft uitgebracht, wint en wel voor het bedrag van het op **één na hoogste** bod. Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) worden beide dieren tegelijkertijd geveild.

*Voorbeeld: André veilt een koe. Annette brengt met 120 het hoogste bod uit, gevolgd door Frank die 100 biedt. Annette wint dus als hoogste bieder de veiling. Ze hoeft echter slechts 100 te betalen (=op één na hoogste bod). Natuurlijk kan André als veilingmeester gebruik maken van zijn voorkeursrecht. Hij betaalt aan de hoogste bieder, Annette de 100 en krijgt het dier zelf in handen.*

Aantekening: Wanneer meer spelers het hoogste bod gedaan hebben, bepaalt de veilingmeester, wie van hen het dier tegen de volle prijs krijgt, resp. aan wie hij de volle prijs betaalt (voorkeursrecht).

## 9. Aantallen bod

(2 spelers, aantal-veiling)



De medespeler noemt direct het aantal biljetten, dat hij betalen wil. Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) worden beide dieren in één keer geveild. Ter herinnering: de veilingmeester heeft zoals altijd het voorkeursrecht. Als hij daarvan gebruik maakt, moet hij de medespeler het geboden **aantal** geldbiljetten betalen voor het dier of de dieren.

## 10. Vraagprijs

(2 spelers, waarde-veiling)



Hier noemt **de veilingmeester** het bedrag dat hij wil hebben. De medespeler zegt vervolgens of hij bereid is om dit bedrag te betalen. Als dat niet het geval is, **moet** de veilingmeester gebruik maken van zijn voorkeursrecht en het dier voor de gevraagde prijs kopen. Hij betaalt het bedrag aan zijn medespeler. Bij een **dubbele veiling** (grote omheining) worden de beide dieren samen geveild.



## Loten: overzicht van de prijzen



Je mag direct na je beurt nóg een complete beurt uitvoeren (dobbelsteen gooien, lopen, actie uitvoeren).



Trek de bovenste 5 geldbiljetten van de stapel op het spaarvarken veld op het voorraadbord.



Verschuif twee verschillende groene dierfiches op het marktprijsbord 1 veld naar boven of beneden.



Waarde-prijs: als de speler aan het eind van het spel de afgebeelde diersoort compleet heeft, stijgt hun waarde (vóór de vermenigvuldiging) met 300 punten. Mocht hij de afgebeelde diersoort niet compleet hebben, kan hij het lot aan een willekeurige andere diersoort in zijn stal toedelen. Hún waarde stijgt dan (ook vóór de vermenigvuldiging) met 100 punten.



Doe een koehandel.



Wolmelk-loten (getallen 0-3)  
Wie aan het einde van het spel de hoogste som heeft, wint de wolmelkzeug.



Doe een speciale koehandel: in dit geval gaat het om het **aantal** geboden geldbiljetten, niet om hun waarde. Beide spelers mogen hun bod, zoals gebruikelijk op de tafel met de hand bedekken.



## Koehandel, het bordspel – puntentelling

(Kopie model)

Naam van de speler	speler 1	speler 2	speler 3	speler 4
Som van de dierwaarde + waarde prijzen				
+ 200 per jong dier op stal (variant)				
= <b>Tussentelling</b>				
x Aantal complete diersoorten (+ wolmelkzeug)				
= <b>Tussentelling</b>				
+ 200 per jong dier op de kinderboerderij (jaarmarkt-variant)				
+ Geld				
- Krediet (alleen 2 spelers)				
= <b>Totaal</b>				