

Kuhhandel

Marca: Ravensburger
Edad: 10 años +
Jugadores: 3-5 jugadores



Componentes:

- 40 cartas de animales (10 animales, 4 cartas de cada uno).
- 55 tarjetas de dinero.

¿Quién apuesta más en el comercio de animales? ¡Puja y gana! En esta divertida subasta de animales, deberás aumentar tu apuesta en el momento correcto para quedarte con las mejores especies.

Objetivo del juego:

Conseguir las cartas de animal de mayor valor. Esto se consigue pujando por los animales durante las subastas o intentando engañar a tus oponentes durante un Kuhhandel (comercio, trato, intercambio). El jugador con la puntuación mayor al final gana la partida.

Preparación del juego:

Baraja las cartas del animal y colócalas en una pila boca abajo en el centro de la mesa. Ordena las tarjetas de dinero por su valor (0, 10, 50, 100, 200 y 500).

Cada jugador recibe lo siguiente:

2 tarjetas de dinero de valor 0,
4 tarjetas de valor 10, y
1 tarjeta de valor 50 de dinero.

Las tarjetas de dinero restantes se colocan boca abajo en una pila. Los jugadores deciden sobre un jugador inicial. Se recomienda a los jugadores que mantengan sus tarjetas de dinero boca abajo y en secreto durante el juego.



Desarrollo de la partida

Cada jugador resuelve su turno en sentido horario alrededor de la mesa.

Durante su turno cada jugador puede hacer **UNA** de dos opciones:

1. Subastar la carta de animal que está en lo alto de la pila.
2. Hacer un Kuhhandel (comercio, trato, intercambio) con otro jugador. Esto sólo es posible si los dos jugadores tienen animales del mismo tipo, así que no podrá haber Kuhhandel al principio de la partida.

La subasta

El jugador gira la carta superior. Todos los jugadores pujan simultáneamente por esta carta. Cada puja debe ser superior que la que se haya hecho antes. Por ejemplo, el jugador que está subastando la carta va diciendo en voz alta “30 a la una, 30 a las dos, ¡vendido por 30!”. El jugador que está subastando la carta puede comprar el animal pagando lo mismo que la puja más alta. En este caso debe pagar el dinero al jugador que hizo la puja más alta. Si no quiere hacerlo, entonces el jugador que haya pujado más alto debe pagar al jugador que estaba subastando la carta.

Durante la partida no se pueden cambiar las cartas de dinero y cuando se compra una carta no se da cambio. Si no se puede pagar exactamente lo que se ha pujado, entonces se debe pagar una carta de dinero de valor mayor.

Si un jugador puja más dinero del que tiene, tiene que mostrar todas sus cartas de dinero y la subasta se repite de nuevo sin su participación.

Si ningún jugador quiere pujar por el animal, el jugador que lo subasta se la queda sin pagar nada.

Las cartas de animal que tiene cada jugador (no las que están en la pila para ser subastadas) se ponen a la vista para que cada jugador pueda ver qué cartas tiene cada uno.

Kuhhandel:

Cuando dos jugadores tienen el mismo tipo de animal, un jugador puede proponer un Kuhhandel (comercio, trato, intercambio) al otro jugador. Si más de un jugador tiene el mismo animal, puede decidir con qué jugador hacer el trato. ¡Por supuesto el jugador tiene la opción de subastar una carta de animal, en lugar de hacer un kuhhandel! **Los otros jugadores no pueden negarse a hacer el Kuhhandel con el jugador que los reta.**

Para hacer el Kuhhandel, el jugador retador simplemente pone la cantidad que quiera de cartas de dinero boca abajo en la mesa. ¡Puede, por supuesto, incluir cartas de valor 0 para tirarse un farol! El jugador retado tiene ahora dos opciones:

a) Aceptar la oferta oculta, quedarse con el dinero, entregar el animal y dar el trato por finalizado.

b) Hacer una contraoferta poniendo también cartas de dinero boca abajo en la mesa. En este caso ambos jugadores toman la oferta del contrario y la examinan. El jugador que haya hecho la oferta más alta se queda con el animal del contrario. Los dos jugadores se quedan con el dinero de la oferta de su oponente. Si las dos ofertas son iguales, los dos jugadores hacen ofertas de nuevo en el mismo orden. Si las ofertas vuelven a ser iguales, el jugador que reta consigue gratis el animal del jugador al que ha retado.

Si un jugador tiene sólo uno de los animales que quiere conseguir en el Kuhhandel, el trato se hace por sólo un animal, incluso aunque el otro jugador tenga dos o tres animales. Si el jugador que tiene dos o tres animales pierde el trato, tan sólo debe entregar uno de sus animales. De todas formas, si ambos jugadores tienen dos animales del mismo tipo, el trato se hace por los dos, así que quien pierda, debe entregar los dos animales. Por supuesto, un jugador que tiene los cuatro animales de un mismo tipo no puede ser retado por ese animal, porque ningún otro jugador puede tener otro animal de ese tipo (tan sólo hay cuatro cartas de cada animal).

El burro:

Cuando se gira la carta del burro en una subasta, la partida se interrumpe. El jugador que tiene el turno, reparte dinero a todos los jugadores. Una carta de 50 cuando sale el primer burro, una de 100 en el segundo, una de 200 en el tercero, y una de 500 en el cuarto. Cuando se ha repartido el dinero a todos los jugadores, el burro se subasta de la manera habitual.

¡Ya no hay animales para subastar!

Cuando ya no queden animales para subastar, los jugadores deben hacer Kuhhandel si pueden.

Final de la partida

La partida acaba en el momento en que ya no se pueden hacer más Kuhhandel y se han subastado todos los animales. El número en las cartas indica el valor que tienen cuatro animales de un mismo tipo. Cada jugador multiplica la suma de los valores de sus animales, por el número de tipos idénticos que ha conseguido. Ésta es su puntuación total. El jugador con la mayor puntuación gana la partida. El dinero no tiene ningún valor una vez acabada la partida.

Ejemplo de puntuación: Has conseguido: Cerdos (650), Perros (160) y Gallos (10). Se suman los valores de los animales: $650 + 160 + 10 = 820$ puntos. Has conseguido tres tipos de animales, así que se multiplica por tres: $820 \times 3 = 2460$ puntos son la puntuación total.

