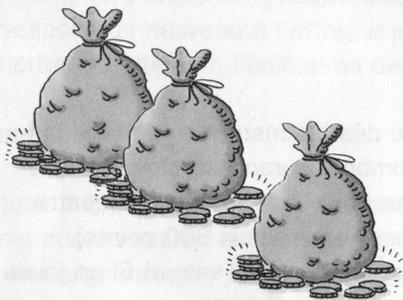


## JEU EN RACCOURCI

Pour une partie rapide, les enchères se font toujours pour 2 animaux.



Auteur: Rüdiger Koltze

Design: Ravensburger

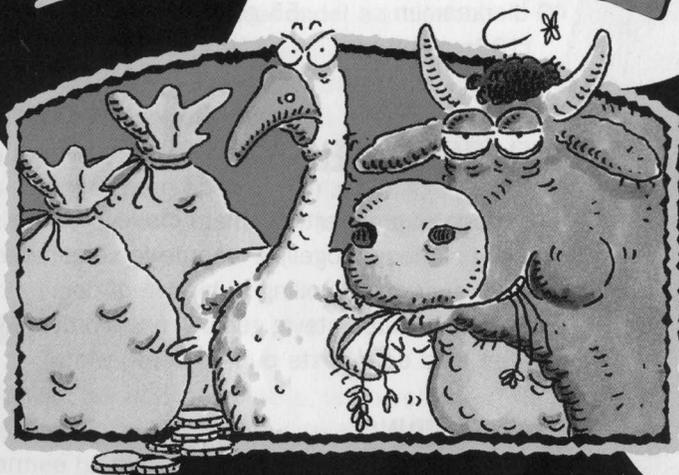
Illustrations: Tevor Dunton

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V.  
Neonweg 2A · Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort

Rüdiger Koltze

# KOEHANDEL.



Règle de jeu  
en Français  
incluse.

221027

Ravensburger

Ravensburger

Jeu de cartes pour 3 - 5 joueurs  
de 10 à 99 ans



## CONTENU

40 cartes animaux  
(10 quartets)



55 cartes argent  
(10 x valeur 0, 20 x  
valeur 10, 10 x valeur  
50, 5 x valeurs 100,  
200 et 500)

## BUT DU JEU

Chaque joueur tente de rassembler des quartets d'animaux dont la valeur est la plus élevée possible. Pour cela, le joueur participe à des ventes aux enchères ou passe par maquignonnage / koehandel, pratique qui permet de bluffer.

La victoire revient finalement à celui qui en fin de partie, totalise le maximum de points.

## PRÉPARATIFS

Mélanger soigneusement les cartes animaux et les empiler à l'envers sur la table. Trier les cartes d'argent par valeur. Pour commencer, chaque joueur obtient deux cartes de 0 point (cartes de bluff), quatre cartes de 10 points et une carte de 50 points.

Ces cartes constituent le capital de départ. Poser les cartes d'argent restantes également en

**Le vainqueur est le  
joueur ayant le plus  
grand nombre de  
points**

**Mélanger les cartes  
animaux et les dis-  
poser faces cachées  
sur table. Trier  
l'argent selon la  
valeur. Chacun  
reçoit 2 x 0, 4 x 10,  
1 x 50**

pile sur la table. C'est aux joueurs de désigner celui qui ouvre la partie.

Pour des raisons tactiques, l'argent devrait toujours être tenu en main et caché à la vue des autres joueurs ou entièrement dissimulé.

## DEBUT DE JEU

Deux choix sont possibles :

- **Vente aux enchères** de la carte animaux du dessus de la pile ou
- **Maquignonnage / Koehandel** proposé au joueur de son choix.

Dès que le joueur est, arrivé à ses fins, il remet la pile de cartes à son voisin de gauche, auquel c'est à présent le tour de jouer.

Au début du jeu, seule la vente aux enchères peut se pratiquer, le maquignonnage / koehandel est possible dès que 2 joueurs détiennent des cartes représentant le même animal.

## Vente aux enchères

Le joueur à qui c'est le tour de jouer est le «commissaire-priseur», il retourne la carte animal du dessus de la pile, ouvrant ainsi la vente aux enchères. A partir de cet instant, tous les joueurs peuvent offrir le montant de leur choix pour cet animal, la nouvelle mise devant toujours l'emporter sur la précédente.

Le commissaire-priseur n'a pas le droit de miser. Lorsque tous les joueurs ont fini de miser, le commissaire-priseur remet la carte animal par adjudication au plus offrant en disant «une fois, deux fois, adjudgé!».

Avec un peu de chance, on pourra obtenir l'animal le plus coûteux à un prix dérisoire ou au contraire, payer bien plus que la valeur de l'animal.

En cas d'adjudication, le commissaire-priseur remet la carte animal au plus offrant.

**Le commissaire-priseur encaisse l'argent !** S'il ne fait pas usage de son «droit de préemption», la vente aux enchères est close.

## Droit de préemption du commissaire-priseur

Le commissaire-priseur a le droit d'acheter lui-même l'animal. Directement après l'adjudication, il fait savoir au plus offrant qu'il se porte lui-même acquéreur. Il verse alors au plus offrant le montant offert et reçoit à son tour la carte animal.

## Payer le montant juste ! Pas assez d'argent ?

L'argent ne peut être échangé. Celui qui ne sait pas donner le montant juste, doit payer un montant supérieur. Ceci est également d'application pour le commissaire-priseur. Celui qui, durant la vente aux enchères, remarque qu'il est dans l'incapacité de payer sa



Le joueur à qui c'est au tour, vend aux enchères la carte du dessus de la pile ou commence un «maquignonnage / koehandel»

Le commissaire-priseur retourne la carte animal du dessus de la pile. Les joueurs misent

Le commissaire-priseur encaisse l'argent. Le plus offrant obtient la carte animal

Le commissaire-priseur achète un animal. Il paie le montant au plus offrant et garde la carte animal pour lui

L'argent ne peut pas être échangé

Si l'n'y pas d'enchères, le commissaire-priseur obtient la carte animal gratuitement

mise doit montrer tout son argent. Et la vente aux enchères est reprise dès le début.

**Si aucun joueur ne mise**, le commissaire-priseur pourra obtenir gratuitement l'animal. Si un joueur toutefois mise une somme aussi petite soit-elle, le commissaire-priseur lui remet l'animal et en reçoit l'argent, à moins qu'il ne fasse usage de son «droit de préemption».

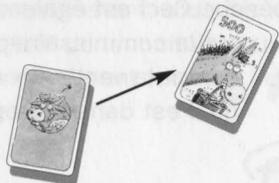
Les joueurs étalent toutes les cartes animaux en leur possession à l'endroit et de façon bien visible devant eux sur la table.

## L'âne fait affluer de l'argent supplémentaire dans le jeu

Chaque fois qu'un âne est retourné, la vente aux enchères est interrompue.

Le joueur auquel c'est le tour de jouer distribue à tous (ainsi qu'à lui-même) de l'argent supplémentaire. La première carte d'âne découverte vaut à chacun des joueurs 50 points de plus, la deuxième 100 points, la troisième 200 points et la quatrième 500 points.

Ce n'est que lorsque l'argent a été distribué que l'âne est vendu aux enchères comme tout autre animal.



## Maquignonnage / Koehandel

Dès que deux joueurs possèdent des animaux **identiques**, celui auquel c'est le tour de jouer propose un marchandage à l'autre. Lorsque les joueurs sont plusieurs à posséder le même animal, le joueur peut choisir celui à qui il veut faire la proposition. Les négociations commencent par l'offre dissimulée que le joueur A soumet au joueur B en posant à l'envers sur table une carte du montant de son choix et lui annonçant l'animal qu'il veut acquérir à ce prix.

Dans ce cas le bluff est autorisé. Le joueur peut également déposer sur la table ses cartes sans valeur. Au plus le joueur A est bon bluffeur, au plus il sera difficile au joueur B d'estimer quelle est la mise.

Dès la soumission d'offre par le demandeur (joueur A), le joueur B doit décider comment réagir:

### 1er possibilité

Le joueur B pose une **contre-offre** dissimulée sur la table. Dans ce cas, les deux montants sont échangés et comptés en cachette. Celui qui est en possession du montant le plus élevé offert par son adversaire doit remettre son animal. **Chacun conserve cependant l'argent reçu de l'autre.** Le maquignonnage/ koehandel s'achève ainsi, à moins que l'offre et la contre-offre ne soient éven-

«Maquignonnage / Koehandel»: joueur A fait une proposition de mise aveugle sur 1 ou 2 cartes d'animal identique au joueur B

Le bluff est autorisé!

Joueur B peut:

- Faire une contre-offre. Celui qui proposera l'offre la plus élevée reçoit la ou les cartes d'animaux. Les 2 gardent l'argent misé

tuellement identiques. Dans ce cas, le demandeur A doit une fois de plus soumettre une offre pour le même animal. Il peut bien sûr offrir un autre montant que la fois précédente.

Le joueur B doit une fois de plus décider comment réagir.

S'il fait une nouvelle contre-offre qui, par hasard, correspond de nouveau à l'offre, le joueur B devra remettre gratuitement l'animal au demandeur A.

- Accepter l'offre.

Joueur B accepte

l'argent en cachette

et remet l'animal au

joueur A

## 2ème possibilité

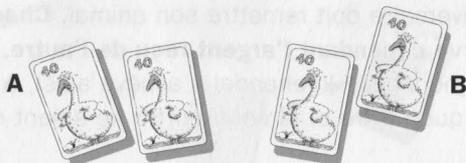
Le joueur B accepte l'offre **sans** contre-offre et remet son animal au demandeur A.

Le «maquignonnage / koehandel» s'achève ainsi.

## Maquignonnage / Koehandel spécial

Si le joueur A et le joueur B détiennent une paire d'animaux identiques d'un même jeu de cartes, la surenchère concernera nécessairement ce couple d'animaux. L'un des deux obtiendra la paire et possédera ainsi un quartet complet.

Si l'un des deux joueurs ne possède qu'un seul animal de l'espèce en question, la surenchère ne concernera qu'un seul animal.



## Epuisement des cartes animaux !

Lorsque les cartes animaux sont épuisées, il faut négocier. Le joueur qui, à cet instant, ne possède plus que des séries de quatre cartes identiques ne peut plus participer aux négociations. Il est tout simplement mis hors-jeu.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève dès reconstitution de tous les quartets. Le nombre figurant sur chaque carte indique la valeur pour toute la série de quatre cartes identiques (4 vaches = 800 points).

L'argent du jeu perd toute sa valeur! Si un joueur possède deux quartets, il peut compter ses points en double; celui qui en détient trois récolte le triple de points, etc.

Un exemple: un joueur possède 4 porcs, 4 chiens et 4 coqs.

Son total sera de  $650 + 160 + 10 = 820$  points. Etant donné qu'il possède 3 quartets, il possède  $820 \times 3 = 2460$  points.

La victoire revient à celui qui totalise le maximum de points.

«Maquignonnage / Koehandel» est obligatoire dès que toutes les cartes ont été enchères

Tous les quartets sont comptés?

Fin de la partie!

Décompte : le total des valeurs des animaux est multiplié par le nombre de quartets

Exemple :