



# Hens



Een spel van Giampaolo Razzino voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar

## Spelmateriaal

72 Hennenkaarten

De kleur van de kaart geeft het ras weer.

Er zijn 8 rassen in het spel (12x bruin, 12x blauw, 10x rood, 10x paars, 8x grijs, 8x geel, 6x zwart en 6x groen).

4 Hanen



























10 Doelkaarten

4 Overzichtskaarten

1 Scoreblok



## Overzicht van eieren en medailles op kaarten

	1	2	3	4	5	6	
Padovana (12) Wyandotte (12)							
Sebright Breed (10) Barnevelder (10)							
Sultan (8) Faverolles (8)							
Cemani (6) Modern Game (6)							

Een veld met een rood kader betekent dat deze kaart twee keer in het spel zit.

## Spelidee & doel

In Hens ben je een kippenfokker!

Elke ronde speel je een hen uit je hand in een poging om een harmonieus erf met meerdere rassen tot stand te brengen. De regels om kaarten te leggen zijn relatief eenvoudig, maar de uitdaging ligt in het vormen van grote groepen hennen van hetzelfde ras.

Op het einde van het spel ontvang je punten voor je grootste groep hennen van hetzelfde ras op je erf, voor je haan en voor de doelkaart. Sommige zeldzame rassen leveren ook medailles op, die punten waard zijn op het einde van het spel.

De kweker met het beste erf wint!

*Opmerking: een groep bestaat uit kaarten van hetzelfde ras die horizontaal en/of verticaal aan elkaar grenzen. Kaarten die enkel diagonaal aan elkaar grenzen, vormen geen groep.*

## Voorbereiding

In een spel met 4 spelers gebruik je alle kaarten.

In een spel met 3 spelers leg je 1 ras van 10 kaarten terug in de doos.

In een spel met 2 spelers leg je 2 rassen terug in de doos: één ras van 10 kaarten en één ras van 12 kaarten.

**A** Schud de henkaarten en geef elke speler 4 kaarten. Leg de rest van de kaarten gedekt in het midden van de tafel als trekstapel.

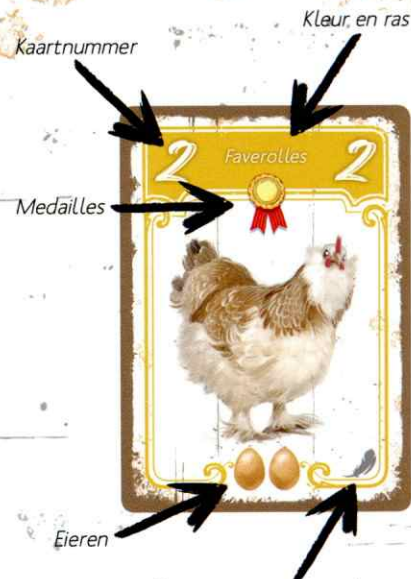
**B** Geef elke speler 1 haan.

**C** Kies willekeurig of gezamenlijk 1 doelkaart en leg deze zichtbaar voor alle spelers op tafel. Deze kaart geeft alle spelers een extra manier om punten te scoren. Leg de overige kaarten terug in de doos.

Wie als laatste op een boerderij is geweest, begint het spel. Is er nog nooit iemand op een boerderij geweest, dan begint een willekeurige speler.



Startopstelling voor 2 spelers



Kaarten met een veer komen twee keer voor in het deck



## Spelersbeurt

Tijdens je beurt heb je 3 acties die je in onderstaande volgorde uitvoert:

1 Trek 2 henkaarten.

2 Plaats een hen in je erf.

3 Leg een hen af.

### TREK 2 HENKAARTEN

Hiermee start je jouw beurt. Trek 1 kaart per keer. Je mag een kaart trekken van de trekstapel of van de aflegstapel van een tegenstander. Je moet daarbij steeds de bovenste kaart nemen, het is toegestaan om 2 kaarten van dezelfde stapel te nemen.

*Eerste ronde: Spelers kunnen geen kaarten trekken van een aflegstapel.*

*Belangrijk: Je mag nooit van je eigen aflegstapel trekken. Indien de trekstapel uitgeput is dan is het enkel nog mogelijk om de kaarten van de aflegstapels te nemen.*

*Tip: Je mag op elk moment de aflegstapel van een tegenstander bekijken zonder de kaarten van volgorde te wisselen.*



## 2 PLAATS EEN HEN IN JE ÉRF

Elke speler bouwt zijn erf op met 12 hennenkaarten in een gebied van 3x4 of 4x3 kaarten (rijen x kolommen). Je erf **mag niet** afwijken van deze afmetingen.

Behalve in je eerste beurt moet een geplaatste kaart steeds met één of meer zijden grenzen aan een kaart die al gelegd is in een vorige beurt.

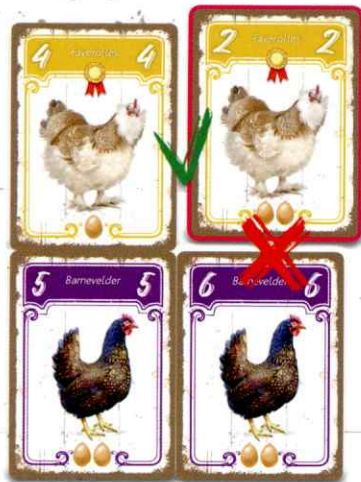
Houd rekening met onderstaande plaatsingsregels bij het leggen van een kaart:

1. Je mag een kaart altijd plaatsen naast een al geplaatste kaart van hetzelfde ras (kleur), ongeacht het nummer op de kaart.

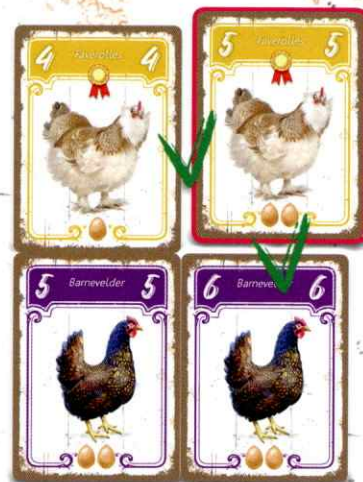
2. Je mag een kaart alleen plaatsen naast een al geplaatste kaart van een ander ras (kleur) als het nummer op de kaart 1 hoger of lager is dan het nummer op de aangrenzende kaart.

*Belangrijk: bij het plaatsen van een kaart moet je voor alle aangrenzende kaarten aan deze regels voldoen.*





Voorbeeld: De hen kan niet geplaatst worden.  
De kleur komt wel overeen met de kaart links, maar het nummer moet 1 hoger of lager zijn dan het nummer op de kaart eronder.



Voorbeeld: De hen kan wel geplaatst worden.  
De kleur komt overeen met de kaart links, en het nummer op de kaart is 1 lager dan het nummer op de kaart eronder.

Als je geen hen kunt of wilt plaatsen op je erf, moet je een kaart uit je hand omgekeerd als kippenhok aanleggen op je erf (naast een andere kaart).

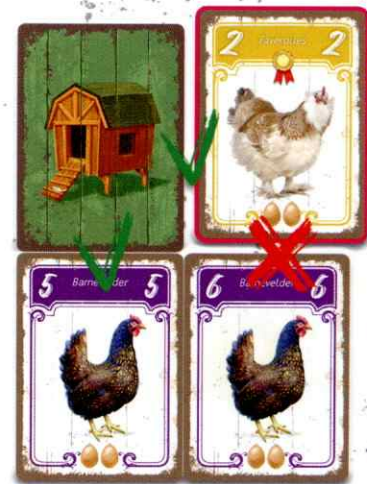
Elk kippenhok in je erf telt als 1 minpunt aan het einde van het spel. Naast een kippenhok mogen hennen van elk ras en elk nummer geplaatst worden.

*Belangrijk:* Als je een hen speelt naast een kippenhok, moet je nog altijd voldoen aan de plaatsingsregels voor andere aangrenzende kaarten.

*Opmerking:* Het is toegestaan om meerdere kippenhokken naast elkaar te plaatsen.

### 3 LEG EEN HEN AF

Nadat je een hennenkaart in je erf geplaatst hebt, moet je een kaart uit je hand op je persoonlijke aflegstapel leggen. Je eindigt je beurt steeds met 4 kaarten in je hand.





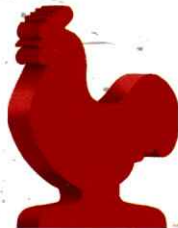
## De haan

Zodra alle spelers hun zesde hennenkaart hebben gespeeld (dus na ronde 6), moet iedereen tegelijk zijn haan op een hennenkaart zetten op zijn eigen erf.

**OPGEPAST:** Probeer de haan niet te zetten op de groep hennen die volgens jou de grootste groep zal zijn aan het einde van het spel. Aan het einde van het spel krijg je punten voor je grootste groep hennen en voor je groep hennen waar de haan op staat.

Je scoort slechts één keer punten als je haan op je grootste-groep staat. Is er aan het einde van het spel een gelijke stand voor de grootste groep en staat je haan in één van die groepen, dan scoor je alleen punten voor de groep waarin jouw haan staat.

*Voorbeeld: Je hebt een groep van 5 hennen en 8 eieren (8 punten) zonder haan, en je hebt ook een groep van 5 hennen en 6 eieren (6 punten) met haan. Je krijgt enkel punten voor de groep met de haan en scoort dus 6 punten.*



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle spelers 12 kaarten hebben gespeeld (12 rondes) in een raster van 3x4 of 4x3. De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijke stand wint de speler die de grootste groep hennen van hetzelfde ras heeft. Is het nog steeds gelijk dan wordt er gekeken naar de tweede grootste groep. Is er nog geen winnaar, dan gaat de overwinning naar de speler met het meeste medailles. Komt er dan nog steeds geen winnaar uit de bus, dan delen de spelers de overwinning.

## Punten scoren

Neem het scoreblok en volg de 6 stappen:

### // GROOTSTE GROEP HENNEN

Neem je grootste groep hennen van hetzelfde ras. Zijn er meerdere groepen even groot, dan neem je de groep met het meeste aantal eieren. 1 ei = 1 punt. Je scoort geen punten voor hennen van hetzelfde ras die geen deel uitmaken van de groep.



## 2 HAAN

Scor punten voor de groep hennen waar je haan op staat (zolang dit niet je grootste groep hennen is). Als dit een andere groep is dan bij stap 1, tel je de eieren om je score te berekenen. 1 ei = 1 punt.

## 3 MEDAILLES

Tel alle medailles in je erf. Het doet er niet toe in welke groep ze liggen. Per 3 medailles krijg je 2 punten. 3 medailles = 2 punten.

## 4 KIPPENHOKKEN

Elk kippenhok in je erf levert je een minpunt op. 1 kippenhok = -1 punt.

## 5 PUNTEN VAN HET EERSTE DOEL

Kijk naar de opdracht op de **bovenste helft** van de doelkaart. Afhankelijk van de opdracht verdien je hier punten of verlies je hier punten.

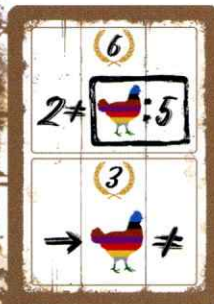
## 6 PUNTEN VAN HET TWEEDE DOEL

Kijk naar de opdracht op de **onderste helft** van de doelkaart. Afhankelijk van de opdracht verdien je hier punten of verlies je hier punten.

## Doelkaarten

Deze kaarten kunnen extra punten opleveren aan het einde van het spel. Ze brengen verandering in het spel en zijn van toepassing op alle spelers. Je scoort bijvoorbeeld extra punten wanneer je één of meer groepen van een bepaalde grootte hebt, maar je kunt ook punten verliezen wanneer je hennen op een bepaalde manier op jouw erf gelegd hebt.

*Opmerking: elk doel wordt ten hoogste één keer per speler gewaardeerd tenzij anders aangegeven op de kaart.*

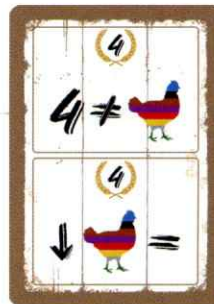


Bovenste helft:

6 punten als je 2 verschillende groepen hebt van 5 of meer Hennen.

Onderste helft:

3 punten als je een rij hebt waar elke hen van een ander ras is.



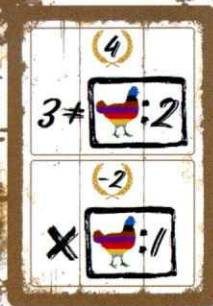
Bovenste helft:

4 punten als je minstens 4 verschillende rassen hebt op je erf.

Onderste helft:

4 punten als je een kolom hebt waarin alle hennen van hetzelfde ras zijn.





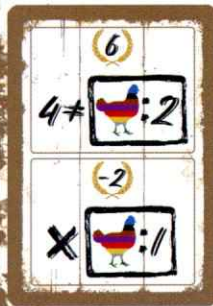
**Bovenste helft:**  
4 punten als je minstens 3 verschillende groepen hebt met ten minste 2 hennen.

**Onderste helft:**  
-2 punten voor elke hen op je erf die geen deel uitmaakt van een groep.



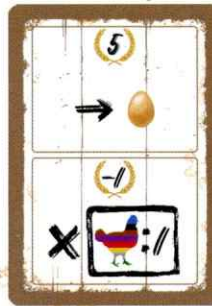
**Bovenste helft:**  
5 punten als je minstens 5 rassen op je erf hebt.

**Onderste helft:**  
1 punt voor elke hen op je erf die geen deel uitmaakt van een groep.



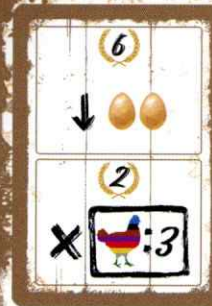
**Bovenste helft:**  
6 punten als je minstens 4 verschillende groepen hebt met ten minste 2 hennen.

**Onderste helft:**  
-2 Punten voor elke hen op je erf die geen deel uitmaakt van een groep.



**Bovenste helft:**  
5 punten als je een rij hennen hebt die elk exact 1 ei leggen.

**Onderste helft:**  
-1 punt voor elke hen in je erf die geen deel uitmaakt van een groep.



**Bovenste helft:**  
6 punten als je een kolom hennen hebt die elk exact 2 eieren leggen.

**Onderste helft:**  
2 Punten voor elke groep van 3 of meer hennen op je erf.



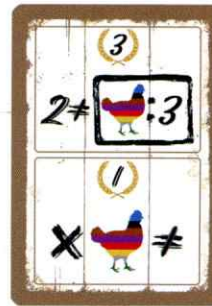
**Bovenste helft:**  
-2 punten als een hen naast een kippenhok ligt. Een hen kan meerdere keren geteld worden voor verschillende hokken.

**Onderste helft:**  
2 punten voor elke groep van 2 of meer hennen op je erf.



**Bovenste helft:**  
-1 punt als een hen naast een kippenhok ligt. Een hen kan meerdere keren geteld worden voor verschillende hokken.

**Onderste helft:**  
5 punten voor elke groep van 6 of meer hennen op je erf.



**Bovenste helft:**  
3 punten als je minstens 2 verschillende groepen hebt met ten minste 3 hennen.

**Onderste helft:**  
1 punt per ras dat je op je erf hebt.



## Solomodus

### Spelvoorbereiding:

Leg een ras van 12, een ras van 10, een ras van 8 en één ras van 6 kaarten terug in de doos. Schud de kaarten, vorm de trekstapel, trek 4 kaarten, en neem een haan en een doelkaart zoals gewoonlijk.

### Spelverloop:

Trek 1 kaart van de trekstapel en bepaal onmiddellijk of je deze wilt bijhouden of afleggen. Trek daarna je tweede kaart. Wanneer je de eerste kaart hebt bijgehouden, moet je de tweede afleggen en andersom. Speel daarna een hen op je erf, en na de zesde henkaart zet je zoals gewoonlijk je haan op één van je hennen.

*Opmerking: Je mag geen kaarten van de aflegstapel trekken.*

### Einde van het spel:

Het spel eindigt nadat je jouw twaalfde kaart gespeeld hebt. Neem het scoreblok erbij om je punten te tellen. Rechts zie je hoe je het er vanaf hebt gebracht.

Spelontwerp, project manager & productie: Giampaolo Razzino  
Project manager, marketing, revisie: Alessandra Canini  
Illustraties & graphic design: Marco Salogni  
Vertaling: Bart Hillewaert, Robert de Vries, Stefan De Clercq & Pieter Deneuenaere  
Extra vormgeving: Jorian Dane



0-8	De kippen zijn los!
9-16	Dat kan beter.
17-24	Goed bezig!
25+	Kippenfluisteraar