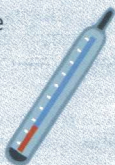




Little Fox Dierendokter

Een grappig dobbelspel voor 2 tot 4 hulpvaardige dierenartsen van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Kristin Mückel
Illustraties: Heidi Wittlinger
Licentiegever: Fox and Sheep
Duur van het spel: ca. 10 minuten



O help, het is razend druk in de boomhutpraktijk voor bosdieren: de egel is verkouden, de vleermuis heeft zijn vleugel verstuikt en de haas heeft een buil op zijn kop. Help de kleine vos om de patiënten de juiste medicijnen toe te dienen en hen een goede verzorging te geven. Het doel van het spel is om met de dobbelstenen de juiste combinatie te gooien om de dieren te behandelen. Als beloning mag je het gezonde dier houden. Wie als eerste 5 verschillende dieren behandeld heeft, wint het spel en is de beste vos-dierenarts van het bos.

Inhoud van het spel

30 patiëntkaartjes, 4 dierenartskaartjes, 3 dobbelstenen met geneesmiddelen, 1 stickervel, 1 handleiding

Voor het eerste spel

Plak eerst de stickers op de dobbelstenen. Er zijn zes verschillende

symbolen. Op elke dobbelsteen plak je elk symbool exact eenmaal. De rand op het vel met stickers helpt je om ze juist te plakken.

Vorbereitung van het spel

Meng alle patiëntkaartjes en verdeel ze gelijkmatig over drie open stapels in het midden van de tafel. De kant met de zieke dieren en de nodige medicijnen is zichtbaar. Elke speler krijgt een dierenartskaartje met de kleine vos. Houd de drie dobbelstenen bij de hand.



Verder over het spel

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste ziek was, begint en gooit met de 3 dobbelstenen. Vergelijk jouw worp met de drie bovenste patiëntkaartjes in het midden van de tafel. Op elk kaartje staan 2 of 3 medicijnen die het dier nodig heeft om gezond te worden. Om een patiënt te behandelen en het gezonde dier te krijgen, moeten je dobbelstenen ten laatste na de derde worp de juiste symbolen hebben.

- **Gelukt!** Geweldig! Neem het patiëntkaartje, draai het om en leg het naast je dierenartskaartje. Omdat je elke diersoort maar eenmaal moet behandelen, moet je nu geen patiënten van die soort meer verzorgen. Op de stapel in het midden van de tafel wordt het volgende zieke dier zichtbaar.

- **Niet gelukt:** Jammer! Alle patiëntkaartjes blijven op de stapel liggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelstenen gooit.

Belangrijke regels bij het gooien:

- In je beurt mag je maximaal driemaal gooien.
- Eerst gooi je altijd met de 3 dobbelstenen.
- Als je de tweede en derde keer gooit, mag je kiezen met hoeveel dobbelstenen.
- Leg alle dobbelstenen die je na je worp wilt gebruiken, aan de kant.
- Bij je derde worp mag je ook opnieuw gooien met dobbelstenen, die je al aan de kant gelegd had.
- Als je al na de eerste of tweede worp een patiëntkaartje hebt, mag je natuurlijk meteen ophouden met gooien.
- Als je met je worp meerdere dieren kunt behandelen, moet je één van de patiëntkaartjes kiezen.
- De ster op de dobbelsteen is een joker; hiermee kun je alle ziektes behandelen. Deze kun je inzetten voor een willekeurig symbool. Belangrijk: Om een dier te behandelen, mag je altijd slechts één joker tegelijk gebruiken.

Opgelet: Liggen boven op de stapels enkel nog dieren die je al behandeld hebt, mag je een van de bovenste dieren op een andere stapel leggen. Als alle spelers die dier(soort)en al behandeld hebben, haal je deze uit het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler vijf verschillende dieren behandeld heeft en zo het spel wint.





Petit Renard Vétérinaire

Un jeu de dés amusant pour 2 à 4 apprentis vétérinaires de 4 à 99 ans.

Auteure : Kristin Mückel
Illustration : Heidi Wittlinger
Concédant de licence : Fox and Sheep
Durée du jeu : env. 10 minutes



Oh non ! Le cabinet vétérinaire perché dans une cabane est rempli d'animaux de la forêt : le hérisson est enrhumé, la chauve-souris s'est foulé l'aile et le lapin a une bosse sur la tête. Aidez le petit renard vétérinaire à donner aux patients les médicaments nécessaires et à bien s'occuper d'eux. Le but du jeu est d'obtenir la bonne combinaison avec les dés pour soigner les animaux. En récompense, l'animal soigné reste devant vous. Le premier joueur à avoir soigné 5 animaux différents gagne la partie et devient le meilleur renard vétérinaire de la forêt.

Contenu du jeu

30 tuiles de patients, 4 tuiles « Petit renard vétérinaire », 3 dés « médicaments », 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Vous devez tout d'abord coller les autocollants sur les dés. Il y a six symboles différents. Chaque dé doit comporter chacun de ces

symboles. Le pourtour de la feuille d'autocollants vous indique sur quels dés ils doivent être placés.

Préparation du jeu

Mélangez toutes les tuiles de patients et répartissez-les en trois piles de même taille au milieu de la table. La face avec les animaux malades et les médicaments nécessaires doit être visible. Chaque joueur obtient une tuile « Petit renard vétérinaire ». Préparez les 3 dés.



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été malade en dernier commence et lance les 3 dés. Compare tes dés avec les tuiles de patients empilées au milieu de la table. Chaque tuile indique 2 ou 3 médicaments dont l'animal a besoin pour être soigné. Pour s'occuper d'un patient et le soigner, le joueur peut jeter les dés jusqu'à trois fois afin d'obtenir les symboles correspondants aux médicaments nécessaires.

- **Réussi** : Super ! Prends la tuile de patient, retourne-la face patient guéri et dépose-la près de ta tuile « Petit renard vétérinaire ». Puisque tu ne dois soigner chaque type d'animal qu'une seule fois, tu n'as donc plus besoin de collecter ce type de patient. Le prochain animal malade apparaît alors en haut de la pile au milieu de la table.



- **Raté** : Quel dommage ! Toutes les tuiles de patients restent sur leurs piles.

C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Lorsque c'est ton tour, tu peux jeter les dés jusqu'à trois fois.
 - Tu commences toujours par jeter les 3 dés.
 - Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites lancer à nouveau.
 - Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
 - Lors du troisième lancer de dés, tu peux également lancer à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
 - Si tu as déjà obtenu une tuile de patient après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'as plus besoin de jeter les dés et termines ton tour immédiatement.
-
- Si un lancer de dés te permet de soigner plusieurs animaux, tu dois choisir une seule des tuiles.
 - L'étoile sur le dé est un joker qui permet de soigner toutes les maladies. Il peut ainsi remplacer n'importe lequel des symboles. Important : il n'est pas possible d'utiliser plus d'un joker à la fois pour soigner un animal.

Attention : si en haut de chaque pile se trouvent uniquement des animaux que tu as déjà soignés, tu peux en prendre un et le déposer sur une autre pile. Si un ou plusieurs types d'animaux ont déjà été soignés par tous les joueurs, ils peuvent être retirés du jeu.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a soigné 5 animaux différents et gagne ainsi la partie.