



De 7 Geitjes

SPELREGELS

De zeven kleine geitjes zijn alleen thuis, als de wolf bij hen langs komt. De geitjes schrikken en verstoppen zich snel. Zal de wolf hen vinden?

SPEELMATERIAAL

8 speciale dobbelstenen
55 kaarten (7 x 7 verschillende geitjes en 6 wolven)
De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert zo snel mogelijk zijn handkaarten kwijt te raken. Hij moet daartoe steeds de kleuren van zijn gespeelde kaarten dobbelen. Wie als eerste geen kaarten meer heeft wint het spel.

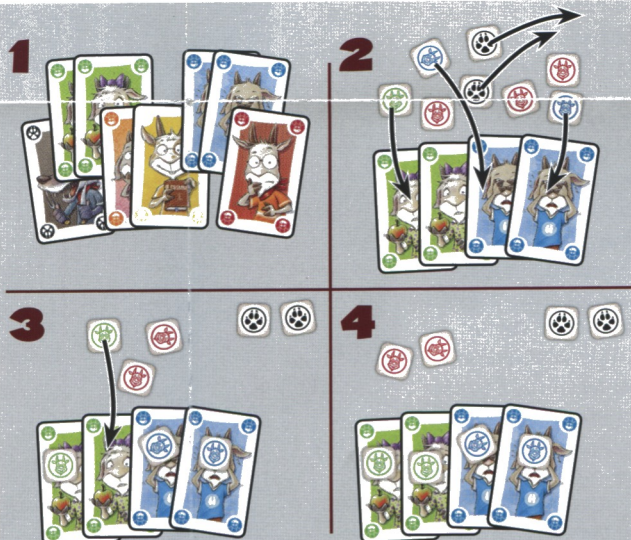
VOORBEREIDING

- Schud alle kaarten en geef iedere speler er 12.
- Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.
- Bepaal door loting een startspeler.

SPELVERLOOP

- De speler die aan de beurt is kiest minimaal 1 en maximaal 8 kaarten met geitjes uit zijn hand en legt deze open op tafel.
- Hij werpt daarna alle dobbelstenen. Dit mag hij in totaal 3 keer doen:
 - ▶ Gooit hij met een dobbelsteen de kleur van één van zijn gespeelde geitjes, dan mag hij deze op de kaart met de corresponderende kleur leggen. Hij mag dobbelstenen die op een kaart liggen niet meer opnieuw werpen.
 - ▶ Gooit de speler een wolf, dan moet hij deze dobbelsteen opzij leggen.
- Heeft hij na een worp (het is niet van belang of dat de eerste, tweede of derde is) op al zijn gespeelde geitjes een dobbelsteen gelegd, dan hebben deze geitjes zich succesvol verstoppt. Leg alle gespeelde kaarten daarna op de aflegstapel.

Voorbeeld: de speler speelt 2 groene en 2 blauwe geitjes en werpt de dobbelstenen. (afbeelding 1) Hij gooit 1x groen, 2x blauw, 3x rood en 2 wolven. (afbeelding 2) Hij gooit alleen de 3 rode dobbelstenen opnieuw (de wolven mag hij niet opnieuw werpen; zie verderop). Hij gooit nu 1x groen en 2x rood. (afbeelding 3) Daarmee heeft hij nu 2x groen en 2x blauw gegooid, gelijk aan de gespeelde kaarten. (afbeelding 4) Leg deze kaarten op de aflegstapel.



- Is het de speler na de derde worp niet gelukt om de juiste combinatie te dobbelen, dan moet hij de gespeelde kaarten weer in zijn hand nemen en een extra kaart van de gedekte stapel trekken.
- Als de speler aan het einde van zijn beurt succesvol geitjes heeft verstoppt, mag hij voor elke wolf die hij opzij heeft gelegd 1 kaart uit zijn hand gedekt aan een andere speler aanbieden. Doet hij dat, dan mag hij maximaal zoveel kaarten uit zijn hand weggeven als het aantal opzij gelegde wolven. Er mag een wolf tussen de aangeboden kaarten zitten.

De andere speler heeft nu 2 mogelijkheden:

- Hij neemt de kaarten aan en neemt ze in zijn hand; of
- Hij speelt een kaart met een wolf uit zijn hand (leg deze open op de aflegstapel). Hij mag dan de kaarten (nog steeds gedekt) op zijn beurt aan een andere speler aanbieden (dit mag ook de speler zijn die hem de kaarten aanbood).
- Ook als een speler al zijn gespeelde geitjes na 1 of 2 worpen bij elkaar heeft kunnen dobbelen, mag hij dobbelstenen opnieuw werpen om te proberen extra wolven te verzamelen (maar onthoud dat een speler in totaal niet meer dan 3 keer de dobbelstenen mag werpen).
- Heeft een speler aan het begin van zijn beurt uitsluitend kaarten met een wolf, dan laat hij zijn kaarten aan de andere spelers zien. Hij heeft dan direct verloren! De andere spelers spelen gewoon door totdat er een winnaar is.

EINDE VAN HET SPEL

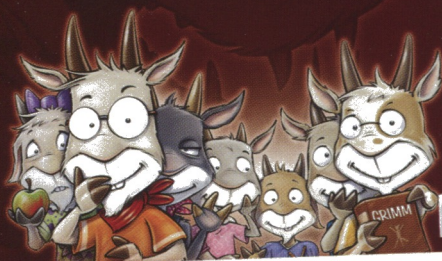
Het spel is afgelopen als een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft. Deze speler wint.



© 2015 999 Games b.v.
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v. • Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Liesbeth Bos
 Illustraties: Oliver Freudenreich
 Spelregels: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
 Made in EU.



Les 7 chèvres

RÈGLES DU JEU

Les sept chèvres sont toutes seules à la maison, lorsque le loup leur rend visite. Surprises, elles se cachent rapidement. Le loup, les trouvera-t-il?

MATÉRIEL

8 dés spéciaux

55 cartes (7 x 7 chèvres différentes et 6 loups)

Les règles du jeu



APERÇU DU JEU

Chaque joueur essaie de perdre au plus vite ses cartes en main. Pour cela, il doit jeter les dés en essayant d'obtenir la même couleur que les cartes jouées. Celui qui a perdu toutes ses cartes en premier remporte le jeu.

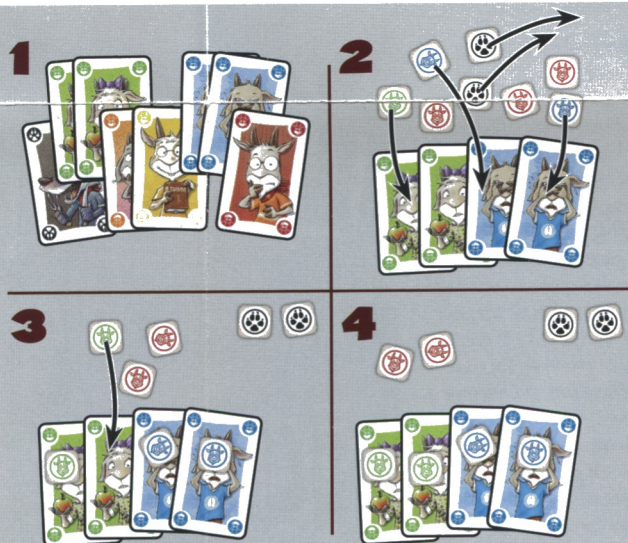
PRÉPARATION

- Mélangez toutes les cartes et donnez-en 12 à chaque joueur.
- Empilez les cartes restantes sur la table.
- En tirant au sort, déterminez le joueur qui peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur actif choisit de sa main une carte minimum et huit cartes maximum qui montrent des chèvres et les pose de manière visible sur la table.
- Puis, il jette tous les dés. Au total, il peut répéter cette action 3 fois :
 - S'il obtient la couleur d'une de ses chèvres jouées, alors il pourra poser le dé correspondant sur la carte avec la couleur correspondante. Il ne pourra plus jeter les dés qui se trouvent sur une carte.
 - La joueur doit mettre de côté les dés montrant un loup.
- Si, après un lancer (peu importe si c'est la première, deuxième ou troisième fois), un joueur a posé un dé sur toutes ses chèvres jouées, ces dernières se seront cachées avec succès. Posez toutes les cartes jouées sur la défausse.

Exemple: le joueur joue 2 chèvres vertes et 2 bleues et lance les dés (illustration 1) Il obtient 1x vert, 2x bleu, 3x rouge et 2 loups. (illustration 2) Il ne relance que les 3 dés rouges (les loups ne peuvent pas être relancés ; voir ci-après). Maintenant, il jette 1x vert et 2x rouge. (illustration 3) Du coup, il a jeté 2x vert et 2x bleu, ce qui correspond aux cartes jouées. (illustration 4) Posez ces cartes sur la pile.



- Si, après le troisième lancer, le joueur n'a pas obtenu la bonne combinaison, alors il devra reprendre les cartes jouées en main et, en plus, en prendre une de la pioche.
- Lorsqu'à la fin de son tour, le joueur a caché des chèvres avec succès, il pourra offrir, pour chaque loup qu'il a défaussé, 1 carte de sa main à un autre joueur sans la montrer. Dans ce cas, il pourra distribuer au maximum le nombre de cartes de sa main. Un loup peut ainsi être donné.

Le joueur recevant les cartes a deux possibilités :

- Il accepte les cartes et il les prend en main, ou...
- Il joue une carte de sa main contenant un loup (déposez-la face visible sur la défausse). Il pourra alors, à son tour, offrir les cartes (toujours cachées) à un autre joueur (cela peut aussi être le joueur qui lui a initialement offert les cartes).
- Lorsqu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses chèvres jouées après 1 ou 2 lancers, il peut continuer à relancer les dés afin d'essayer de collectionner des loups supplémentaires (mais n'oubliez pas qu'un joueur ne peut pas lancer les dés plus de 3 fois au total).
- Si un joueur, au début de son tour, possède uniquement des cartes montrant un loup, il montre alors ses cartes aux autres joueurs... et est immédiatement éliminé ! Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur ne possède plus de cartes. Ce joueur remporte la partie.



© 2015 999 Games b.v.
Éditeur & distributeur:
999 Games b.v. • Boite postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service clientèle : 0900 - 999 0000
serviceclients@999games.nl

Auteur : Liesbeth Bos
Illustrateur : Oliver Freudenreich
Règles des jeux : 999 Games b.v.

Tous droits réservés.
Fabriqué dans l'UE.