

Boerderijbende

Door geluk met de dobbelsteen lokken jullie de dieren terug.
Een coöperatief dobbelspel voor 2 - 4 dierenvrienden vanaf 4 jaar.

Auteur: Justin Lee
Illustraties: Anna-Lena Kühler
Redactie: Sina-Marie Straub
Speelduur: 5 - 15 minuten



De dierenkinderen op de boerderij van boer Stan gaan op ontdekkingsstocht. Door hun nieuwsgierigheid merken ze niet eens hoe ver ze al van huis verwijderd zijn. Gelukkig weet boer Stan hoe hij zijn beschermelingen weer kan lokken, maar hij heeft natuurlijk extra hulp nodig – van zijn herdershond Toska en van jullie. Het doel van het spel is om samen te voorkomen dat de ondeugende dierenkinderen ervandoor gaan.

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

1 spelbord, 8 wegstroken, 1 dobbelsteen, 8 houten dieren,
1 schuur, 1 set kaarten, 1 handleiding

Voor het eerste spel

Druk alle onderdelen uit het karton.
De resten van het karton mogen jullie weggooien.
Leg het spelbord in het midden.



Hieraan bouw je de acht wegstroken.
 Let erop dat het eerste wegveld
 telkens een andere kleur heeft
 dan het aanpalende startveld.
 Voor het overige mogen jullie de
 wegstroken willekeurig plaatsen.



Bouw de schuur op door de twee delen
 in elkaar te schuiven. Zet de schuur in
 het midden van het spelbord. Verdeel
 de acht dierenfiguren willekeurig over
 de acht startvelden. Schud de kaarten en
 leg ze als verdeckte stapel samen met de
 dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Speel kloksgewijs om de beurt.

Wie als laatste op een boerderij was, mag beginnen.

Elke ronde bestaat uit twee opeenvolgende acties:

Actie 1: gooien – Wat zie je op de dobbelsteen?

Een kleur

- Elk dier dat op een veld in de gegooidde kleur staat, beweegt een veld naar voren (weg van de schuur).

Boer Stan

- Hij kent zijn dieren goed en weet hoe hij hen weer kan lokken. Kies samen een dier dat **één stap** terug moet gaan.

Hond Toska

- Kies een dier dat weer terug moet naar de stal, dus naar het startveld.

Tip: Stuur een dier terug dat al heel ver van de stal verwijderd is en op het punt staat te ontsnappen.

Actie 2: kaart nemen

Als je gegooid hebt en de bijhorende actie hebt uitgevoerd, draai je de bovenste kaart van de stapel om.

Er zijn vier soorten kaarten:

Dierenkaarten



Het afgebeelde dier beweegt een veld naar voren.

Lokkaarten



Elk dier houdt zoveel van iets, dat je het hiermee kunt lokken. Welk dier daarvoor één stap terug zet, zie je in de linker bovenhoek van de kaart. In het voorbeeld zie je een worteltje. Dat is het lievelingseten van Pony Paula. Zij gaat een veld terug.

Opmerking: Als je een lokkaart omdraait voor een dier dat op dat moment op het startveld staat, gebeurt er niets.

Boer Stan



Kies samen een dier dat een veld terug gaat.

Hond Toska



Kies samen een dier dat weer naar het startveld moet gaan.

NEDERLANDS

Opmerking: Een dier dat terug naar de stal gebracht werd, kan bij het gooien van zijn startveldkleur of door een dierenkaart er weer vandoor gaan.

Als je de actie op de kaart hebt uitgevoerd, leg je de kaart op een aflegstapel.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra de stapel met kaarten opgebruikt is. Als ondertussen geen enkel dier het laatste wegveld heeft verlaten, hebben jullie goed op de dieren gelet en samen gewonnen. Leuk! Het spel eindigt ook als een dier het laatste wegveld en dus de boerderij verlaat.

Dan hebben jullie helaas verloren! Vang de deugniet en probeer het gewoon nog eens.