



GRAANTJE DE VOORSTE

Het Bordspel

NL

EN

English

F

Français

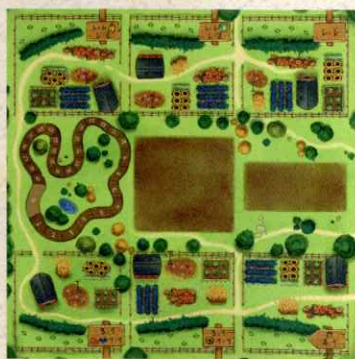
Spelregels

Het is chaos op de boerderijen! Losgeslagen pluimvee probeert alles kaal te plukken. De kippen moeten echter wel snel zijn, want de hongerige vos ligt op de loer. Weet jij op het juiste moment je slag te slaan, het lekkerste voedsel te pikken en de meeste punten te pakken?

Kort speloverzicht

Zes boerderijen staan op het punt om door kippen te worden geplunderd. Elke ronde kies je welk voedsel je wilt pikken. Je zit elkaar echter regelmatig in de weg. Hoe langer een kip op de boerderij blijft, hoe meer voedsel hij kan vinden, maar de vos komt ook steeds dichterbij. Als de vos toeslaat raak je alles kwijt. Tijdens het spel varieert het aantal punten dat je voor voedsel krijgt. De kip die uiteindelijk de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Speelmateriaal



1 speelbord



1 dobbeltoren
(in elkaar te zetten vóór het eerste spel)



6 kippen



1 vos



60 voedselkaarten



6 kipkaarten



36 voedsel fiches



1 voederbak voor kaarten
(in elkaar te zetten vóór het eerste spel)



5 dobbelstenen



6 scorestenen



6 scorefiches
(30/60)



De spelregels



1 stoffen buidel

Voorbereiding

- 1 Leg het speelbord midden op tafel.
- 2 Sorteert de voedselkaarten op soort (wormen, zonnebloempitten, bessen, pompoenen, graan en sla). Schud elke stapel van 10 kaarten afzonderlijk en leg elk ervan als gedekte trekstapel in de bijbehorende voederbak.
- 3 Iedere speler trekt daarna 1 kaart van elk van de 6 stapels en neemt die in zijn hand. Iedere speler neemt verder 1 kipkaart en neemt die ook in zijn hand.
- 4 Doe de 36 voedselchips in de buidel.
- 5 Iedere speler kiest een kleur en zet de bijbehorende kip op de eerste boerderij van het speelbord. Dit is de boerderij met het startsymbool (🐔).
- 6 Leg de scoresteen in jouw kleur op veld 0 van het scorespoor.
- 7 Zet de vos op de meest rechtse pootafdruk op deze boerderij.
- 8 Bepaal wie startspeler wordt en geef hem de 5 dobbelstenen.
- 9 Leg de "30/60"-fiches naast het speelbord.



Spelverloop

De spelers plunderen steeds 1 boerderij tegelijk. Het komt regelmatig voor dat het plunderen van een boerderij meerdere beurten duurt. Het spel begint met het plunderen van de eerste boerderij. Nadat die is geplunderd, volgt de volgende boerderij met de klok mee, enzovoort.

Een boerderij plunderen

Het plunderen van een boerderij bestaat uit de volgende fasen:

1. Voedsel fiches neerleggen (eenmalig)
2. Kaart spelen
3. Voedsel fiches in punten omzetten
4. Dobbelen
5. Buit verdelen
6. Einde van een ronde

Herhaal fasen 2 tot en met 6 totdat er geen kippen meer op de huidige boerderij staan.



Spelverloop

1. Voedsel fiches neerleggen

Trek 18 voedsel fiches uit de buidel en leg die gestapeld op de overeenkomende voedselvelden op de boerderij. Sorteert de stapels afzonderlijk in oplopende volgorde. Het fiche met de laagste waarde moet bovenaan liggen en het fiche met de hoogste waarde onderaan (zie afbeelding). Trek je een fiche waarvan de boerderij geen voedselveld heeft, dan doe je het fiche in de buidel terug, maar je trekt geen vervangend fiche. **Belangrijk:** dit is het enige moment dat de boerderij voedsel fiches krijgt. Vervang weggenomen fiches niet door nieuwe.



Voorbeeld: één van de spelers trekt voor de eerste boerderij 18 fiches uit de buidel. Wormen komen op deze locatie niet voor. Die 4 fiches gaan terug in de buidel. De speler legt de rest van de fiches zoals hiernaast afgebeeld neer.

2. Kaart spelen

Iedere speler die zich nog op de boerderij bevindt waar fiches op liggen (zie verderop), kiest een kip- of voedselkaart uit zijn hand en legt die gedekt voor zich neer. Heeft iedereen dat gedaan, dan draaien de spelers de gekozen kaarten tegelijkertijd om. Iedere speler die een kipkaart heeft gespeeld, verlaat de boerderij en mag in de volgende fase zijn voedsel fiches in punten omzetten (zie fase 3, Voedsel fiches omzetten). Hij zet zijn kip op de volgende boerderij om aan te geven dat hij de huidige boerderij heeft verlaten. Iedere speler die een voedselkaart heeft gespeeld, blijft op de boerderij en strijdt mee om de buit (zie fase 5, Buit verdelen).

Voorbeeld: alle spelers hebben een kaart gekozen en gedekt voor zich neergelegd. De spelers draaien hun kaarten nu tegelijkertijd om. Robin heeft een kipkaart gespeeld en verlaat de boerderij. De rest blijft om het voedsel te pikken.



3. Voedsel fiches in punten omzetten

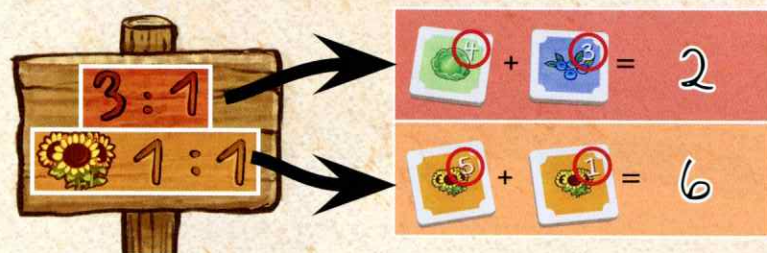
Iedere speler die deze ronde een kipkaart heeft gespeeld, mag (een deel van) zijn voedsel fiches nu in punten omzetten. Dit mogen ook fiches van een voorgaande boerderij zijn.

- Tel de **waarden** van de fiches die je wilt inruilen **bij elkaar op** (je mag hierbij fiches van verschillende waarden en voedselsoorten combineren). De **verhouding** waarin je de fiches kunt **ruilen** staat op de betreffende boerderij aangegeven (4:1, 3:1, enzovoort). Rond altijd naar beneden af. Dit is het aantal punten dat je krijgt. Houd je score op het scorespoor bij. Als je 29 punten passeert pak dan een scorefiche. Leg deze met het getal 30 zichtbaar voor je. Je telt door vanaf de 0 op het scorespoor. Als je nog een keer op de 0 terecht komt, draai dan je scorefiche om zodat het getal 60 zichtbaar is. Doe ingeruilde voedsel fiches terug in de buidel.

Let op: op sommige boerderijen kun je bepaald voedsel in verhouding 1:1 ruilen. Tel de waarden van die fiches in dat geval apart bij elkaar op.

- Je mag buitgemaakte voedsel fiches die je **niet** hebt ingeruild naar de volgende boerderij meenemen. Het aantal fiches dat je mag meenemen hangt af van het aantal **pootafdrukken** op de dobbelstenen (zie fase 4, Dobbelen). Zijn er 1 of 2 pootafdrukken op de boerderij, dan mag je 1 voedsel fiche naar de volgende boerderij meenemen. Zijn er 3 pootafdrukken, dan mag je 2 voedsel fiches meenemen en bij 4 pootafdrukken mag je er 3 meenemen.

Voorbeeld: Anne koos ervoor om de tweede boerderij te verlaten. Zij kan haar fiches nu in punten omzetten. Op deze boerderij kan ze alles in verhouding 3:1 ruilen met uitzondering van zonnebloemfiches. Die mag ze in verhouding 1:1 ruilen.



Het **slafiche** (waarde 4) en het **besfiche** (waarde 3) hebben samen een totale waarde van 7. Die ruilt ze in verhouding 3:1 tegen 2 punten.

De **2 zonnebloemfiches** (waarden 5 en 1) van de vorige boerderij hebben samen een totale waarde van 6. Die ruilt ze in verhouding 1:1 tegen 6 punten.



 /  	1 
  	2 
   	3 

Omdat er **3 pootafdrukken** zijn gedubbeld, mag ze **2 fiches** naar de volgende boerderij meenemen. Ze kiest ervoor om het **besfiche** (waarde 4) en het **pompoeenfiche** (waarde 4) te houden.

Ze zet haar scoresteen in totaal 8 (2 + 6) velden op het scorespoor vooruit en doet al haar ingeruilde voedsel fiches terug in de buidel.

Spelverloop

4. Dobbelen

In deze fase werpt de speler met de dobbelstenen alle dobbelstenen die nog niet op de huidige boerderij liggen. Gooi de dobbelstenen in de molen (dobbeltoren). Hij legt dan alle dobbelstenen met een pootafdruk op het pootveld van de boerderij en zet de vos het betreffende aantal velden vooruit. Is er na deze worp minimaal 1 dobbelsteen zonder pootafdruk over, dan is de vos nog niet klaar om aan te vallen. Liggen er na deze worp 5 pootafdrukken op de boerderij, dan slaat de vos toe. Sla fase 5 dan over en ga direct naar "Einde van de plundering".



Voorbeeld: nadat Anne haar punten heeft gekregen, gooit de speler met de dobbelstenen de overige 2 dobbelstenen. Na deze worp legt hij de dobbelsteen met de pootafdruk op de boerderij. Nu liggen er 4 pootafdrukken bij de boerderij en kunnen de spelers de buit verdelen.



5. Buit verdelen

De spelers die een voedselkaart hebben gespeeld, nemen nu ieder het bovenste voedsel-fiche van de stapel die met hun gespeelde voedselkaart overeenkomt. Hebben meerdere spelers dezelfde voedselkaart gespeeld, dan neemt de speler die de hoogste waarde heeft gespeeld als eerste een fiche, enzovoort. Ligt er geen voedsel-fiche meer van de soort die je hebt gespeeld, dan krijg je niets.

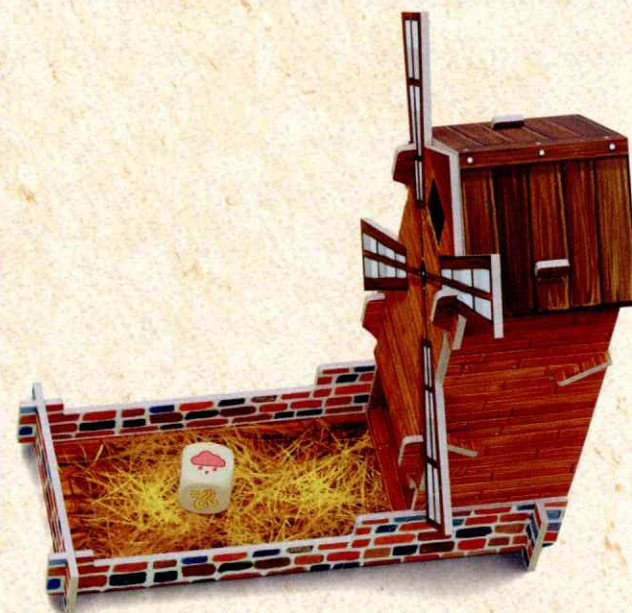
LET OP:



Je mag een worm-fiche uitsluitend nemen als minimaal 1 dobbelsteen een regenwolk toont. Is dit niet het geval, dan krijgt een speler die een wormkaart heeft gespeeld niets.



Je mag een graan-fiche uitsluitend nemen als minimaal 1 dobbelsteen een windvlaag toont. Is dit niet het geval, dan krijgt een speler die een graankaart heeft gespeeld niets.



Voorbeeld: Robin en René hebben ieder een slakaart gespeeld. Omdat Robin een hogere waarde heeft gespeeld, krijgt hij het slafiche met waarde 3 en René dat van waarde 4. Er is deze ronde een regenwolk gedubbeld, dus Larissa mag het bovenste wormfiche nemen. Lesly krijgt geen graanfiche omdat er geen windsymbool is gedubbeld. Anne had er al eerder voor gekozen om de boerderij te verlaten.

6. Einde van een ronde

- Iedere speler legt zijn gespeelde kaart nu open op de bij de betreffende voedselsoort horende aflegstapel (direct onder de bijbehorende trekstapel). Is een trekstapel leeg, vervang die dan door de aflegstapel van dezelfde soort. Draai de aflegstapel simpelweg om zonder die te schudden.
 - Iedere speler vult zijn hand weer tot 6 voedselkaarten aan. Te beginnen met de speler met de dobbelstenen, en dan met de klok mee, trekt iedere speler 1 kaart van een trekstapel naar keuze.
- Opmerking:** het is dus niet verplicht om een kaart te trekken van de soort die je deze ronde hebt gespeeld.

- De speler met de dobbelstenen geeft de dobbelstenen die niet op een pootveld liggen aan de speler links van hem. Sla spelers die de boerderij hebben verlaten daarbij over.
- Het plunderen van de huidige boerderij gaat verder met de speler(s) die de boerderij nog niet heeft/hebben verlaten. Zij vervolgen met fase 2: Kaart spelen.

Voorbeeld: Larissa legt haar wormkaart af en trekt een zonnebloemkaart.



Spelverloop

Einde van de plundering

Het plunderen van een boerderij kan op 3 manieren eindigen:

1. Alle spelers hebben de huidige boerderij verlaten.
2. Er liggen geen voedsel fiches meer op de huidige boerderij.
3. Er liggen na de dobbelsteenworp 5 pootafdrukken op de huidige boerderij. De vos bereikt de boerderij en alle kippen moeten vluchten. De spelers die zich nog op de boerderij bevinden, moeten al hun voedsel fiches (ook de voedsel fiches die meegenomen zijn uit vorige beurten) zonder compensatie in de buidel terugdoen.

Belangrijk: de plundering is direct voorbij. Doe alle voedsel fiches die nog op de boerderij liggen ook in de buidel terug.

Is de laatste boerderij geplunderd, dan is het spel afgelopen. Ga anders door naar de volgende boerderij en start weer bij fase 1: Voedsel fiches leggen. Iedere speler die een kipkaart heeft gespeeld, neemt die nu weer in zijn hand.

Voorbeeld: René is de enige die de boerderij nog niet heeft verlaten en wilde een graan pikken. Helaas voor hem wordt de vijfde pootafdruk gedubbeld. De vos slaat toe en René moet vluchten. Hij levert al zijn fiches in en moet naar de volgende boerderij. Daarmee is de plundering voorbij en gaan alle fiches die op de boerderij liggen samen met alle fiches van René in de buidel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen nadat alle 6 boerderijen zijn geplunderd. Heb je nog voedsel fiches, dan mag je die in verhouding 1:1 tegen punten ruilen. Wie daarna de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/hen/haar. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.



© 2026 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Stefan Dorra
Illustraties: Jeanne Landart
Spelregels: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU.

