



BOERDERIJ VOL BENGELS

Een dobbelspel met een boerderij vol bengels voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Oliver Freudenreich
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Spelinhoud

- 20 kartonnen kaartjes in vier verschillende stalkleuren
- 1 dobbelsteen
- 1 stickervel
- 1 handleiding



Spelidee

De avond valt over de boerderij. Het is de hoogste tijd om de dieren op stal te zetten. Maar wat is er aan de hand? De dieren breken telkens uit. Is dat een zet van medespelers? Geluk bij het gooien en een goed geheugen zijn absoluut vereist. Wie erin slaagt om alle dieren tegelijk op stal te krijgen, wint het spel.

Verloop van het spel

Plak de zes verschillende stickers op de dobbelsteen.

Voorbereiding van het spel

Elke speler neemt de vijf kartonnen kaartjes van zijn stalkleur en legt deze in een willekeurige volgorde open voor zich, zodat de vijf verschillende dieren zichtbaar zijn. Houd de dobbelstenen bij de hand.



Verloop van het spel

De speler die het beste als een haan kan kraaien, mag beginnen en dobbelt.

Is er een dier te zien dat nog open voor je ligt?

Dan mag je dat dier op stal zetten. Daartoe draai je het kaartje gewoon om zodat nu de stal te zien is. De plaats van het kaartje in de rij mag je echter niet veranderen.

Heb je een dier gegoooid dat je al op stal hebt?

Zijn er één of meerdere medespelers waarvan het dier ook al op stal staat? Hopelijk heb je goed onthouden op welke plaats het kaartje ligt. Je mag nu namelijk proberen om het dier bij een medespeler naar keuze weer vrij te laten door het kaartje om te draaien. Als het verkeerde dier verschijnt, draai je het kaartje weer naar de kant met de stal.

Belangrijk! Je kunt ook proberen het gegooide dier bij een medespeler weer vrij te laten, hoewel jij dat dier nog niet op stal hebt. Soms is het slim om een overwinning van een medespeler te verhinderen.

Als het gegooide dier bij jou al op de stal staat en bij de andere spelers nog vrij rondloopt, kun je helaas niets doen.



Heb je het stalsymbool gegoooid?

Dat is een joker die je voor een willekeurig dier kunt gebruiken. Je mag

- ofwel een dier naar keuze bij jou op stal zetten
- of

- een dier bij een van je medespelers weer vrijlaten.

Als je de joker gebruikt om bij een medespeler een dier weer vrij te laten, moet je voordien zeggen welk dier je bedoelt. Als je een ander dier omdraait, dan wat je had gezegd, draai je het kaartje weer om.

Einde van het spel

Het spel eindigt meteen als een speler zijn vijf dieren tegelijk op stal heeft, d.w.z. als alle kaartjes met de stalkant naar boven voor hem liggen. Die speler is gewonnen en is de bekwaamste boer.

Tip:

Jullie kunnen ook een zandloper of eierwekker gebruiken om het spel nog spannender te maken. Geef jullie bijvoorbeeld 5 of 10 minuten. Wie na het verstrijken van de tijd de meeste dieren op stal heeft, is de winnaar. Als verschillende spelers op dat moment evenveel dieren hebben omgedraaid, zijn er meerdere winnaars.



Vite, à l'étable !

Un jeu de dé et de mémoire pour 2 à 4 joueurs malins de 4 à 99 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 20 tuiles de quatre couleurs d'étable différentes
- 1 dé
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu



Idée

La nuit tombe sur la ferme. Il faut donc rentrer les animaux dans l'étable. Mais bizarre...ils s'en échappent à chaque fois ! Les autres joueurs se cacheraient-ils derrière tout ça ? Avec de la chance au dé et une bonne mémoire, le joueur qui réunira tous ses animaux dans l'étable en même temps gagnera !

Avant de jouer pour la première fois
Collez les six autocollants sur le dé.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend les cinq tuiles de la même couleur d'étable. Dans l'ordre qu'il souhaite, il les aligne faces visibles devant lui afin que les cinq animaux soient bien visibles. Préparez le dé.



Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus doué pour imiter le chant du coq qui commence et lance le dé. Qu'indique-t-il ?

Un animal qui est encore visible devant toi ?

Tu peux alors amener cet animal à l'étable. Pour cela, retourne sa carte : la face avec l'étable devient alors visible. Mais tu ne dois pas changer sa position dans ta rangée.

Important ! Tu peux aussi essayer de faire sortir l'animal de l'étable d'un autre joueur, et ce, même si cet animal ne se trouve pas dans ton étable. Cela peut parfois s'avérer utile pour empêcher une victoire.

Un animal qui se trouve déjà dans ton étable ?

Si le même animal se trouve également dans l'étable d'un ou de plusieurs autres joueurs, espérons que tu n'as pas oublié son emplacement. Tu peux en effet essayer de le faire sortir de l'étable d'un joueur de ton choix en retournant une de ses tuiles. Si tu te trompes, retourne-la à nouveau pour que le côté de l'étable redevienne visible.

Si cet animal se trouve déjà dans ton étable, mais qu'il est encore libre chez les autres joueurs, tu ne peux malheureusement rien faire.



Le symbole de l'étable ?

C'est un joker qui peut remplacer l'animal de ton choix. Tu peux

- amener un de tes animaux dans ton étable

ou

- faire sortir un animal de l'étable d'un autre joueur.

Lorsque tu utilises un joker pour libérer un animal chez un joueur, tu dois d'abord annoncer quel animal ce sera. Si tu te trompes de tuile, alors celle-ci est retournée à nouveau du côté de l'étable..

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur réunit ses cinq animaux en même temps dans l'étable, donc quand toutes ses tuiles sont retournées du côté de l'étable. Il a alors gagné et devient le plus doué des fermiers.

Conseil :

Vous pouvez également utiliser un sablier ou un minuteur pour rendre le jeu encore plus palpitant, en le réglant sur 5 ou 10 minutes par exemple. Une fois le temps écoulé, c'est celui qui a fait entrer le plus d'animaux dans son étable qui a gagné. Si plusieurs joueurs ont alors la même quantité d'animaux dans leurs étables, ils sont tous gagnants.