

Shaun Het Schaaap™

Keutel Alarm!

Shaun heeft er schoon genoeg van. De wei ligt vol schapenkeutels en niemand kijkt er naar om. Dat vindt de boer niet leuk, en hij belooft extra hooi als de schapen hun rommel opruimen.

Dat hoeft hij maar een keer te zeggen! Opeens vechten alle schapen om de mestvork, want iedereen wil als eerste zijn keutels in de mestkuil scheppen.

In dit turbulente spel zijn de spelers schapen, die de weide weer netjes willen maken. Ze moeten precies zijn en toch haast maken, want voor je het weet ben je de mestvork weer kwijt!

Speelmateriaal

1 speelbord



1 mestvork



48 houten keutels
(in 4 kleuren)



1 dobbelsteen



3 insteekfiguren



24 keutelfiches



4 tegels



De spelregels



- Haal alle spelonderdelen uit de doos.
- Leg het speelbord terug in de doos (op de inleg)
- Leg het insteekfiguur met de hond en zijn vriendin op het gat in het midden van het speelbord.
- Pak nu alle houten keutels en schud ze goed in je handen. Verdeel ze daarna gelijkmatig over het speelbord. Zorg ervoor dat er aan het begin van het spel geen keutels dicht bij het gat liggen.
- Neem nu voorzichtig het insteekfiguur van het gat en steek deze in de passende gleuf. Doe hetzelfde met de andere twee insteekfiguren.
- Iedere speler kiest een tegel en legt deze voor zich neer. De kleur van de tegel geeft aan welke kleur keutels van jou is.
- Leg de mestvork en de dobbelsteen klaar.

Kort speloverzicht

Veeg in twee ronden zoveel mogelijk eigen keutels in het gat in het midden van de weide. Doe jij dat het beste, dan heb je gewonnen.

Vorbereiding

Druk vóór het eerste spel voorzichtig alle kartonnen onderdelen uit de stanstableaus.



Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna gaat het met de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen. Er zijn drie mogelijkheden:

Je gooit de kleur van een andere speler

Je beurt is helaas voorbij. Geef de dobbelsteen aan de volgende speler.

Je gooit je eigen kleur

Je mag een keutel van je eigen kleur van het speelbord pakken en voor je neerleggen. Daarna geef je de dobbelsteen aan de volgende speler. Die is nu aan de beurt.

Je gooit een mestvork

Roep duidelijk "Keutelpaniek!" en geef de dobbelsteen aan de volgende speler. Daarna mag je de mestvork pakken en daarmee jouw keutels in het gat vegen. Ondertussen gooien de andere spelers verder. Je mag net zo lang doorvegen totdat een andere speler een mestvork gooit en "Keutelpaniek!" roept. Dan moet je de mestvork aan deze speler geven.

Hoe moet je vegen?

Je moet de keutels om de insteekfiguren heen in het gat vegen. Daarbij mogen de insteekfiguren niet verschuiven of omvallen. Als dat toch gebeurt, moet je even stoppen met vegen en eerst de insteekfiguur weer rechtop in de gleuf zetten. Daarna mag je weer verder vegen.

Als je per ongeluk een van je eigen keutels over de rand van het speelbord veegt, moet je even stoppen met vegen. Je moet eerst de keutel in een van de hoeken van het speelbord leggen. Daarna mag je weer verder vegen.


Als je per ongeluk een keutel van een andere speler over de rand van het speelbord veegt, moet je even stoppen met vegen. Je moet eerst de keutel in het gat in het midden van het speelbord stoppen. Daarna mag je verder vegen.


Let op: het kan in alle ijver natuurlijk gebeuren dat je per ongeluk een keutel van een andere speler in het gat veegt. Dan heeft die andere speler geluk. De keutel blijft in het gat liggen.


Einde van een ronde

Als je geen eigen keutels meer op het speelbord hebt, roep je direct "Ik ben klaar!". Nu worden de punten geteld. Afhankelijk van het aantal keutels dat je nog op het speelbord hebt, krijg je keutelfiches. In het kader hieronder zie je hoeveel.

Na het uitdelen speel je nog een tweede ronde, die precies zo verloopt als de eerste ronde.

Je hebt geen keutels meer op het speelbord = 

Je hebt nog 1, 2 of 3 keutels op het speelbord = 

Je hebt nog 4, 5 of 6 keutels op het speelbord = 

Je hebt nog 7 of meer keutels op het speelbord = 0

Einde van het spel

Na de tweede ronde is het spel afgelopen. Wie de meeste keutelfiches bezit, heeft gewonnen.

© & TM Aardman Animations Limited Ltd. 2006.
Shaun the Sheep (woordmerk) en de karakters Shaun the Sheep
© & TM Aardman Animations limited

Auteurs: Stefan Dorra en Manfred Reindl
Grafische vormgeving: Bluguy Grafik-Design
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

www.shaunthesheep.com



© 2009 Kosmos
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v. • Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere • www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden. Made in Germany.
Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.