

De boerderijdieren zijn helemaal gek geworden! Ze stoppen niet met blaffen, kakelen en miauwen. Om te winnen, moet je op het juiste moment roepen, en sneller zijn dan je tegenstanders. Zodra je al je kaarten hebt afgelegd, kun je eindelijk victorie kraaien!

- Vanaf 6 jaar
- 2 tot 5 spelers
- Speelduur: 15 minuten

SAMENVATTING

Wees snel en waakzaam, en speel al je kaarten weg! Win duels tegen je medespelers door het geluid van hun dier na te bootsen, maar zorg ervoor dat je je niet vergist! Een fout zou wel eens rampzalige gevolgen kunnen hebben...

INHOUD

• 5 Dierkaarten

Alle Dierkaarten vertonen op elke zijde een unieke diersoort: in totaal zijn er 10 verschillende dieren.

• 49 Cijferkaarten

Deze kaarten zijn allemaal uniek: ze vertonen waardes van 1 tot 7, in 7 verschillende kleuren.

• 1 Tumultkaart

• 1 Handleiding

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een Dierkaart en legt hem voor zich neer, zichtbaar voor de andere spelers. De spelers spreken af welk geluid elk dier maakt.

Schud de Tumultkaart door de stapel met Cijferkaarten. Verdeel de kaarten evenredig tussen de spelers en stop eventueel resterende kaarten terug in de doos: ze worden in dit spelletje niet gebruikt. (controleer of de Tumultkaart niet in de doos gaat).

Met andere woorden: speel je met 2 spelers, dan ontvangt elke speler 25 kaarten, bij 3 spelers 16 kaarten, bij 4 spelers 12 kaarten, en bij 5 spelers 10 kaarten.

Leg de kaarten die je ontvangt in een gedekte stapel voor je neer, zonder naar ze te kijken. Oriënteer je stapel horizontaal.

De speler die het beste een kip kan nabootsen, is de startspeler.



Voorbereiding voor 4 spelers

SPELVERLOOP

De startspeler is als eerste aan de beurt. Onthul de bovenste Cijferkaart van je trekstapel en leg hem open voor je neer zodat hij duidelijk zichtbaar is voor de andere spelers. Als er al een Cijferkaart open voor je lag, leg dan deze nieuwe kaart er bovenop. Dit is je aflegstapel. Daarna onthult de speler links van je een Cijferkaart, enzovoort.

DUEL

Als je op om het even welk moment een gelijkenis ziet tussen de bovenste kaart van je aflegstapel en de kaart van een andere speler (zelfde cijfer of kleur), moeten jullie allebei zo snel mogelijk het geluid van elkaars dier nabootsen. De snelste speler wint.

De winnaar van het duel geeft zijn of haar volledige aflegstapel aan de verliezer, die deze kaarten onder de eigen trekstapel moet stoppen. De verliezer en de andere spelers behouden hun aflegstapels.

Na het duel gaat het spel verder met de speler links van de winnaar.



Anna onthult een roze 7, en daarna onthult Leo een gele 4. Deze kaarten vertonen geen gelijkenissen. Nu onthult Chloë een roze 3, die overeenkomt met de kleur van Anna. Dit veroorzaakt een duel tussen Chloë en Anna!



Het duel begint: Anna blaft sneller dan Chloë kan loeien! Ze geeft haar volledige aflegstapel aan Chloë, die deze kaarten onder haar trekstapel moet stoppen. Nu is Leo aan de beurt.

Belangrijk: als je een Cijferkaart onthult, doe dat dan in een snelle en uitwaartse beweging (m.a.w. onthul hem naar de andere spelers toe). Je kaarten op deze manier onthullen zal misschien aanvankelijk vreemd aanvoelen, maar dat went snel. Deze regel voorkomt dat de speler die de kaart trekt een voordeel heeft.

Tumultkaart

Si vous retournez la carte Tintouin, vous pouvez vous débarrasser de Als je de Tumultkaart onthult, mag je alle kaarten uit je aflegstapel uitdelen! Start met de Tumultkaart, en deel de kaarten van je aflegstapel uit aan de andere spelers, in beurtvolgorde. Leg de kaarten één voor één op hun stapels.

Daarna gaat het spel zoals gewoonlijk verder, te beginnen met de speler links van de speler die de Tumultkaart onthulde.

Belangrijk: een duel kan enkel worden veroorzaakt als een speler een kaart onthult. Als er een duel zichtbaar is nadat alle kaarten verdeeld zijn, moeten de spelers wachten tot de volgende kaart onthuld is voordat ze een duel kunnen aangaan.

Noa onthult de Tumultkaart: hij deelt één voor één de 5 kaarten in zijn aflegstapel uit aan de andere spelers, te beginnen met de Tumultkaart. Nu is Anna aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op 2 manieren eindigen:

- Als zowel de trekstapel als de aflegstapel van een speler leeg zijn. Deze speler wint. Als dit bij meerdere spelers op hetzelfde moment gebeurt, delen deze spelers de overwinning.

Opmerking: als er geen kaarten meer in je trekstapel zitten maar je wel nog kaarten in je aflegstapel hebt, moet je je beurt overslaan tot je een duel wint (en het spel eindigt) of een duel verliest (en het spel verder gaat).

- Zodra de Tumultkaart voor de derde keer wordt onthuld, eindigt het spel onmiddellijk. De speler (of spelers, bij een gelijkspel) met de minste kaarten in zijn of haar trekstapel wint.

SPECIALE GEVALLEN

Fatale vergissing!

Tijdens een duel telt enkel het eerste geluid. Als je je vergist, verlies je het duel! Als je tegenstander zich ook vergiste maar pas na jou een geluid riep, verlies je nog steeds. Als je verliest, ontvang je de aflegstapel van je tegenstander en stop je hem onder je trekstapel.

Adrenalinstoot!

Als je in het heetst van de strijd een geluid roept (ook al is dat gedeeltelijk), moet je je volledige aflegstapel onder je trekstapel stoppen. Daarna gaat het spel zoals gewoonlijk verder.

Scheidsrechter?

Als het niet volledig duidelijk is wie een duel heeft gewonnen, bepalen de andere spelers rond de tafel wie het snelst was. Als de andere spelers het niet eens raken, is het een gelijkspel! De duellerende spelers ontvangen elk aflegstapels, en moeten die onder hun eigen trekstapel stoppen. Daarna gaat het spel zoals gewoonlijk verder, te beginnen met de speler links van de speler die als laatste een kaart onthulde..

Dubbel duel!

Als je een kaart onthult die 2 duels veroorzaakt (eentje met een kleur en eentje met een cijfer), dan moeten de betrokken spelers zo snel mogelijk het geluid nabootsen van 1 van de andere dieren in het duel. Enkel het snelste geluid telt, ook als er 3 spelers roepen. De eerste speler die roept, wint of verliest het duel. Het andere duel wordt genegeerd.

Speciale situatie: als de scheidsrechters een gelijkspel uitroepen, worden beide duels afgehandeld! Als 2 van je tegenstanders gelijktijdig een duel tegen jou winnen, ontvang je de aflegstapels van beide spelers. Als je 1 duel wint en 1 duel verliest, dan geef je je aflegstapel aan de speler waarvan je won, en ontvang je de aflegstapel van de speler waarvan je verloor.



Noa onthult een roze 4 en veroorzaakt een dubbel duel. Noa blaast als eerste, gevolgd door Chloé, die zich vergist door ook te blaten. Leo tiijpt, maar als laatste speler. Enkel het eerste geluid telt: Noa wint zijn duel tegen Leo. Het duel met Chloé wordt genegeerd.

Als Chloé en Leo gelijktijdig en als eerste 'Piep' hadden geroepen, en Anna een gelijkspel had uitgeroepen, zou Noa de aflegstapels van zowel Chloé als Leo hebben ontvangen!

SPELREGELS MET 2 SPELERS

In een spelletje met 2 spelers zijn de regels een beetje anders:

VOORBEREIDING

Elke speler kiest 2 Dierkaarten in plaats van 1. Leg ze voor je trekstapel neer en zorg ervoor dat ze duidelijk van elkaar gescheiden zijn. Elke Dierkaart is verbonden met zijn eigen aflegstapel van Cijferkaarten.

SPELVERLOOP

In deze spelmodus spelen beide spelers gelijktijdig. Ze onthullen op hetzelfde moment de bovenste kaart van hun trekstapel, en leggen hun kaarten afwisselend op hun aflegstapels (links, rechts, links, enzovoort).

Bij een duel moet je het geluid van het dier nabootsen dat verbonden is met de 'duellerende' Cijferkaart van je tegenstander.

De verliezer ontvangt alle kaarten van de aflegstapel van het overeenkomstige dier (niet beide aflegstapels van de winnaar).

Tumultkaart

Als je de Tumultkaart op je aflegstapel plaatst, verwijder dan alle Cijferkaarten in die aflegstapel uit het spel, en stop de Tumultkaart onder de trekstapel van je tegenstander.

EINDE VAN HET SPEL



Chloé en Anna onthullen gelijktijdig een kaart op hun linkse aflegstapel. Chloé trekt een roze 4 en Anna trekt een gele 4: dit veroorzaakt een duell! Als Chloé blaast voordat Anna tiijpt, wint ze het duel en geeft ze de afgelegde kaarten bij haar kuikentje aan Anna.

De roze 3 en 4 veroorzaken geen duel, omdat beide aflegstapels van dezelfde speler zijn

Einde van het spel: net zoals in de gewone modus kan het spel op 2 manieren eindigen. Als de trekstapel van een van de spelers leeg is, wint die speler het spel (ook al liggen er nog kaarten in zijn of haar aflegstapels). Als de Tumultkaart voor de derde keer wordt onthuld, eindigt het spel onmiddellijk. De speler met de minste kaarten in zijn of haar trekstapel wint.

VARIANTES

Geflipte varian

Als je een duel verliest, draai dan je Dierkaart om. Dit betekent dat het geluid dat je tegenstanders bij het volgende duel moeten nabootsen, veranderd is.

Snelle variant

Om je spelletjes te versnellen, kun je het aantal verdeelde kaarten aanpassen. Stop voordat het spel begint alle kaarten met waarde 7, en alle kaarten van 1 kleur terug in de doos.

Blinde variant

Tijdens de voorbereiding, nadat alle spelers hun dier en geluid hebben voorgesteld, trekken alle spelers een Cijferkaart. Leg deze kaart gedekt bovenop je Dierkaart. Als je op dit moment de Tumultkaart trekt, schud hem dan terug door de stapel en trek een nieuwe kaart. Om een duel te kunnen veroorzaken, zul je de dieren van je tegenstanders moeten onthouden.