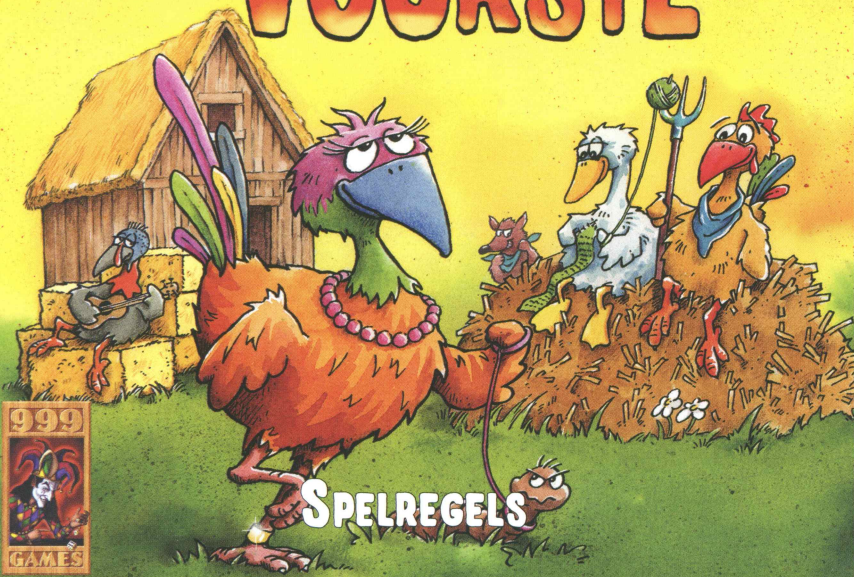




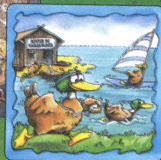
GRAANTJE DE VOORSTE



SPELREGELS

Het pluimvee op de boerderij houdt een groot buffet. Alle kippen, parelhoenders, fazanten, eenden, ganzen en kalkoenen uit de buurt doen mee. Het wordt een waar feestijn! De vossen uit de omgeving denken er ook zo over, maar die hebben duidelijk een ander beeld van de samenstelling van het menu...

SPEELMATERIAAL



6 kippenhokken



78 graankorrels
in 3 kleuren

(39 groene, 26 blauwe en 13 gele)



42 pluimveekaarten
in 6 kleuren



18 vossenkaarten
in 6 kleuren



1 dobbelsteen
De spelregels

Opmerking: de nu volgende spelregels gelden bij spellen met 4, 5 of 6 spelers. De wijzigingen voor spellen met 2 of 3 spelers zijn in aparte kaders aan de spelregels toegevoegd.

KORT SPELOVERZICHT

Kippen, ganzen en ander pluimv e die op het juiste moment op de voederbak afgaan, kunnen een graantje meepikken. Hetzelfde geldt voor de vossen, maar die willen liever het pluimvee verschalken... De speler die aan het einde van het spel de meest waardevolle verzameling pluimvee en graankorrels heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

- Leg de kippenhokken naast elkaar op tafel. Schud alle kaarten en geef iedere speler er 5. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel boven de twee middelste hokken.

- Geef iedere speler 6 kaarten in een spel met 2 of 3 spelers.

- Doe alle 78 graankorrels in de doos en schud die goed door elkaar.
- Leg de dobbelsteen klaar voor gebruik.

SPELVERLOOP

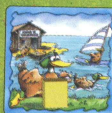
Het spel duurt 13 rondes, die elk uit 4 fasen bestaan:

1. Strooifase
2. Dieren uitzoeken
3. Voederen/jagen
4. Kaart trekken

1. STROOIFASE: *elk kippenhok krijgt vers graan*

Aan het begin van elke nieuwe speelronde krijgt elk kippenhok er voedsel bij. Een van de spelers neemt een handvol graankorrels uit de doos en doet er (zonder te kijken) één in elk kippenhok. Hij legt de overgebleven graankorrels terug in de doos.

Gedekte stapel



Startopstelling na de eerste strooifase

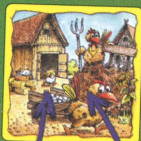
2. DIEREN UITZOEKEN: kaarten gedekt neerleggen.

Iedere speler kiest 1 kaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich neer.

In een spel met 2 of 3 spelers legt iedere speler 2 kaarten gedekt voor zich neer. Het is niet toegestaan om een pluimveekaart en een vossenkaart van dezelfde kleur te spelen.

Hebben alle spelers hun kaarten gekozen, dan draaien ze die tegelijk om. De kleur van een gespeelde kaart geeft aan in welk kippenhok een speler voedsel zoekt (zie afbeelding).

Zowel pluimvee als vossen zoeken voedsel in het kippenhok van hun eigen kleur.



3. VOEDEREN/JAGEN: *pluimvee pikt graan, vossen jagen op pluimvee*

De volgende situaties kunnen zich in een kippenhok voordoen:

- A. Het kippenhok is leeg
- B. Er is één vogel in het kippenhok
- C. Er zijn meerdere vogels in het kippenhok
- D. Er is één vos in het kippenhok
- E. Er zijn meerdere vossen in het kippenhok

A. Het kippenhok is leeg

Als er geen kaarten in de kleur van een kippenhok zijn gespeeld, blijft het graan daar liggen.



B. Er is 1 vogel in het kippenhok

Als er 1 pluimveekaart in de kleur van het kippenhok is gespeeld en er zijn geen vossenkaarten in deze kleur, krijgt de speler die de kaart speelde alle graankorrels die in dit kippenhok liggen. Hij neemt deze en legt die voor zich neer. Leg de betreffende pluimveekaart op de aflegstapel.

Gedekte stapel



Aflegstapel



Carla



Pieter



Rein



Shirley

Voorbeeld: gans Carla, kip Pieter, parelhoen Rein en eend Shirley zijn alleen in hun kippenhokken en mogen alle graankorrels daar pakken en voor zich neerleggen. Het graan bij de fazanten en de kalkoenen blijft liggen, omdat er geen fazanten en kalkoenen zijn gespeeld.

C. Er zijn meerdere vogels in het kippenhok

Zijn er meerdere pluimveekaarten in de kleur van het kippenhok gespeeld en zijn er geen vossenkaarten in dezelfde kleur, dan mogen de betreffende spelers het graan in het kippenhok in overleg verdelen (**uitzondering**: zie "Schijtlijster", blz. 9). Als ten minste 1 betrokken speler het niet met de verdeling eens is, beslist een gevecht met de dobbelsteen wie er met het graan vandoor gaat (zie "Het gevecht met de dobbelsteen" hieronder). De winnaar van het gevecht krijgt al het graan in het kippenhok, de verliezers krijgen niets. Leg de betreffende pluimveekaarten daarna op de aflegstapel.

Het gevecht met de dobbelsteen

Iedere betrokken speler werpt de dobbelsteen eenmaal en telt het resultaat van zijn worp bij de waarde van zijn gespeelde pluimveekaart op. De speler met het hoogste totaal wint. Bij een gelijke stand herhalen de betreffende spelers het gevecht.

Voorbeeld: Carla, Pieter en Shirley hebben allemaal een eend gespeeld. Het overleg loopt op niets uit, waardoor een gevecht de beslissing moet brengen. Carla dobbelt "2", Pieter "3" en Shirley "4". Daardoor hebben Carla en Pieter beiden een totaal van "8". Shirley is uitgeschakeld omdat zij een totaal van "7" heeft.



Carla

$$+ \text{dobbelt } 2 = 8$$



Pieter

$$+ \text{dobbelt } 3 = 8$$



Shirley

$$+ \text{dobbelt } 4 = 7$$



Carla

$$+ \text{dobbelt } 1 = 7$$



Pieter

$$+ \text{dobbelt } 1 = 6$$

Carla en Pieter vervolgen het gevecht. Ze werpen allebei een "1". Carla's totaal is nu "7", terwijl dat van Pieter "6" is. Carla krijgt alle graankorrels die in dit hok liggen.

Schijtlijster

Van elke vogelsoort is er één bang exemplaar (met waarde -2), de zogenaamde "schijtlijster". Een schijtlijster die in zijn eentje in een kippenhok is, pikt alle graankorrels. Als er ten minste 1 andere kaart van dezelfde kleur is gespeeld, vlucht de schijtlijster direct, zonder aan het overleg of een gevecht met de dobbelsteen mee te doen. Hij is echter wel zo slim om indien aanwezig nog even snel 1 groene graankorrel te pikken, mits die er is. De speler mag deze bij zijn voorraad doen, en legt zijn schijtlijster daarna op de aflegstapel.



Pakt een groene graankorrel weg!

D. Er is 1 vos in het kippenhok

Vossen eten geen graan. Als er geen vogels van dezelfde kleur zijn gespeeld, krijgt de vos niets. Als er 1 of meer pluimveekaarten van dezelfde kleur zijn gespeeld, krijgt de vos die allemaal. Hij legt deze pluimveekaarten voor zich neer. Alle graankorrels blijven in het kippenhok liggen.

Als er een schijtlijster van dezelfde kleur is gespeeld, krijgt de vos ook de "-2"-kaart (de vogel is als het ware gevlogen). De speler die de schijtlijster speelde, krijgt ook in dit geval (zie hierboven) voor zover aanwezig een groene graankorrel uit dit kippenhok. Alle andere graankorrels blijven liggen. Leg de gespeelde vossenkaart daarna op de aflegstapel.

Carla



Naar aflegstapel



*Naar
Carla*



Pieter



Shirley

E. Er zijn meerdere vossen in het kippenhok

Vossen zijn uitermate egoïstisch. Overleg en delen komen niet in hun woordenboek voor. Als er meerdere vossen van dezelfde kleur zijn gespeeld, moet een gevecht met de dobbelsteen beslissen wie alle vogels van de betreffende kleur krijgt. Zie "Het gevecht met de dobbelsteen", blz. 8.



Voorbeeld: Carla, Pieter en Evert hebben allemaal een vossenkaart gespeeld. Raj heeft een eend (waarde 6) gespeeld, Theo een kalkoen (waarde 4) en Ron een angstige kalkoen (een "schijtlijster" met waarde -2). Carla's blauwe vos maakt de eend van Raj buit. Pieter en Evert beslissen in een gevecht wie de 2 kalkoenen krijgt. De schijtlijster pakt nog wel even snel een groene graankorrel voor Ron.

Ron



Theo



Raj



Evert



Pieter



Carla

4. KAART TREKKEN

Als alle gespeelde kaarten zijn afgehandeld (graan naar pluimvee, pluimvee naar vossen, resterende kaarten op de aflegstapel), trekt iedere speler 1 kaart van de gedekte stapel.

In een spel met 2 of 3 spelers trekt iedere speler 2 kaarten.

Als de gedekte stapel leeg is, wordt deze geschud en als nieuwe gedekte stapel gebruikt. Daarna begint de volgende ronde met de strooifase (zie blz. 4). Laat alle graankorrels uit vorige ronden in de kippenhokken liggen.

EINDE VAN HET SPEL

De laatste (dertiende) ronde begint als de laatste 6 graankorrels in de kippenhokken zijn gelegd. Na deze ronde is het spel afgelopen. Iedere speler telt nu de waarde van zijn graankorrels en zijn vogels bij elkaar op. Gele graankorrels zijn 3 punten waard, blauwe 2 punten en groene 1 punt. De waarde van een pluimveekaart is gelijk aan het getal dat erop staat. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

- Geel = 3 punten
- Blauw = 2 punten
- Groen = 1 punt



-2 punten



3 punten



4 punten



5 punten



6 punten

GELIJKE STAND?

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de graankorrel of pluimveekaart met de hoogste waarde. Is dat ook gelijk, vergelijk dan de op één na hoogste graankorrel/pluimveekaart met elkaar, enzovoort.



© 2001, 2024 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: Doris Matthäus

Spelregels: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU