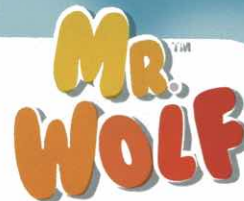




Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 4 3D huisjes
- 28 dierfiches

- 16 tegels
- 8 tegels met 2 dieren (donkere achtergrond),
- 8 tegels met 3 dieren (lichte achtergrond)
- 1 houten Mr. Wolf



Inleiding

Mr. Wolf sluipt door het bos. Een van de dieren op de boerderij heeft dat in de gaten en verwittigt de anderen. «Snel! Naar huis!» Wil je de dieren helpen? Wijs ze dan de weg naar het juiste huisje voor Mr. Wolf via het stenen paadje in de wei aankomt.

Doelstelling

Mr. Wolf is een coöperatief spel waarbij spelers samenwerken om alle juiste dieren in de juiste huisjes te verbergen voor Mr. Wolf het laatste veld op het stenen pad bereikt.

Voorbereiding

- Neem het speelbord uit de doos en neem de 16 tegels, 28 dierfiches en 4 huisjes. Plaats het speelbord terug in de doos; het spel wordt gespeeld met het speelbord in de doos.
- Plaats de 4 huisjes op het speelbord in de bijbehorende vakken. Leg de dierfiches willekeurig neer in het groene speelveld, met de bloem naar boven.
- Neem de 8 tegels met 2 dieren, meng ze en plaats er een op het dak van elk huisje zodat de dieren zichtbaar zijn. Leg de andere tegels weg; ze worden niet gebruikt voor dit spel (zie de Uitdagende variant waar de tegels met 3 dieren worden gebruikt).
- Plaats Mr. Wolf op de eerste steen (= de donkerste) van het pad dat naar de wei leidt.



Het spel spelen

- De jongste speler start het spel; spelers komen aan de beurt met de klok mee. Ze draaien een dierfiche naar keuze om en tonen zo het dier dat onderaan op het fiche staat.
- Als het dier overeenkomt met een dier op een of meer van de 4 tegels op de huisjes, dan schuiven ze het fiche door de gleuf in het bijbehorende huisje (als het dier op meerdere tegels staat, beslist de speler in welk huisje het dierfiche wordt geschoven).

Alle spelers moeten onthouden dat dit dier in dit huisje werd geplaatst.

- Als het dier niet overeenkomt met een dier op een tegel, of als dat wel het geval is maar het dier werd in een vorige beurt al in dat huisje geplaatst, dan wordt het dierfiche op het erf van de boerderij gelegd.
- Als op de onderkant van het fiche Mr. Wolf staat, dan verplaatst de speler Mr. Wolf 1 stap verder op diens stenen pad. Het fiche waarop Mr. Wolf staat wordt met de bloem zichtbaar teruggelegd. Spelers onthouden best waar deze fiches liggen, zodat ze het fiche niet opnieuw omdraaien!
- Dan is het de beurt aan de volgende speler.

Opmerkingen

- Je mag tijdens het spel niet in de huisjes kijken; spelers moeten onthouden in welke huisjes al welke dieren zitten. Spelers worden echter aangemoedigd om elkaar te helpen, het is een coöperatief spel!
- Als je denkt dat een huisje compleet is, draai je de tegel om naar zijn dakzijde.

Einde van het spel

Het spel eindigt op een van twee manieren:

1. Spelers geloven dat alle huisjes vol zijn: één voor één worden de tegels opgeheven om te controleren of alle dierfiches correct overeenkomen met de dieren op de tegels. Als alles correct is winnen de spelers het spel! Onjuiste, ontbrekende of extra dieren in een van de huisjes betekent dat Mr. Wolf heeft gewonnen.

2. Mr. Wolf geraakt in de wei: als Mr. Wolf in de wei aankomt (hij gaat naar de laatste steen van het pad) voordat alle juiste dieren in de huisjes zijn, wint hij de wedstrijd.

Uitdagende varianten

Met 3 in een huisje!

Volg dezelfde spelregels, maar gebruik de 8 tegels met 3 dieren in plaats van de tegels met 2 dieren.

Gekke boerderij

Volg dezelfde spelregels, maar gebruik alle tegels (met 2 en 3 dieren). Je mag tegels naar keuze combineren zolang je deze regel volgt: 1 dier mag niet meer dan 3 keer op de getrokken tegels voorkomen.

Eenzame boer

Speel alleen met 4 tegels die je leuk vindt, en probeer de juiste dieren in de huisjes te krijgen voordat Mr. Wolf in de wei arriveert!

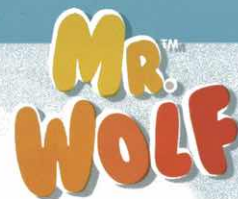
© 2018 Blue Orange. Gebaseerd op een spelidee van Marie en Wilfried Fort. Mr. Wolf en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 maisonnettes
- 28 jetons animal

- 16 tuiles animaux
- 8 tuiles « 2 animaux » (dos foncé),
- 8 tuiles « 3 animaux » (dos clair)
- 1 Pion en bois « Mr. Wolf »



Introduction

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt.

« Vite les copains, rentrons chez nous ! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme.

Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

But du jeu

Mr. Wolf est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attitrée.

Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr. Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, vous gagnez la partie.

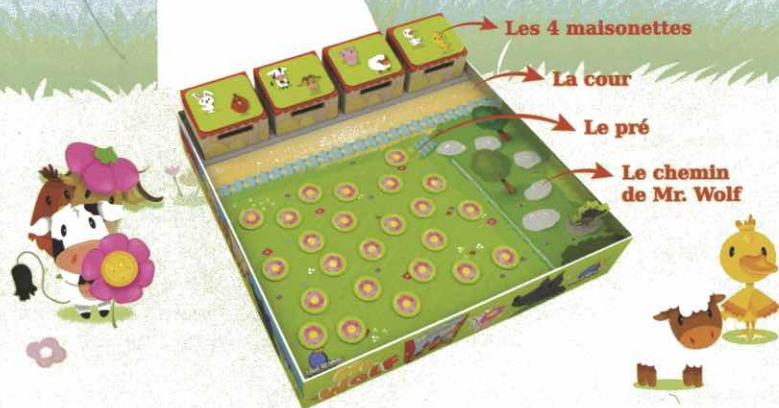
Préparation

• Sortez le plateau de la boîte de jeu et prenez les 16 tuiles, les 28 jetons, les 4 maisonnettes et Mr. Wolf. Reposez le plateau dans la boîte de jeu et placez-la au centre de la table.

• Disposez les 4 maisonnettes sur le plateau dans chaque emplacement du socle. Placez les 28 jetons animal face fleur visible dans le pré sur le plateau.

• Rassemblez les 8 tuiles « 2 animaux », mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Mettez les tuiles restantes de côté. Les 8 tuiles « 3 animaux » resteront dans la boîte (voir Variantes).

• Placez Mr. Wolf sur la pierre gris foncé du chemin qui mène au pré.



Jour de jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens horaire. Il retourne un des jetons fleur du pré pour révéler l'animal caché en dessous :

• Si le joueur retourne un animal qui correspond à une ou plusieurs tuiles placées sur les maisonnettes, il peut glisser le jeton animal dans la maisonnette de son choix. Tous les joueurs doivent mémoriser où se trouvent les animaux déjà déposés.

• Si le joueur retourne un animal qui ne correspond à aucune maisonnette ou déjà déposé dans sa maisonnette, il le place dans la cour de la ferme.

• Si le joueur retourne un jeton loup, il remet le jeton là où il l'a pris, dans le pré, face fleur visible et fait avancer Mr. Wolf d'une pierre sur le chemin. Tous les joueurs doivent se rappeler où sont cachés les jetons loup.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Notes

- Il est interdit de soulever les maisonnettes pendant la partie.
- Les joueurs peuvent s'entraider, en cas de doute, au moment de glisser un jeton animal dans une des maisonnettes.
- Lorsque les joueurs pensent qu'une maison est complète, ils retournent la tuile posée sur le toit face cachée.

Fin du jeu

La partie peut se terminer de 2 façons :

1 Les joueurs pensent avoir tous les animaux qu'il faut dans toutes les maisonnettes. Elles sont soulevées une par une pour garder le suspense.

• Si tous les animaux correspondent bien à ceux des tuiles de chaque maisonnette, tous les joueurs gagnent la partie.

• Si un des animaux n'est pas dans la bonne maisonnette ou si un des animaux manque à l'appel ou si un des animaux est de trop, c'est Mr. Wolf qui gagne la partie.

2 Mr. Wolf a atteint le pré avant que les animaux des 4 maisonnettes soient à l'abri. Les joueurs perdent immédiatement la partie et c'est une victoire pour Mr. Wolf.

Variantes

3 par 3

Rassemblez les 8 tuiles « 3 animaux », mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Mettez les tuiles restantes de côté. À vous de jouer !

Ferme en folie

Rassemblez toutes les tuiles, mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Attention ! Vous pouvez combiner les tuiles comme vous le souhaitez mais en respectant la règle suivante: 1 animal ne doit jamais apparaître plus de 3 fois.

Le Solitaire

Tentez tout seul de mettre les animaux des 4 listes dans les 4 maisonnettes.

© 2018 Blue Orange. Jeu créé par Marie et Wilfried Fort. Mr Wolf et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu