



Marie &
Wilfried Fort



Luke Ives

TROUPO



4+



10min



2-4

KIWI
ZOU



Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





4+



10min



2-4



De kudde is rustig in de weide. Welke boer zal het meest bedreven zijn in het verzamelen van zoveel mogelijk dieren op zijn boerderij? Daarvoor moet je durf tonen en zoveel mogelijk dieren per beurt onthullen ... maar wees voorzichtig, want als er twee kaarten met hetzelfde dier worden omgedraaid, keren alle dieren terug naar de weide!

Doel van het spel: De speler zijn met de meeste dieren op zijn boerderij.

Vorbereiding:



1. Elke speler kiest een Boerderijkaart en legt deze voor zich neer.
2. De Kuddekaarten worden geschud en met de achterkant naar boven in een stapel in het midden van de tafel gelegd: **dit is de kudde**.

Het spel zelf:

De laatste die een boerderij heeft bezocht, begint, daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Een speelbeurt:

Aan het begin van elke beurt moet de actieve speler **een kuddekaart onthullen**: hij draait een **nog niet onthulde kaart** (met de achterkant naar boven) om en legt deze boven zijn Boerderijkaart.

Daarna kiest hij of hij doorgaat of stopt.

- Als hij doorgaat, hij kiest een nieuwe kaart uit de kudde (met de achterkant naar boven of al onthuld) en legt deze boven zijn Boerderijkaart.
 - Als de speler twee kaarten met hetzelfde dier boven zijn boerderij heeft liggen (ongeacht de hoeveelheid) ... **Pech, de dieren krijgen ruzie!** De kaarten die de speler in deze beurt heeft verzameld, worden open teruggelegd in de kudde en zijn beurt eindigt onmiddellijk.
 - Als de speler een ander dier heeft dan het dier dat hij al had verzameld: **goed gedaan!** Hij mag opnieuw kiezen of hij doorgaat (en dus deze stap herhaalt) of stopt.
- Als hij stopt (na 1, 2 of 3 kaarten), schuift hij de verzamelde kaart(en) onder zijn Boerderijkaart. Elk dier levert 1 punt op aan het einde van het spel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens eenzelfde beurt is het onmogelijk voor een speler om kaarten te verzamelen die hetzelfde dier voorstellen, ongeacht de hoeveelheid.

Er bestaan 3 verschillende dieren, dus het is onmogelijk om meer dan 3 kaarten te verzamelen. Als een speler 3 kaarten verzamelt met 3 verschillende dieren, moet hij stoppen.



De Kapotte Hek-kaarten:

Oh nee, het hek is kapot en de dieren ontsnappen!

Als de actieve speler tijdens zijn beurt een Kapotte Hek-kaart onthult, worden alle onthulde kaarten (in de kudde of boven zijn boerderij) én de Kapotte Hek-kaart uit het spel verwijderd.

Als er nog geen enkele kaart onthuld was op het moment dat de Kapotte Hek-kaart verschijnt, ontsnapt er geen enkel dier en wordt alleen de Kapotte Hek-kaart verwijderd.

De actieve speler begint zijn beurt opnieuw zodat het spel kan doorgaan.





Einde van het spel:

Het spel eindigt

- wanneer er geen kaarten meer in de kudde liggen
- of
- wanneer er alleen nog maar open kaarten in de kudde liggen.

De boerderijkaarten van elke speler worden links op tafel gelegd, onder elkaar. Elke speler legt vervolgens alle dieren die hij heeft verzameld in een rij voor zijn boerderij. Elke kaart overlapt gedeeltelijk de vorige. De speler met de langste dierentrein is de winnaar: hij heeft de meeste dieren verzameld!



Verdiensten:

Auteurs: Marie & Wilfried Fort

Illustrator: Luke Ives

Dankzegging: Kiwizou bedankt de testers van de school Saint-Exupéry in Bois-Colombes en Paolito, onze Peruaanse lama.