

# Oegah, oegah!

Een oergek dobbelspel voor  
2 - 4 jagers en verzamelaars van 5 - 99 jaar.

**Auteur:** Benjamin Schwer  
**Illustraties:** Marek Blaha  
**Duur van het spel:** ca. 15 minuten

Twee jagers uit de steentijd, Bottenbaas en Mammoetman, hebben een vreselijke honger. Daarom trekken ze door de wildernis op zoek naar voedsel. Om een zo vet mogelijke buit te vangen, splitsen ze zich op. Op hun weg vinden ze allerlei lekkers: malse mammoets en gevaarlijke dino's, dikke hagedissen, maar ook nutteloze botten. Help beide jagers om een enorme buit te vangen. Wie de meeste smikkelpunten heeft als Bottenbaas en Mammoetman elkaar weer ontmoeten, wint de plezierige jacht.

## Inhoud van het spel

Bottenbaas (grote houten figuur) en Mammoetman (kleine houten figuur), 31 wegkaartjes met smikkelpunten, 5 dobbelstenen, 3 vette-buitkaarten (dinosaurus, mammoet, oervogel), 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Meng de 31 wegkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze in een grote kring in het midden van de tafel. Op één plaats in de kring laat je wat meer ruimte tussen twee kaartjes. Draai dan alle wegkaartjes om zodat de smikkelpunten zichtbaar zijn. De 3 vette-buitkaarten leg je open in het midden van de kring. Zet Mammoetman en Bottenbaas in het grote gat tussen de twee wegkaartjes.

Mammoetman (de kleine houten figuur) loopt op de wegkaartjes altijd met de klok mee, Bottenbaas (de grote houten figuur) tegen de klok in. Houd de dobbelstenen bij de hand.



## Verloop van het spel

Er wordt met de klok mee gespeeld. De ruigste speler begint. Gooi met de vijf dobbelstenen en bekijk de worp.

### Welke symbolen zie je op de dobbelstenen?

• **Bot:**

Dobbelstenen met een bot leg je meteen aan de kant.



• **Dinosaurus, mammoet, oervogel, Mammoetman, Bottenbaas:**



- Na elke worp kies je minstens één of meerdere van deze vijf symbolen. Leg nu alle dobbelstenen met het gekozen symbool (de gekozen symbolen) in het midden van de tafel.

- Met de overige dobbelstenen gooi je nogmaals.
- Dan kies je weer minstens een symbool en leg je de bijbehorende dobbelsteen in het midden van de tafel. Het kan ook een symbool zijn dat je voordien al gekozen had.
- Dat herhaal je tot alle dobbelstenen aan de kant liggen.

### Punten toekennen aan dobbelstenen

Als je alle dobbelstenen aan de kant hebt gelegd, krijgen ze punten:

- **Bot:** dobbelstenen met een bot zijn waardeloos.
- **Mammoet, dinosaurus en oervogel:** als minstens 3 dobbelstenen hetzelfde symbool hebben, krijg je de bijbehorende vette-buitkaart en leg je die voor jou. Als een medespeler die kaart al heeft, mag je die afnemen. Let op: pas op het einde van het spel krijg je voor elke vette-buitkaart die voor jou ligt 3 extra smikkelpunten.
- **Bottenbaas en Mammoetman:**
  - voor elke dobbelsteen met Bottenbaas of Mammoetman moet je de bijbehorende figuur op een wegkaartje verder zetten. Gaten tussen de kaartjes tellen niet als veld.
  - Als je maar één van beide houten figuren mag verplaatsen, neem je het wegkaartje waarop de figuur **op** het einde van de beurt blijft staan en leg je dat met de afbeelding naar beneden voor jou. De figuur zet je weer terug op de lege plaats, waar het wegkaartje lag dat je genomen hebt.
  - Als je beide houten figuren verplaatst, neem je de twee wegkaartjes waarop de figuren blijven staan. Een van de wegkaartjes mag je houden en met de afbeelding naar beneden voor je leggen. Het andere geef je met de afbeelding naar beneden aan een willekeurige medespeler.

**Belangrijk:** je moet altijd beslissen welke figuur je als eerste gaat verplaatsen.

- Als de twee jagers uit de steentijd op geen enkele dobbelsteen voorkomen, mag je geen houten figuren verplaatsen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen meteen **na** de beurt waarbij Bottenbaas en Mammoetman elkaar ontmoeten of elkaar voorbijlopen. De houten figuren gaan dan de overige wegpunten **op** de resterende wegkaartjes voort.

### Wie haalt de vette buit binnen?

Op het einde telt elke speler de smikkelpunten op de wegkaartjes, die hij verzameld heeft. Elk kaartje met een stinkende rups is een smikkelpunt minder. Bij alle andere wegkaartjes telt het aantal smikkelpunten. Voor elke vette-buitkaart die op het einde van het spel voor jou ligt, krijg je 3 extra smikkelpunten.

De speler met de meeste smikkelpunten wint.

### Variant: Onzekere jacht

Je speelt volgens de spelregels van het basisspel, met de volgende afwijking bij de voorbereiding van het spel:

Meng de 31 wegkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze in een grote kring in het midden van de tafel. Op één plaats in de kring laat je wat meer ruimte tussen twee kaartjes. Draai dan elk vierde wegkaartje om, zodat enkel hierop de smikkelpunten zichtbaar zijn.

Nu is het niet meer zo eenvoudig om te weten welke wegkaartjes de moeite waard zijn.

# Préhisto-nonos !

Un jeu de dés rigolo et préhistorique pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteur :** Benjamin Schwer

**Illustration :** Marek Blaha

**Durée du jeu :** env. 15 minutes

FRANÇAIS

Ospierrot et Dinodenis, deux chasseurs de l'âge de pierre, ont le ventre qui gargouille... Ils errent en pleine nature, à la recherche de nourriture. Pour augmenter leurs chances de trouver une belle proie, ils se séparent. En chemin, ils trouvent toutes sortes de bonnes choses à manger : de juteux mammouths, de dangereux dinosaures et de gros animaux, mais aussi des os inutiles, les préhisto-nonos ! Aidez nos deux chasseurs à trouver la grosse proie de leurs rêves ! Le joueur qui aura récolté le plus de points miam au moment où Ospierrot et Dinodenis se retrouveront gagnera cette joyeuse partie de chasse préhistorique.

## Contenu du jeu

Ospierrot (grande figurine en bois) et Dinodenis (petite figurine en bois), 31 plaquettes de chemin avec des points miam (= morceaux de viande), 5 dés, 3 cartes de proies (dinosaur, mammouth, oiseau préhistorique), 1 règle du jeu.

## Préparation du jeu

Mélangez les 31 plaquettes de chemin faces cachées et étalez-les en cercle au centre de la table. À un endroit du cercle, laissez un grand espace entre deux plaquettes. Retournez ensuite toutes les plaquettes

de chemin afin qu'on puisse voir les points miam. Déposez les 3 cartes de proies faces visibles au centre du cercle. Déposez Dinodenis et Ospierrot là où les plaquettes de chemin sont les plus espacées. Dinodenis (la plus petite des deux figurines) se déplace toujours sur les plaquettes de chemin dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que Ospierrot (la plus grande des deux figurines) va dans le sens inverse. Préparez les dés.



FRANÇAIS

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a les cheveux les plus en bataille commence. Lance les 5 dés.

### Quels symboles indiquent les dés ?

- Préhisto-nonos :**

les dés sur lesquels figure un os doivent immédiatement être mis de côté.



- Dinosaur, mammouth, oiseau préhistorique, Ospierrot, Dinodenis :**





- Après avoir lancé les dés, choisi un ou plusieurs de ces cinq symboles. Dépose tous les dés avec le ou les symbole(s) choisis au centre de la table.
- Relance les dés restants.
- Choisis à nouveau au moins un symbole et place les dés correspondants au centre de la table. Tu peux rechoisir le même symbole.
- Recommence jusqu'à ce que tu aies mis de côté tous les dés.

### Calcul des dés

Une fois que tu as mis de côté tous les dés, il faut les comptabiliser :

- **Préhisto-nonos** : les dés sur lesquels figure un os n'ont pas de valeur.
- **Dinosaure, mammouth et oiseau préhistorique** : si au moins 3 dés ont le même symbole, récupère la carte de la proie correspondante et mets-la devant toi. Si un autre joueur l'a déjà, tu peux la lui prendre. Attention ! Ce n'est qu'à la fin du jeu que tu reçois 3 points miam supplémentaires pour chaque carte de proie que tu as devant toi.
- **Ospierrot et Dinodenis** :
  - Pour chaque dé sur lequel figure Ospierrot ou Dinodenis, avance la figurine correspondante d'une plaquette en restant **sur** les plaquettes. Les espaces entre les plaquettes ne comptent pas comme cases.
  - Si tu n'as le droit d'avancer qu'une des deux figurines, prends la plaquette sur laquelle atterrit la figurine une fois que tu l'as avancée et dépose-la face cachée devant toi. Repose la figurine sur l'espace vide où se trouvait la plaquette de chemin que tu as prise.
  - Si tu déplaces les deux figurines, tu dois prendre les deux plaquettes de chemin sur lesquelles atterrissent les figurines. Tu as alors le droit de garder l'une d'entre elles et de la déposer

devant toi face cachée. Donne l'autre au joueur de ton choix, face cachée.

**Important** : tu dois toujours décider quelle figurine tu veux déplacer en premier.

- Si aucun des deux chasseurs préhistoriques ne figure sur les dés, tu n'as pas le droit de déplacer les figurines.

C'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

Le jeu s'achève juste après le tour où Ospierrot et Dinodenis se retrouvent ou se dépassent. Les figurines en bois effectuent le nombre de déplacements restants **sur** les plaquettes restantes.

#### Qui gagne cette partie de chasse préhistorique ?

À la fin de la partie, chacun des joueurs comptabilise ses points miam à partir des plaquettes de chemin qu'il a pu récolter. Retire un point miam par plaquette comportant une chenille avec le symbole « - ». Toutes les autres plaquettes de chemin comptent pour le nombre de points miam qui figure dessus. Chaque joueur comptabilise 3 points supplémentaires pour chaque carte de proie qu'il a encore devant lui à la fin du jeu.

Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points miam.

#### Variante : chasse incertaine

Le jeu se joue avec les règles de base à part les modifications suivantes lors de la préparation du jeu : mélangez les 31 plaquettes de chemin faces cachées et étalez-les en cercle au centre de la table. À un endroit du cercle, laissez un espace plus large entre deux plaquettes pour les figurines Ospierrot et Dinodenis. Puis retournez uniquement une plaquette sur quatre, si bien qu'on ne voit donc que sur ces plaquettes combien de points miam elles valent. Ainsi, on ne voit plus quelles sont les plaquettes de chemin qui en valent la peine.