

Stop de Stropers



coöperatief strategiespel

2 tot 5 spelers • vanaf 8 jaar • speelduur circa 20 minuten

Spelbeschrijving

Het is lente. De dieren komen uit hun hollen en gaan op zoek naar eten. De herten en wilde zwijnen lopen door de bossen en over de bloemenvelden. De eenden gaan naar het water. Maar er liggen stropers op de loer die de dieren willen vangen!

Wij zijn de boswachters en willen de dieren beschermen. Daarom gaan wij ook de bossen en velden in om de stropers tegen te houden. De stropers hebben geheime hutten -op strategische plekken- waar ze zich voor ons kunnen verstoppen. Maar om de dieren te vangen, komen ze uit hun hut.

Samen kunnen we de stropers omsingelen en vangen, als ze door een bos of veld sluipen. Maar soms ontsnappen de stropers met bootjes die ze bij de geheime hutten verstopst hebben!

Spelverloop

Aan het begin van je beurt gaan alle stropers tegelijk lopen of varen, van de ene naar de andere geheime hut. Dat gaat vanzelf, door met de dobbelsteen te gooien. Daarna verzet je je boswachter naar een plek waar je dieren kunt beschermen en waar je later misschien een stroper kunt betrappen. Dan komen er twee dieren uit hun hollen, je mag zelf kiezen waar. Als laatste mag je drie dieren verplaatsen, zodat ze veilig zijn voor de stropers en ze genoeg te eten hebben.



Inhoud

Spelbord, spelregels, 5 gekleurde boswachter-pionnen, 6 zwarte stroper-pionnen, 27 dieren (9 eenden, 9 herten en 9 wilde zwijnen), 3 reservefiches (1 eend, 1 hert en 1 zwijn), 1 speciale dobbelsteen.

Vorbereiding

- Leg het spelbord in het midden. Je ziet velden met rode bloemen, bossen en water. De drie witte cirkels zijn hollen waar de dieren uit komen. De zwarte stippen zijn de geheime hutten van de stropers. Zie je dat aan ieder gebied twee hutten liggen?
- Elke speler kiest een boswachter-pion en zet deze bij het boswachtershuis in het midden van het bord.
- Pak evenveel stroper-pionnen als het aantal spelers, de rest blijft in de doos. Zet ze op de genummerde hutten. Begin bij nummer 1, dan nummer 2, enzovoort.
- Leg de 27 dieren (9 eenden, 9 herten en 9 zwijnen) naast het bord. De 3 reservefiches blijven in de doos.
- Leg alle dieren met de witte kant naar boven en hussel ze door elkaar.
- Beslis samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden in het bos geweest is.



Spelen

Elke spelbeurt bestaat uit 4 stappen:

1. Stropers verplaatsen
2. Lopen met je boswachter
3. Dieren wakker maken
4. Dieren verplaatsen

Daarna is de speler links van je aan de beurt (het spel gaat 'met de zon mee').



1. Stropers verplaatsen

- De stropers gaan van de ene naar de andere hut, op jacht naar dieren. Dit is onze kans om een stroper te betrappen!
- Alle stropers komen één voor één aan de beurt. Let samen goed op dat je ze allemaal hebt gehad.
- Gooi met de dobbelsteen. Als je **groen** gooit, gaan alle stropers naar het bos naast hun geheime hut. Ze doorzoeken het bos en gaan dan naar de andere hut die ook aan dit bos ligt. Bij **rood** lopen ze over de bloemenvelden, bij **blauw** steken ze met een bootje het water over.
- Sommige hutten liggen maar aan twee verschillende gebieden. Wordt de derde kleur gegooit, dan blijft deze stroper staan.
- Loopt een stroper over een bos of veld met een boswachter, dan wordt deze stroper betrapt. Hoera, één stroper minder! Leg de stroper-pion in de doos.
- Soms gaan twee stropers naar hetzelfde gebied, en ruilen ze met elkaar van plek. Als daar een boswachter staat, dan worden ze allebei betrapt.
- Komt een stroper op een gebied met een dier, zonder een beschermende boswachter, dan wordt het dier gevangen. O nee, de stroper is jullie te snel afgeweest... Jullie hebben verloren!

2. Lopen met je boswachter

- De boswachters lopen door bossen en velden. Ze weten niet waar de bootjes liggen.
- Je loopt met je eigen pion van een bosgebied naar een bloemenveld, of van een bloemenveld naar een bos.
- Wordt het gebied waar je komt al bewaakt door een andere boswachter, dan mag je een stap verder doen. Als je goed samenwerkt, kun je soms in één beurt heel ver komen!
- Je mag ook op dezelfde plek blijven staan.
- Er kunnen meerdere boswachters op één gebied staan.
- De stropers zitten verstopst in hun geheime hutten. Je kunt in dit deel van de beurt helaas geen stroper betrappen!

3. Dieren wakker maken

- Nu komen er twee dieren uit hun hollen.
- Draai één dier open. Kies één van de drie hollen en leg het dier erop. Verplaats het dier dan naar zijn gebied bij het gekozen holletje. Een eend gaat naar het water, een hert naar het bloemenveld en een wild zwijn naar het bos.
- Draai een tweede dier om en plaats deze op dezelfde manier.

4. Dieren verplaatsen

- Je mag *één* eend, *één* hert en *één* zwijn verplaatsen.
- Eenden vliegen over één bloemenveld naar een ander water.
- Herten lopen van het bloemenveld waar ze staan, door één bosgebied, naar een ander bloemenveld.
- Zwijnen lopen van het bos waar ze staan, over één bloemenveld, naar een ander bos.



- Op elk gebied is maar voor één dier genoeg te eten. Als aan het eind van je beurt ergens 2 dieren staan, heeft er één niets te eten. Helaas, jullie hebben verloren!
- Dieren en boswachters kunnen wel bij elkaar op hetzelfde gebied staan. De boswachters beschermen de dieren.

Einde van het spel

- Jullie hebben gewonnen als de laatste stroper wordt betrapt. Hoera, alle dieren zijn nu veilig!!!
- Zodra één of meer dieren gepakt worden door een stroper, is het spel meteen afgelopen. Het is niet gelukt om alle dieren te beschermen.
- Ook als er een dier niet genoeg te eten heeft, is het spel afgelopen.
- Als jullie verloren hebben, kun je ervoor kiezen om toch door te spelen. Probeer alsnog alle stropers te betrappen zodat de andere dieren wél veilig zijn.



Het spel makkelijker of moeilijker maken

- Om het spel makkelijker te maken, kun je met één stroper minder spelen dan het aantal spelers.
- Wil je een grote uitdaging, speel dan juist met één stroper meer. Bij 5 spelers gaat dit zo: Er komen twee stropers op schuilplek nummer 2. In de eerste beurt wordt maar één van de twee verplaatst; daarna gaan ze allebei lopen.

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

gebruiken hun buitenaardse krachten om naar huis terug te kunnen keren. Ook in dit spel gebruiken de spelers hun fantasie en ontstaat een verhaal.

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

Stop de Stropers

2-5 spelers, vanaf 8 jaar

De stropers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

Ruimtereizigers

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

De ruimtereizigers zijn neergestort op Aarde en

Colofon

© 2008 Zonnespel/Sunny Games.

Auteur: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede.

Illustrator: Tim Mathijssen, Amstelveen.

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.

Redacteur: Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel).

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

Met dank aan Amar, Amber, Anouk, Bas, Casper, Daniëll, Fabienne, Fenna, Fleur, Gelina, Gianni, Hannah, Ilse, Isa, Iskander, Iva, Joël, Jonah, Jordi, Junjie, Katinka, Lorien, Luna, Mara, Max, Merlijn, Mink, Nadine, Naomi, Pim, Rishilla, Robbin, Roos, Roxan, Sara, Shadi, Soufian, Thorsten, Tijmen, Vigo en alle andere testspelers.

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Uitgever:

Zonnespel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Chasse aux Chasseurs



jeu de stratégie coopératif

2 à 5 joueurs • à partir de 8 ans • durée: environ 20 min.

Description du jeu

Le printemps est là! Les animaux sortent de leur abri, à la recherche de nourriture. Les cerfs et les sangliers gambadent dans les forêts et les champs de fleurs. Les canards retournent à l'étang. Mais de vilains chasseurs hors-la-loi, des braconniers sont déterminés à attraper les animaux!

Nous, les gardes-chasses, voulons protéger les animaux. Pour cela, nous parcourons les bois et les champs de fleurs pour stopper les chasseurs.

Les chasseurs ont des cachettes secrètes, à des endroits stratégiques, dans lesquelles ils sont introuvables. Néanmoins, pour attraper les animaux, ils doivent en sortir.

En joignant nos forces, nous allons essayer de cerner ces chasseurs. Quand un chasseur se défile dans une forêt ou un champ de fleurs dans lequel il y a un garde-chasse, on peut l'attraper! Mais, des fois, ils arrivent à s'échapper à bord d'une barque dissimulée près de leur cachette.

Déroulement du jeu

Au début de ton tour de jeu, tous les chasseurs vont aller d'une cachette à une autre en suivant les indications du dé. Après cela, tu peux déplacer ton garde-chasse vers un endroit où tu protégeras les animaux et peut-être attraperas-tu un chasseur. Ensuite, deux animaux sortiront de leur abri, à toi de choisir lequel. Enfin, tu peux bouger trois animaux en prenant soin de les tenir à distance des chasseurs mais en les laissant proche de la nourriture.



Contenu

Plateau de jeu, règle de jeu, 5 pions gardes-chasses (colorés), 6 pions chasseurs (noirs), 27 animaux (9 canards, 9 sangliers et 9 cerfs), 3 cartes de réserve (1 canard, 1 sanglier et 1 cerf), 1 dé spécial.

Mise en place

- Place le plateau au milieu de l'espace de jeu. Tu peux y voir les champs de fleurs rouges, les forêts et les étangs. Les trois ronds blancs sont les abris des animaux. Les trois cercles noirs sont les cachettes des chasseurs. Remarque que chaque zone compte deux cachettes.
- Chaque joueur choisit un garde-chasse et le place dans la maison qui se trouve au centre du plateau.
- Prend autant de pions chasseurs qu'il y a de joueurs, le reste retourne dans la boîte de jeu. Place-les sur les cachettes numérotées. Le premier sur la cachette numéro 1, le second sur la 2, et ainsi de suite...
- Place 27 animaux (9 canards, 9 sangliers et 9 cerfs) à proximité du plateau. Les 3 cartes de réserve restent dans la boîte de jeu.
- Retourne tous les animaux face cachée et mélange-les bien.
- Ensemble, choisissez le premier joueur, par exemple celui qui est allé en dernier se promener dans une forêt.



Jouons!

Chaque tour de jeu se compose de 4 étapes:

1. Déplace les chasseurs
2. Déplace ton garde-chasse
3. Réveille les animaux
4. Déplace les animaux

Quand tu as fini, c'est au tour de ton voisin de gauche (le tour avance "avec le soleil").



1. Déplace les chasseurs

- Les chasseurs se faufilent d'une cachette à une autre, à la recherche d'animaux. On a une chance de les attraper!
- Tous les chasseurs vont se déplacer mais un par un. Aidez-vous les uns les autres à vous souvenir lesquels ont bougé.
- Lance le dé. Quand il tombe sur le **vert**, tous les chasseurs entrent dans la forêt la plus proche. Ils cherchent les animaux dans cette forêt et vont jusqu'à l'autre cachette, à l'autre bout de la forêt. La face **rouge** du dé indique qu'ils fouillent le champ de fleurs. La face **bleue**, qu'ils prennent une barque et traversent l'étang.
- Certaines cachettes se trouvent entre seulement deux zones différentes. Quand le dé indique une couleur qui ne correspond pas à l'une de ces deux zones, le chasseur qui s'y trouve reste dans sa cachette.
- Si un chasseur traverse une forêt ou un champ de fleurs où se trouve un garde-chasse, celui-ci l'arrête. Super! Un chasseur de moins! Remets le pion dans la boîte.
- Parfois, deux chasseurs pénètrent dans la même zone, échangeant leur place. Si un garde-chasse se trouve dans cette zone, les deux chasseurs sont attrapés.
- Si un chasseur entre dans une zone où il y a un animal non protégé par un garde-chasse, cet animal est attrapé. Oh non, le chasseur a été plus rapide... C'est perdu!

2. Déplace ton garde-chasse

- Les gardes-chasses ne se déplacent que dans les forêts et les champs de fleurs. Ils ne savent pas où sont cachées les barques.
- Déplace ton garde-chasse d'une forêt vers un champ de fleurs ou d'un champ de fleurs vers une forêt.
- Si la zone est déjà occupée par un autre garde-chasse, tu peux aller jusque la zone suivante. En coopérant bien avec les autres joueurs, tu peux parfois avancer loin en une seule fois.
- Tu peux aussi décider de rester à la même place.
- Les chasseurs sont dans leur cachette, tu ne les attraperas pas maintenant!

3. Réveille les animaux

- Deux animaux vont sortir de leur abri.
- Retourne un animal. Tu peux choisir de quel abri il sortira. Place l'animal dans une zone voisine de l'abri. Les canards vont dans l'étang, les sangliers dans la forêt et les cerfs dans les champs de fleurs.
- Retourne un deuxième animal et place-le de la même manière.

4. Déplace les animaux

- Tu peux déplacer *un* canard, *un* sanglier et *un* cerf.
- Les canards volent au-dessus d'un champ de fleurs jusqu'à un autre étang.
- Les sangliers vont de forêt en forêt en passant par un champ de fleurs.



- Les cerfs vont de champs de fleurs en champs de fleurs en passant par une forêt.
- Chaque zone fournit assez de nourriture pour *un* seul animal. S'il y a deux animaux dans la même zone, l'un d'eux ne peut se nourrir. Aïe, la partie est perdue!
- Les animaux et les gardes-chasses peuvent se trouver dans la même zone: les gardes-chasses protègent les animaux.

Fin du jeu

- Quand le dernier chasseur a été attrapé, vous avez gagné tous ensemble. Hourra, les animaux sont en sécurité maintenant!!!
- Par contre, dès qu'un animal se fait attraper par un chasseur, la partie est perdue. Tous les animaux n'ont pu être protégés.
- De même, si un animal n'a pas assez de nourriture, c'est perdu!
- Si vous perdez, ne baissez pas les bras! Vous pouvez toujours continuer la partie. Essayez d'attraper les chasseurs restants pour être sûrs qu'ils laisseront les autres animaux tranquils.



Rendre le jeu plus facile ou plus difficile

- Pour rendre le jeu plus facile, vous pouvez jouer avec moins de chasseurs: un chasseur de moins que le nombre de joueurs.
- Pour un plus grand défi, jouez avec un chasseur de plus. Si vous êtes 5 joueurs, placez 2 chasseurs sur le numéro 2. Au premier tour, un seul se déplace. Ensuite, ils bougent tous les deux.

Trois autres jeux coopératifs de Z☼nnespel / Sunny Games

Max le chat (Max de kat)

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

Oiseaux, souris et écureuils sont en route vers leur cachette mais Max Le Chat est derrière eux ! Un jeu de stratégie excitant pour petits et grands.

penser ensemble à toutes sortes de variantes pour les règles.

Les Yeux de la Jungle (Ogen van de Jungle)

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. L'imagination des joueurs crée de nouvelles histoires à chaque partie.

Les Châteaux de Sable (Zandkastelen)

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Sur la plage, on construit de beaux châteaux de sable! Un jeu tactique où les joueurs devront

Colophon

© 2008 Z☼nnespel/Sunny Games.

Auteur: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede, Hollande.

Traducteur: Frédéric Verolleman (Hodin), Kortenberg, Belgique.

Dessinateur: Tim Mathijssen, Amstelveen, Hollande.

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Rédacteur: Steven Michiel Rijdsdijk (Z☼nnespel).

Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Z☼nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu