

Wollie Bollie

Een dobbelspel voor 2 tot 6 schapsherders vanaf 10 jaar

Inleiding

De opperschapenscheerder heeft voor zijn verjaardag een fonkelnieuwe schaar gekregen, waardoor hij meer dan ooit wordt gevreesd. Hij zit zo enthousiast achter de wol van alle schapen in de kudde aan, dat de raad van oude schapen heeft besloten dat alle schapen hun eigen vacht moeten verdedigen. Wie goed speelt, houdt zijn vacht. Wie verliest, krijgt het koud...

Speelmateriaal

60 speelkaarten



8 herdershonden



1 bot



51 schapenkaarten



6 biedkaarten

6 knijpers



de spelregels



25 wolfiches



3 dobbelstenen (1 acht-, 1 tien- en 1 twaalfzijdige)

Doel van het spel

De spelers dobbelen om de meest waardevolle schapenkaarten. Wie het hoogst biedt, mag beginnen. Als het hem lukt zijn zelf gestelde doel te halen, mag hij uit de beste kaarten kiezen. Zo niet, dan kunnen spelers met lagere biedingen de mooie kaarten wegkopen. De speler die als laatste aan de beurt is, krijgt alles wat overblijft. Aan het einde van het spel krijgen de spelers punten voor hun schapenkaarten en voor een herdershond die de kudde bewaakt. Een speler met meerdere honden doet er goed aan om ze een bot te geven. De speler met de meeste punten wint het spel.

1

Vorbereiding

- Schud de 60 speelkaarten en leg deze als gedekte trekstapel op tafel.
- Iedere speler krijgt twee wolfiches en legt deze voor zich neer. Leg de resterende wolfiches als voorraad naast de trekstapel.
- Geef iedere speler een knijper.
- Schud de 6 biedkaarten met de voorzijde naar boven. Iedere speler kiest er één en klemt zijn knijper aan de kaart vast. Doe alle resterende biedkaarten en knijpers terug in de doos. Deze zijn dit spel niet nodig.
- Leg de dobbelstenen klaar voor gebruik.



De nu volgende spelregels gelden voor een spel met 3 tot 6 spelers. De spelregels voor Wollie Bollie met 2 spelers staan op blz. 8.

Spelverloop

Een speelronde bestaat uit drie fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld: 1) Kaarten neerleggen 2) Bieden 3) Dobbelen

1) Kaarten neerleggen trek zoveel kaarten van de gedekte stapel als het aantal spelers plus één. Leg deze open naast elkaar op tafel.



Opmerking: In een spel met 6 spelers zijn er in de laatste ronde niet voldoende kaarten. Leg in dit geval de 4 laatste kaarten open op tafel.

2) Bieden iedere speler bedenkt nu in het geheim een bod voor deze ronde door zijn knijper op een getal van zijn biedkaart te klemmen. Zodra iedereen klaar is, draaien alle spelers hun biedkaarten om en maken daarmee hun biedingen bekend. Iedere speler probeert in fase 3 zijn geboden getal te dobbelen. Daarnaast bepalen de biedingen de beurtvolgorde. Spelers die hoog hebben geboden zijn eerder aan de beurt dan spelers met lagere biedingen.



Nicole heeft 20 geboden.

2

Gelijke biedingen

Als twee of meer spelers dezelfde bieding hebben gedaan, bepaalt het schapengetal de beurtvolgorde. De betrokken speler met het laagste schapengetal begint, daarna volgt de speler met het op één na laagste getal, enzovoort.



Achterzijde van de biedkaart



Kuddestapel

Een speler die nog geen schapenkaarten heeft verzameld, vindt zijn schapengetal op de achterzijde van zijn biedkaart. Zodra een speler minimaal één schapenkaart voor zich heeft, geeft de bovenste kaart van deze stapel zijn schapengetal aan (zie Kuddestapel).

26+ geboden

Wie 26+ biedt, moet een van zijn wolfiches in de voorraad terugleggen. Hij is vóór alle andere spelers aan de beurt. Een speler zonder wolfiche mag geen 26+ bieden. Als meerdere spelers 26+ bieden, leggen ze allemaal een wolfiche in de voorraad. Ook in dit geval bepalen de schapengetallen de beurtvolgorde.

3) Dobbelen De speler met het hoogste bod (en indien van toepassing het laagste schapengetal) begint, gevolgd door de speler met het op een na hoogste bod, enzovoort. De speler die aan de beurt is, probeert zijn bod precies te halen of te overtreffen (een bod van 26+ is gelijk aan een bod van 26). Hij heeft daar drie dobbelpogingen voor (met uitzondering van de laatste speler). Als het hem lukt, ontvangt hij kaarten uit het midden van de tafel.

Eerste poging

De speler die aan de beurt is, werpt drie dobbelstenen en berekent het resultaat (zie blz. 4). Haalt of overtreft hij zijn bod, dan neemt hij drie kaarten naar keuze van tafel. Daarmee is zijn beurt afgelopen.

Tweede poging

De speler die aan de beurt is, mag uitsluitend een tweede poging doen als hij bij de eerste poging geen kaarten heeft gewonnen. Hij laat één dobbelsteen liggen en werpt vervolgens de andere twee. Haalt of overtreft hij zijn bod, dan neemt hij twee kaarten naar keuze van tafel. Daarmee is zijn beurt afgelopen.



Voorbeeld: Peter heeft zijn bod van 21 niet gehaald. Daarom doet hij een tweede poging. Hij laat de "8" liggen en werpt beide andere dobbelstenen opnieuw.

Derde poging

De speler die aan de beurt is, mag uitsluitend een derde poging doen als hij bij de eerste en tweede poging geen kaarten heeft gewonnen. Hij laat één dobbelsteen van de tweede poging en die van de eerste poging liggen en werpt vervolgens de overgebleven dobbelsteen. Haalt of overtreft hij zijn bod, dan neemt hij één kaart naar keuze van tafel. Daarmee is zijn beurt afgelopen.



Voorbeeld: Peter laat na zijn tweede poging een "9" liggen. Hij heeft nu een totaal van 17. Hij moet nu met de laatste dobbelsteen ten minste een "4" werpen.

Heeft hij na drie pogingen nog altijd zijn bod niet gehaald, dan krijgt hij geen kaarten, maar ontvangt hij wel **een wolfiche uit de voorraad**. Daarmee is zijn beurt afgelopen.

Wie als laatste aan de beurt is, dobbelt niet en krijgt ook geen wolfiche. In plaats daarvan krijgt hij **alle overgebleven kaarten** op tafel. Als er geen kaarten meer liggen, heeft hij pech en krijgt hij niets.

Dobbelresultaat berekenen

- Tel de waarden van de drie geworpen dobbelstenen bij elkaar op.
- Na elke poging mag de speler **het resultaat** met een bonus of met wolfiches verbeteren:
 - Als de bovenste kaart van zijn kuddestapel een **bonus** laat zien, mag hij deze bij zijn resultaat optellen.
 - Hij mag **daarnaast wolfiches** in de voorraad terugleggen om zijn resultaat te verbeteren. Elk wolfiche dat hij inlevert, verhoogt zijn resultaat met één.
- Toont de **bovenste** kaart van zijn kuddestapel een minuswaarde, dan **moet** hij deze van zijn resultaat aftrekken.



$$\begin{aligned} &9+8+5 \\ &-3 \\ &+1 \\ &=20 \end{aligned}$$

LET OPI! Als het dobbelresultaat van een speler na de derde poging lager is dan 14, moet hij **alle zwarte schapen** van tafel nemen, voor zover die er liggen. Ook in dit geval ontvangt hij een wolfiche. Natuurlijk mag hij wolfiches en een eventuele bonus inzetten om 14 te halen.

Schapekaarten

Met de kaarten die een speler in de loop van het spel wint, vormt hij een eigen stapel. Dit is zijn kudde. Ontvangt hij tijdens het spel schapekaarten, dan sorteert hij deze (nieuwe kaarten) naar believen en legt ze meteen bovenop zijn kudde.

BELANGRIJK: Eenmaal op de kudde gelegde schapekaarten mogen niet meer worden verplaatst of bekeken. Uitsluitend de bovenste kaart van een kudde mag zichtbaar zijn. Leg een herdershond of een bot niet op de kudde, maar leg deze open **ernaast**.



kudde



herdershonden



bot

Sommige schapekaarten tonen rechtsboven een bonus, een minuswaarde of een bot.

- Uitsluitend de bonus, de minuswaarde of het bot op de **bovenste** kaart van de kudde is van kracht.
- Als een speler een kaart met een bot wint, mag hij het bot **direct** bij diens eigenaar weghalen en voor zich neerleggen. Als het bot nog niet bij een andere speler ligt, heeft hij pech. Een bot op de **bovenste kaart** van de kudde heeft dan geen waarde.



Voorbeeld: Peter's bovenste kaart toont een bonus van "+2". Zolang deze kaart de bovenste van zijn kuddestapel is, mag hij de bonus gebruiken.



Kaarten op tafel

Voorbeeld: Michael kiest de schapekaart met het bot en pakt het bot van Peter af.

Speciale situaties

- Als er minder kaarten op tafel liggen dan een speler mag nemen, heeft hij pech en ontvangt hij uitsluitend de overgebleven kaarten.
- Als een speler aan de beurt is en er liggen geen kaarten meer op tafel, vervalt zijn beurt. Hij krijgt geen kaarten en geen wolfiche. Een nieuwe ronde gaat van start.
- Een speler die zijn bod haalt zonder een bonus of wolfiches in te zetten, moet de kaarten nemen waar hij recht op heeft, ook al wil hij sommige kaarten niet.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de spelers alle schapekaarten hebben gewonnen. Iedere speler telt nu de waarden van zijn verzamelde kaarten en telt daar zijn aantal wolfiches bij op. Wie de meeste punten heeft, wint het spel. Let bij het tellen van de kaarten goed op de speciale kaarten "3-7-0", "0-0-7", "Herdershond" en "Bot".

De speciale kaarten



Schapekaart 3-7-0

Heeft een speler **één** zo'n kaart verzameld, dan is deze **3 punten** waard. Heeft hij er **twee**, dan zijn ze elk 7 punten waard (=14 punten). Als hij **drie** van deze kaarten heeft, heeft hij een set compleet. Een set is **0 punten** waard (hij verliest dus de 14 punten van de eerste twee kaarten). Als hij een **vierde** kaart heeft, begint hij een nieuwe set. Deze vierde kaart is dus **3 punten** waard, enz.



Schapekaart 0-0-7

Heeft een speler **één** zo'n kaart verzameld, dan is deze **0 punten** waard. Heeft hij er **twee**, dan zijn ze elk **0 punten** waard. Als hij **drie** van deze kaarten heeft, heeft hij een set compleet. Een set is **21 punten** waard (elke kaart 7 punten). Als hij een **vierde** kaart heeft, begint hij een nieuwe set. Deze vierde kaart is dus **0 punten** waard, enz. (hij behoudt de 21 punten van zijn eerste set).



Herdershond

Heeft een speler **één** herdershond, dan krijgt hij daar **9 punten** voor. Heeft hij **geen** herdershond, dan moet hij **twee schapen** naar keuze (maar geen zwarte schapen, "0-0-7"-kaarten of "3-7-0"-kaarten) inleveren. Leg deze in de doos. Hij krijgt geen punten voor deze kaarten. Heeft hij de **meeste** herdershonden van alle spelers, dan moet hij **5 punten** van zijn totaal aftrekken. Het is mogelijk dat meer spelers de meeste herdershonden bezitten. In dat geval trekken al deze spelers 5 punten van hun totaal af.



Bot

Botten maken honden gelukkig. De speler die aan het einde van het spel het bot heeft, krijgt voor elk van zijn herdershonden **4 punten**. Het bot zelf is **geen** punten waard en verhindert niet dat hij eventueel 5 punten van zijn totaal moet aftrekken als hij de meeste herdershonden heeft.

Voorbeelden

Michael wint een kaart

1^e poging 2^e poging 3^e poging

Michael's kudde $25 - 3 = 22$ $22 - 3 = 19$

Michael laat de blauwe "12" liggen. Michael laat nu ook de rode "7" liggen. Met dit resultaat wint Michael één kaart.

$12 + 7 + 7 - 3 + 1 = 24$

Michael heeft 24 geboden. Hij heeft bij zijn eerste poging weliswaar 25 (12, 10, 3) punten gedobbeld, maar de bovenste kaart van zijn kudde laat een waarde van "-3" zien. Hij moet daarom 3 punten van zijn totaal aftrekken en komt daarmee op 22. Dat is te weinig. Hij heeft maar één wolfiche, dus daar redt hij het ook niet mee. Hij heeft dus een tweede poging nodig. Hij laat de blauwe "12" liggen en werpt beide andere dobbelstenen (7, 3). Het resultaat is nu nog slechter dan het was ($12 + 7 + 3 - 3 = 19$). Michael laat nu de rode "7" liggen en werpt opnieuw met de gele dobbelsteen (7). Zijn totaal is nu 23, maar als hij een wolfiche in de voorraad teruglegt, haalt hij toch zijn bod. Omdat het zijn 3^e poging was, neemt hij één kaart naar keuze van tafel.

Karen zet haar bonus gericht in

Karen's kudde + herdershond Karen's resultaat na de tweede poging Resultaat = 24

2 wolfiches Bonus +1

Karen neemt het schaap van 6 en die van 8 punten.

Karen heeft 24 geboden en wil niet meer dan 2 kaarten winnen. Ze is niet geïnteresseerd in het zwarte schaap en de herdershond. Bij haar eerste poging haalt ze een resultaat van 21. Ze zou nu haar bonus en twee wolfiches kunnen inzetten om haar bod te halen, maar dan zou ze drie kaarten moeten nemen. Dat wil ze niet, dus laat ze één dobbelsteen liggen en werpt de andere twee opnieuw. Het totaal is weer 21. Nu zet ze haar bonus wel in en betaalt ze graag twee wolfiches. Omdat dit haar tweede poging was, neemt ze nu de twee gewenste kaarten.

Jürgen wil zijn dobbelstenen gericht inzetten, maar blijft onder de 14

Jürgen's kudde na Jürgen's 3^e poging resultaat = 13

Beschikbare kaarten in Jürgen's beurt Waarde -2 Jürgen moet beide zwarte schapen nemen

$5 + 4 + 6 = 15$

Jürgen is aan de beurt. Hij wil zijn bod niet bij zijn 1^e en 2^e poging halen, omdat hij dan één of zelfs twee zwarte schapen moet nemen. Daarom laat hij na zijn eerste poging de "4" liggen. Na zijn tweede poging moet hij één van zijn vijven laten liggen. Met de laatste dobbelsteen werpt hij een "6", waardoor zijn totaal $15 - 2$ (minuswaarde) = 13 is. Hij heeft geen wolfiches. Daardoor blijft zijn totaal lager dan 14. Pech gehad! Hij moet nu beide zwarte schapen van tafel nemen. Hij ontvangt wél een wolfiche uit de voorraad.

Voorbeeld van het berekenen van een eindscore

de meeste honden

Som: 27 Som: 0 Som: 14 Som: -10 Som: -5 4 honden x 4 = 16

TOTAAL: 42 punten

WOLLIE BOLLIE voor 2 spelers

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht, met de volgende toevoeging:

Ook als een speler als tweede (en laatste) aan de beurt is, moet hij dobbelen en een poging doen om zijn bod te halen (als er tenminste nog kaarten op tafel liggen). Als er na zijn beurt nog steeds kaarten op tafel liggen, moet de speler die als eerste aan de beurt was, deze nemen (zonder ervoor te dobbelen). Het is niet van belang of de eerste speler in zijn beurt al dan niet kaarten heeft genomen.

© 2007 Zoch

Auteur:
Alessandro Zucchini
Illustraties:
Gabriela Silveira
Vertaling:
Daniël Hogetoorn
Eindredactie:
Michael Bruinsma
Grafische bewerking:
Fonts+Files

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
Alle rechten
voorbehouden
Made in Germany
Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.