

SHEEP HOP!



VOOR 1 TOT 4 HERDERS
VANAF 5 JAAR
SPEELDUUR 15 MINUTEN



Doel van het spel

De avond valt en de schapen lopen blij terug naar hun gezellige huis, de Schapenstal. Maar pas op! Twee wolven houden het pad in de gaten, in de hoop verdwaalde schapen te grazen te nemen. Lukt het jou om de kudde veilig naar de Schapenstal te brengen? Om te winnen moet je meer schapen naar de Schapenstal brengen dan de wolven kunnen vangen!

Inhoud en voorbereiding

- A.** Vouw de doos open tot spelbord.
- B.** Plaats de 9 *Schaap*-fiches willekeuring in het startgebied.
- C.** Plaats de 2 *Wolf*-pionnen op verschillende paden (op een tegel naar keuze).
- D.** Neem de dobbelsteen. Het spel kan beginnen.

Belangrijk: De kartonnen tegels (**E**) worden niet gebruikt in het eerste spel. Leg ze opzij.

Cocow, onze mascotte!

Cocow zal je bijstaan tijdens het lezen van deze spelregels. Dankzij haar tips geniet je van de beste spelervaring!

Je kunt de doos van het bord halen en gebruiken om de dobbelsteen in te rollen (de Schapenstal en het Wolvenhol staan ook op het bord afgebeeld).



Spelverloop

De speler die het laatst een schaap zag, begint.
Gooi om de beurt met de dobbelsteen en voer de bijhorende actie uit:

1. Als de dobbelsteen een **Wolf** laat zien:



Verplaats elke **Wolf** één veld.



Verplaats de **Grote Boze Wolf** (de grotere, donkere Wolf) twee velden.

Elke **Wolf** beweegt in wijzerzin en verlaat zijn pad nooit.



Als een **Wolf** een veld met een **Schaap** passeert of er zijn beweging eindigt, vangt de **Wolf** het **Schaap** onmiddellijk en brengt het naar zijn **Wolvenhol**.



2. Als je een eenkleurig **Schaap** hebt gerold:



Kies op het bord een **Schaap** van die kleur en verplaats het volgens de *Slimme Schapen Verplaatsingsregels* (zie volgende pagina).



Als er geen *Schapen* van die kleur op het bord staan, negeer dan de kleur en verplaats een ander **Schaap**.

3. Als je een veelkleurig **Schaap** hebt gerold:



Kies op het bord een willekeurig **Schaap** en verplaats het volgens de *Slimme Schapen Verplaatsingsregels* (zie volgende pagina).

Als een **Schaap** erin slaagt de Schapenstal te bereiken, is het aan de **Wolven** ontsnapt! Het blijft daar en kan niet meer verplaatst worden.





Als je moeite hebt om kleuren te onderscheiden, gebruik dan de symbolen ▲ ● ■ op de dobbelsteen en de pionnen.



Slimme Schapen Verplaatsingsregels

Het schaap schuift:

Schuif een Schaap naar een aangrenzend vrij veld (diagonaal verplaatsen mag niet); **of**



Het schaap springt:

Spring over een aangrenzend dier en land op het vrije veld aan de andere kant ervan (diagonaal verplaatsen mag niet). Nadat een *Schaap* heeft gesprongen, kan het nog eens springen (en nog eens, enz.).

Een *Schaap* kan niet schuiven na het springen.

Belangrijk: Een Schaap kan nooit door of over een *Rots* bewegen.



Een Schaap kan tot in de Schapenstal Schuiven of Springen.

Einde van het spel

Als het laatste *Schaap* het bord verlaat (het gaat de Schapenstal binnen of het wordt gevangen door een *Wolf*), is het spel afgelopen.

Je score is het aantal *Schapen* in de Schapenstal (val niet in slaap bij het schapjes tellen).

Tel vervolgens het aantal *Schapen* in het Wolvenhol.

Je wint het spel als er meer Schapen in de Schapenstal zijn dan in het Wolvenhol.

Nu kun je je score vergelijken met de Herdersschaal op de volgende pagina.



In plaats van te tellen, kun je twee stapels maken: één met de geredde *Schapen* en één met de gevangen *Schapen*. Als de stapel geredde *Schapen* hoger is dan de andere, win je het spel!

Speciale Tegels voor Strategische Herders

Als je vertrouwd bent met de basisregels, leg dan één of meer Speciale Tegels op het bord voordat je begint te spelen.

De *Dierentegels* hebben elk een effect dat in werking treedt telkens als een *Schaap* erover springt.



Een *Schaap* kan nooit door of over een Rots of Molshoop bewegen.

Wolf-pionnen negeren de Speciale Tegels bij het bewegen. Ze passeren de tegels zonder te stoppen en zonder het effect ervan te activeren. Een veld waarop een Speciale Tegel ligt, wordt niet meegerekend bij de verplaatsing van de *Wolf*-pionnen.



Er geldt slechts één beperking bij het plaatsen van de tegels: een Steen kan nooit voor de uitgang van de weide liggen. Verder is alles mogelijk. Maar let op! Hoe meer tegels op het bord, hoe moeilijker om alle Schapen thuis te krijgen!





• DE ROTS:

De *Rots* is een obstakel. Geen enkel *Schaap* kan over een *Rots* springen of er stoppen.



• DE MOL EN ZIJN MOLSHOOP:

Deze tegels worden altijd tegelijkertijd op het bord gelegd, elk met een andere zijde naar boven. De *Mol* loopt weg telkens als er een *schaap* overheen springt. Beide tegels worden dan omgedraaid; de *Mol* wordt de *Molshoop*, en de *Molshoop* de *Mol*. Geen enkel *schaap* kan over de *Molshoop*-tegels springen of er stoppen.



• DE HERDERSHOND:

De betrouwbare *Herdershond* houdt de kudde samen. Als een *Schaap* over de *Herdershond*-tegels springt, verplaats je de andere *Schappen* van dezelfde kleur in een volgorde naar keuze.

Let op: *Schappen* in de *Schappenstal* of in het *Wolvenhol* worden niet verplaatst.



• DE WASBEER:

Deze kleine duivel wijst de richting aan waarin de *Wolven* bewegen, en kan deze omkeren. Eerst wordt hij "met de klok mee" naar boven gelegd.

Als een *Schaap* over de *Wasbeer*-tegels springt, wordt de tegel omgedraaid. Draai elke *Wolf*-pion naar de tegenovergestelde richting. Als de *Wasbeer* dus "tegen de klok in" ligt, bewegen de *Wolven* achteruit op hun pad.



• DE VOS:

De *Vos* is een bondgenoot van de *Wolven*. Als een *Schaap* over de *Vos*-tegels springt, verplaatsen de *Wolven* onmiddellijk elk een veld.