



Een reflex- en observatiespel voor 2 tot 6 spelers, vanaf 5 jaar, ontworpen door Jean-Marc Courtil. De illustraties werden getekend door David Revoy.

• Inhoud

56 kaarten

Fiches

SCHAAP Jeton

BOBBY Jeton



• Doel van het spel

Als eerste 5 fiches behalen.

• Spelopzet

Elke speler begint het spel met 2 fiches.

Met de overblijvende fiches wordt de **VOORRAAD** gevormd. Schud de kaarten.

Plaats de volgende 3 elementen in het midden van de tafel:

1. Het pakje kaarten gedekt op de tafel, dit wordt dan de **STAPEL**(*).
2. De **SCHAAP** jeton
3. Evenveel **BOBBY** jetons als er spelers zijn min eentje.

Bijvoorbeeld: Voor 4 spelers heb je 3 Bobby jetons nodig.

(*) De spelers kunnen ook kiezen om de kaarten onder elkaar te verdelen, zodat elke speler zijn eigen **STAPEL** kaarten heeft.

• Spel

Het spel gaat in wijzerzin. De jongste speler begint: hij draait de eerste kaart van de **STAPEL** om en plaatst de kaart naast de **STAPEL** zodat deze voor alle spelers zichtbaar is. Afhankelijk van de tekening op de kaart, moeten de spelers al dan niet reageren:



• Als er alleen een wolf op de tekening staat, moet je naar een **BOBBY** jeton grijpen. De speler zonder **BOBBY** jeton moet één van zijn fiches terug in de **VOORRAAD** plaatsen.



• Als er één of meerdere schapen afgebeeld staan, moet je naar de **SCHAAP** jeton grijpen. De persoon die als eerste de Schaap jeton heeft, mag een fiche uit de **VOORRAAD** halen.



• In de volgende scenario's mogen de spelers niet reageren: "er staat geen schaap op de kaart" OF "je ziet tenminste één schaap en een verstopte wolf op de kaart".

Als de spelers in deze gevallen toch naar een **BOBBY** jeton of naar een **SCHAAP** jeton grijpen, dan verliezen de spelers een fiche en moeten ze die terug in de **VOORRAAD** plaatsen.

Het spel gaat verder met de volgende speler. Deze draait weer een kaart om van de stapel en zo speel je verder met de volgende spelers. Wanneer de **STAPEL** kaarten op is, schud je alle omgedraaide kaarten en maak je een nieuwe **STAPEL**.

• Uitschakeling van een speler

Als een speler al zijn fiches verliest, wordt hij uitgeschakeld en één **BOBBY** jeton wordt uit het spel gehaald. Het spel gaat zonder de speler en de Bobby jeton gewoon verder.

• Overwinning

De eerste speler die 5 fiches heeft, wint het spel. Om het spel langer te maken, kan je het aantal te behalen fiches om het spel te winnen verhogen.

• Spelen met een handicap

Om een leeftijdsverschil te compenseren, kunnen spelers met een verschillend aantal fiches beginnen.

Bijvoorbeeld: Thomas en Chloë spelen met hun kinderen Lucas (5 jaar) en Lea (6jaar). De ouders starten het spel met elk 2 fiches. De kinderen beginnen met elk 3 fiches.



«Voor mijn geliefde zoon, die me veel geholpen heeft met dit spel. Bedankt zoon ...!»

J.M. COURTIL

Voorbeeld van spel in actie met 4 spelers



www.asyncon.fr



Video demo op
www.bobby-sitter.fr



Règles du jeu

Un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 6 joueurs, dès 5 ans, de Jean-Marc COURTIL illustré par David REVOY.

• Matériel

56 cartes



Jetons



Pion MOUTON



Pions BOBBY



• But du jeu

Etre le premier à posséder 5 jetons.

• Préparation du jeu

Distribuer 2 jetons à chacun et les placer devant soi.

Le reste des jetons forme la **RÉSERVE**. Mélanger les cartes.

Disposer au centre de la table les 3 éléments suivants :

1. Le paquet de cartes faces cachées qui sera la **PIOCHE**(*),
2. Le pion **MOUTON**.
3. Autant de pions **BOBBY** que le nombre de joueurs moins un.

Exemple : Pour 4 joueurs, il faut 3 pions BOBBY.

(*) Les joueurs peuvent aussi décider de se répartir équitablement les cartes. Chacun aura donc sa propre **PIOCHE**.

• Déroulement du jeu

Le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie ; il retourne rapidement la carte du dessus de la **PIOCHE** et la pose, face visible, à côté, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir en même temps. En fonction du dessin de la carte, tous les joueurs doivent réagir ou ne rien faire :

• Si le loup surgit, il faut attraper un pion **BOBBY**.



Le joueur qui n'a pas attrapé de pion **BOBBY** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

• S'il y a un ou plusieurs moutons et aucun loup, il faut attraper le pion **MOUTON**.



Le joueur qui a attrapé le pion **MOUTON** gagne un jeton qu'il prend dans la **RÉSERVE**.

• Il ne faut pas réagir dans les autres cas : Aucun mouton **OU** au moins un mouton et un loup caché.



Tout joueur qui touche ou qui prend un pion **BOBBY** ou un pion **MOUTON** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

La partie continue avec le joueur suivant qui retourne une nouvelle carte ; chacun devant réagir à nouveau en fonction du dessin de la carte. Quand la **PIOCHE** est épuisée, mélanger les cartes et reformer la **PIOCHE**.

• Elimination d'un joueur

Le joueur qui perd tous ses jetons est éliminé et on enlève alors un pion **BOBBY** avant de continuer la partie.

• Victoire

Le premier joueur qui a 5 jetons gagne la partie. Pour des parties plus longues, augmenter le nombre de jetons nécessaire pour gagner.

• Parties avec handicap

Il est possible de donner un nombre initial de jetons différent à chaque joueur afin d'équilibrer le jeu en fonction des âges.

Exemple : Thomas et Chloé jouent avec leur deux enfants, Lucas et Léa, âgés de 5 et 6 ans. Les parents commencent avec 2 jetons chacun alors que leurs enfants commencent avec 3 jetons chacun.



«Pour mon fils adoré, Manu, qui m'a beaucoup aidé pour ce jeu. Merci fiston...»
J.M. COURTIL

Exemple de partie en cours à 4.

