

de boze wolf

pak me dan, als je kan!

Spelregels

Roodkapje, de 3 biggetjes en de 7 geitjes wonen vreedig samen op de boerderij. Het leven is er heerlijk, tot op een dag...

Alarm! Er is een hongerige wolf gezien, die om de boerderij sluipt! Hij wil ongetwijfeld de bewoners verschalken, want zo is het nu eenmaal met wolven!

Als de nacht valt, wordt het spannend. Wie durft er te gaan slapen? En wie denkt

dat hij aangevallen zal worden en beter de wolvenklem kan zetten?

In "De Boze Wolf" probeert de wolf steeds iemand op te eten. De anderen proberen hem te vangen of gaan gewoon slapen. Alleen de aangevallen speler wint met een klem. Niet aangevallen spelers winnen als ze lekker zijn gaan slapen! Wie wint als eerste 10 punten?

Speelmateriaal:

- 6 karakterkaarten:



3x biggetje
(1 punt)



1x moeder geit
(2 punten)



1x Roodkapje
(3 punten)



1x hongerige
wolf

- 12 thuiskaarten:



6x welterusten



6x wolvenklem

42 puntenfiches:

24x 1 punt

12x 3 punten

6x 5 punten



De spelregels

Leg de puntenfiches als voorraad op tafel. Gebruik afhankelijk van het aantal spelers de volgende karakterkaarten:

➤ bij 6 spelers: alle karakterkaarten.



➤ bij 5 spelers: verwijder 1 biggetje uit het spel.



➤ bij 4 spelers: verwijder 2 biggetjes uit het spel.



Schud de karakterkaarten en geef iedere speler er willekeurig één.

Iedere speler legt zijn ontvangen karakterkaart **open** voor zich neer.

De spelers krijgen elk 2 thuiskaarten: 1 welterusten-kaart en 1 wolvenklem.

Wie de wolf is, gebruikt zijn thuiskaarten zolang niet.

Spelverloop

Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

1. Planfase
2. Eetfase
3. Einde van de ronde

1. Planfase

In deze fase kiest iedere speler die geen "wolf" is één van zijn thuiskaarten (welterusten of klem) en legt deze gedekt op zijn karakterkaart.

Opmerking: de spelers mogen hun keuze overleggen, maar houd in de gaten dat de wolf erbij zit!

voorbereiding



planfase



2. Eetfase

De "wolf" kiest nu welke van de karakterkaarten hij wil opeten. Hij draait de gedekte thuiskaart op het betreffende karakter om. Er zijn 2 mogelijkheden:

- De omgedraaide kaart is een **wolvenklem**. De wolf is er niet in geslaagd om zijn slachtoffer te verschalken. De speler van die karakterkaart ontvangt het op de kaart aangegeven aantal punten (biggetje: 1 punt, moeder geit: 2 punten of Roodkapje: 3 punten). De wolf moet hetzelfde aantal punten afgeven.

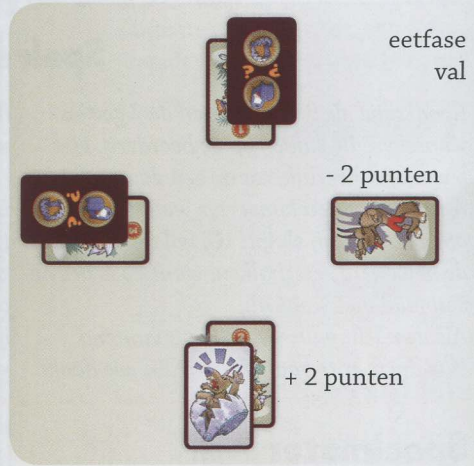
Opmerking: een speler kan nooit minder dan 0 punten hebben. Als hij geen punten meer kan betalen, vervalt de restschuld.

- De omgedraaide kaart is een **"welterusten"-kaart**. De "wolf" eet het slachtoffer op en ontvangt het op de karakterkaart aangegeven aantal punten (biggetje: 1 punt, moeder geit: 2 punten of Roodkapje: 3 punten). Het slachtoffer moet hetzelfde aantal punten afgeven.

Opmerking: een speler kan nooit minder dan 0 punten hebben. Als hij geen punten meer kan betalen, vervalt de restschuld.

Dan draait iedere andere speler de gedekte kaart op zijn karakterkaart om. Ook nu zijn er 2 mogelijkheden:

- De omgedraaide kaart is een klem:





- De omgedraaide kaart is een “welterusten”-kaart: de speler ontvangt het op de karakterkaart aangegeven aantal punten (biggetje: 1 punt, moeder geit: 2 punten of Roodkapje: 3 punten).

3. Einde van de ronde

De speler die deze ronde heeft verloren (opgegeten door de wolf of een wolf die met de klem is gevangen) neemt alle karakterkaarten en mag deze naar believen onder de spelers herverdelen (1 per speler).

Een nieuwe ronde begint weer bij fase 1.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers 10 of meer punten heeft. De speler met de meeste punten wint het spel.

- Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde de wolf met de klem heeft gevangen.
- Bereikten de betreffende spelers het benodigde aantal punten als gevolg van een “welterusten”-kaart, dan wint de speler die met de klok mee het dichtst bij de wolf zit.



© 2012 Junias

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Auteur: Jun'ichi Sato

Illustraties: Francois Bruel

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU