



e bladeren beginnen te verkleuren; de herfst staat voor de deur! Het is tijd om de burcht winterklaar te maken en de reserves van de kolonie op peil te brengen. Er is veel te doen, dus ga aan de slag. Verzamel bessen en honing om onze buikjes te vullen en hooi om onze bedden lekker zacht te maken. Maar pas op: op de prairie ligt het gevaar overal op de loer!

# Inhoud

1 prairiebord  
*Oogtatafel*



1 burchtbord



1 seizoenenbord



4 prairiehonden



20 struikfiches



20 tunnelfiches



12 egelfiches



10 hooifiches



8 wezelfiches



14 gevaren-  
kaarten



8 beverkaarten



2 zakjes



# Doel van het spel

Fluffy Valley is een coöperatief spel. Vul de burcht voor het einde van ronde 9 met alles wat jullie nodig hebben voor de winter.

# Voorbereiding



**1** Leg het prairiebord in de open doos en lijn de gaten in het bord uit met die in het plastic inzetstuk. Leg daarna het burchtbord en het seizoenenbord neer zoals hierboven aangegeven.

**2** Schud de beverkaarten en plaats de stapel gedekt naast de bever op het prairiebord.

**3** Schud de gevarenkaarten en plaats de stapel gedekt op de gevarenruimte van het seizoenenbord.

**4** Zet de pijl van het seizoenenbord op de zomerzone (groen).

**5** Plaats de hooi- en de egelfiches naast het bord zoals hierboven aangegeven en plaats de wezelfiches dan in de buurt van het seizoenenbord. Doe de struik- en tunnelfiches in de respectievelijke zakjes (groen voor de struikfiches, zwart voor de tunnelfiches).

**6** Plaats 4 prairiehonden met de kop omhoog respectievelijk in een van de struikgaten, het addergat, het egelgat en het tunnelgat in het prairiebord.

**7** Bereid het burchtbord voor door een aantal egel- en hooifiches te plaatsen op basis van het gewenste uitdagniveau:

**Gemakkelijk:** plaats 1 honing, 2 hooi, 4 bessen.

**Normaal:** plaats 1 honing, 1 hooi, 2 bessen.

**Uitdagend:** plaats geen fiches.

*De laatste persoon die een wild dier gezien heeft, begint.*

**Let op:** met 1 speler zijn de opstelling en regels identiek.

# Spelverloop

Het spel wordt in een reeks rondes gespeeld. Tijdens elke ronde verplaatsen spelers beurtelings (met de klok mee) een prairiehond en draaien ze deze om, om een handeling op het prairiebord uit te voeren. De ronde is afgelopen wanneer alle prairiehonden met de kop naar beneden gericht zijn.

## OVERZICHT VAN EEN BEURT

Als je tijdens je beurt een prairiehond voor je hebt liggen, moet je deze spelen. Als je geen prairiehond voor je hebt liggen, moet je een van de prairiehonden waarvan de kop boven het prairiebord uitsteekt, verplaatsen.



**Je mag prairiehonden met de kop omlaag niet verplaatsen!**

Wanneer je een prairiehond (ver)plaatst, plaats je deze met de kop omlaag in een ander beschikbaar gat in het bord (de prairiehond mag niet in hetzelfde gat blijven) en voer je de bijbehorende handeling uit:



Trek een struikfiche uit het groene zakje en plaats deze op de oogsttafel. Als het een rijpe bes is, kun je deze later in de burcht opslaan. Als het een rotte bes is, kun je hem voor iets anders inruilen wanneer je Rogier de Egel bezoekt.



Kies een goederentype dat op de oogsttafel ligt (honing, bessen of hooi) en schuif alle fiches van dit type door de sleuf van het prairiebord. Nadat ze op het burchtbord zijn gevallen, leg je ze daar in de juiste vakjes. Als alle vakjes op het bord vol zijn, **winnen jullie het spel. Let op: je kunt rotte bessen nooit opslaan.**



Als je wilt, kun je een hooifiche van de oogsttafel uitgeven. Trek daarna een beverkaart en plaats deze open in de buurt van het burchtbord. Vanaf nu en tot aan het einde van het spel kunnen alle spelers deze upgrade gebruiken (beverkaarten worden op blz. 36 verder toegelicht).



Wissel rotte bessen van de oogsttafel in voor ÉÉN van Rogiers goederen. Voor 1 rotte bes krijg je 1 rijpe bes; voor 2 rotte bessen krijg je 1 hooi; voor 3 rotte bessen krijg je 1 honing.



Verwijder een wezelfiche van het prairiebord.



Pak een hooifiche en plaats deze op de oogsttafel.



Voer de handeling uit van een prairiehond met de kop omlaag, een ander gat op het prairiebord.



Trek een tunnelfiche uit de zwarte zak en pas het effect toe (tunnelfiches worden op blz. 36 verder toegelicht).

Zodra alle prairiehonden op het prairiebord met de kop omlaag staan, bereid je de volgende ronde voor.



Maartje verplaatst een prairiehond naar de akker waarna ze een hooifiche aan de oogsttafel toevoegt. Vervolgens bezoekt Pieter de bever en geeft hij het hooi uit dat Maartje net heeft geoogst om een upgrade te trekken (het spel is net begonnen, dus dit is extra nuttig!). Tijdens zijn beurt gaat Jack naar de rivier om Maartjes handeling opnieuw uit te voeren en legt hij een nieuw hooifiche op de tafel. Tot slot gaat Fatima naar de struiken om een bes uit het struikenzakje te trekken. Een rijpe!



## EEN NIEUWE RONDE VOORBEREIDEN

Voer aan het begin van een nieuwe ronde (behalve voor ronde 1) de volgende handelingen in de aangegeven volgorde uit:

**1** Draai alle prairiehonden op het prairiebord rechtop, met de kop omhoog dus, maar laat ze wel in hun respectievelijke gaten zitten. Als er een of meer prairiehonden op het seizoenenbord liggen, verdeel je deze één voor één en met de klok mee onder de spelers, te beginnen met de speler links van de laatste speler die in de vorige ronde een prairiehond verplaatste.

**2** Trek een gevarenkaart en pas het effect toe:



Pak een van de rijpe bessen die in de burcht zijn opgeslagen en plaats deze terug in de zwarte tunnelzak. Wat een vervelende klief, die das!



O nee! De adelaar heeft een van jullie gegrepen en meegevoerd! Je zult naar huis moeten lopen... Pak een prairiehond van het prairiebord en verplaats hem naar de hooiberg op het seizoenenbord. Deze prairiehond kan deze ronde niet worden gebruikt.



De vos heeft je goederen gestolen voordat je ze kon opslaan! Plaats alle fiches die jullie op de oogsttafel hadden verzameld terug in het tunnelzakje (zwart).

**Let op: goederen op het burchtbord zijn permanent beschermd tegen de vos. Alleen goederen op de oogsttafel kunnen door de vos worden gestolen.**



Oeps! Er ligt een wezel in het aangegeven gat te slapen; je kunt dit gat niet meer gebruiken. Plaats een wezelfiche op het bijbehorende gat. Als er zich een prairiehond in dit gat bevindt, verplaats deze dan naar de hooiberg op het seizoenenbord. Deze prairiehond kan deze ronde niet worden gebruikt.

**3** Verplaats de pijl van het seizoenenbord naar de volgende zone. Wanneer de winterzone (rood) is bereikt, is het spel na de ronde die je momenteel aan het voorbereiden bent, afgelopen.

Nu begint de volgende ronde en is het tijd voor de volgende speler (de speler links van de laatste speler in de vorige ronde) om een prairiehond te (ver)plaatsen.

# Speleinde

Het einde van het spel wordt geactiveerd:

- wanneer alle goederen die nodig zijn voor de winter in de burcht zijn opgeslagen. In dat geval winnen de spelers!



*De burcht barst*

*uit zijn voegen*



Bravo! Jullie zijn klaar voor een gezellige winter: er staan grote bedden vol hooi klaar en er is meer dan genoeg te eten!

- of wanneer de pijl op het seizoenenbord de winterzone (rood) bereikt. Voltooi de ronde die je aan het voorbereiden bent en tel dan de goederen om de score te bepalen (zie onderstaande tabel).

*Jullie hebben*

*16 - 17 goederen*



*Jullie hebben*

*13 - 15 goederen*



*Jullie hebben*

*10 - 12 goederen*



*Jullie hebben*

*0 - 9 goederen*



Net geen perfecte winter, maar geen reden tot paniek! Jullie hebben rekening gehouden met onverwachte noodgevallen, dus er is genoeg voor de hele winter.

De winter arriveerde eerder dan verwacht en er was nauwelijks tijd om de reserves aan te vullen. Poe, gelukkig wisten jullie nog net genoeg te verzamelen!

Jullie hebben de goederen geteld en per dag gerantsoeneerd zodat jullie de winter op het nippertje zullen overleven. Maar daar is dan ook alles mee gezegd.

De winter is streng en jullie kunnen geen kruimel verspillen, maar het belangrijkste is dat jullie je er samen wel doorheen zullen slaan! Fijne winterslaap, iedereen!

# Toelichting

## BEVERUPGRADES



**Struik:** trek 2 fiches (in plaats van 1) wanneer je de struikhandeling uitvoert.



**Burcht:** sla 2 soorten goederen op (in plaats van 1) wanneer je de burchthandeling uitvoert.



**Adder:** verwijder alle wezels van het bord wanneer je de adderhandeling uitvoert.



**Bever:** de bever accepteert elk goederentype op de oogsttafel, niet alleen hooi.



**Tunnel:** trek 2 fiches (in plaats van 1) wanneer je de tunnelhandeling uitvoert.



**Akker:** trek naast een hooifiche 1 extra struikfiche wanneer je de akkerhandeling uitvoert.



**Egel:** geef 1 rotte bes minder uit wanneer je iets met de egel ruilt. Rijpe bessen zijn dus gratis.



**Rivier:** naast de rivierhandeling mag je 1 fiche op de oogsttafel kiezen en in de burcht opslaan.

## TUNNELFICHES



**Goederen:** plaats het fiche op de oogsttafel.



**Oog:** Als de bovenste kaart van de gevarenstapel een adelaar is, kun je deze negeren wanneer je de volgende ronde voorbereidt.



**Paddenstoel:** plaats het paddenstoelfiche op de oogsttafel. De volgende keer dat de vos opduikt, steelt hij alleen de paddenstoel! De andere goederen zijn beschermd.



**Das:** pak een van de rijpe bessen die in de burcht is opgeslagen en plaats deze in de zwarte tunnelzak. Die verdraaide das is weer bezig!



**Wezel:** plaats een wezefiche op het tunnelgat. Als er zich daar al een prairiehond bevindt, verplaats je deze naar de hooiberg op het seizoenenbord.



**Superbever:** je mag de bovenste kaart van de beverstapel gratis spelen.



Maxime wil Théo bedanken voor zijn vertrouwen, zijn ideeën en zijn vriendschap. Théo wil Maxime bedanken omdat hij geweldig is, maar ook de groep testspelers in Brussel en Elodie, omdat hij elke winter met haar wil doorbrengen én met haar roedel hondjes: Gaspard, Madeline en Olivia. Beiden willen LOKI bedanken voor het tot leven brengen van hun visie en voor het vertroetelen van hun geliefde prairiehonden! LOKI wil de leerlingen van de scholen van Ludres en Heillecourt bedanken voor het zo enthousiast verzamelen van spelgegevens tijdens de ontwikkeling.



Ontwerpers: Maxime Rambourg en Théo Rivière  
Illustraties: Marko Renko  
Vormgever: Damien Levaufre, Valentin Jacobberger  
Redactie: Marion Stromboni  
Projectmanager: Chloé Dussutour  
Grafisch ontwerp: Pierre-Emmanuel Bretagne  
Proeflezers: Maëva Debieu Rosas en Quentin Guesnel  
Vertaling: Board Game Circus (Joris Bogers, Jesse Szekér)