

Bonje in de Stal

Spelregels

Vier concurrerende boeren proberen niet alleen hun eigen stallen zo snel mogelijk uit te breiden, ze proberen ook om de concurrentie te hinderen. Zo kun je opeens een olifant, een gekke koe, een dolle hengst of een tweede mannetje in je stal aantreffen. Wat krijg je dan? Bonje in de stal!

Spelmateriaal

106 speelkaarten:

- 20 stallen
- 4 hengsten
- 7 merries
- 4 stieren
- 7 koeien
- 5 beren
- 10 zeugen
- 5 rammen
- 10 oaien
- 6 hanen
- 12 hennen
- 3 olifanten
- 2 gekke koeien
- 2 dolle hengsten
- 7 transportwagens
- 2 extra speelkaarten "speciale stal" (voor de bonusvariant)



De spelregels

Vorbereiding

- Iedere speler ontvangt 3 stallen en legt deze naast elkaar voor zich neer. Doe de overige stallen terug in de doos.

Opmerking: de speciale stallen worden uitsluitend in de bonusvariant gebruikt.

- Verwijder bij 2 of 3 spelers alle kaarten met dit symbool uit het spel. Gebruik bij 4 spelers alle speelkaarten.

- Schud de stapel kaarten en verdeel deze daarna gelijkmatig over de spelers. Iedere speler legt zijn kaarten als een gedekte stapel voor zich neer.



Kort speloverzicht

Iedere speler probeert zo snel mogelijk 5 stallen compleet te maken. Een complete stal bestaat uit 1 mannetjesdier en ten minste 1 vrouwtjesdier van dezelfde soort. De spelers draaien steeds 1 kaart van hun eigen stapels om en pakken daarna de kaart die het beste bij hun plannen past. Snelheid is dus geboden!

Spelverloop

De spelers voeren steeds de volgende 2 stappen uit totdat een ronde is afgelopen.

1. Kaarten draaien
2. Kaarten pakken en spelen

1. Kaarten draaien

Alle spelers draaien tegelijkertijd de bovenste kaart van hun gedekte stapel om en leggen deze vóór hun stapel op tafel (zodat iedereen er goed bij kan). **Opmerking:** een speler moet de kaart van zich af draaien, zodat hij de kaart zelf als laatste ziet.

2. Kaarten pakken en spelen

Iedere speler moet zo snel mogelijk 1 van de openliggende kaarten nemen. De speler die als eerste zijn hand op een kaart legt, mag deze direct spelen. Hij hoeft niet op de anderen te wachten.

Opmerkingen:

- Iedere speler speelt met 1 hand!
- Een speler die een kaart heeft aangeraakt, moet deze nemen. Hij mag daarna niet meer van gedachten veranderen en een andere kaart kiezen.
- De langzaamste speler moet de laatste open kaart nemen.
- Alle genomen kaarten moeten gespeeld worden (als dit volgens de spelregels mogelijk is). Kan een speler een kaart niet spelen, dan verwijdt hij deze uit het spel.
- Een eenmaal verwijderde kaart mag niet meer worden teruggenomen (**uitzondering:** de kaart mocht volgens de spelregels niet verwijderd worden).
- Willen 1 of meer spelers bij het spelen op elkaar wachten, dan moet de speler met de kaart met het laagste nummer eerst, enzovoort (kaarten zonder nummer gelden als de laagste nummers).

Voorbeeld: speler A heeft een olifant en speler B een transportwagen. Omdat speler B een gespeelde olifant nog zou kunnen verplaatsen, wacht speler A nog even met het spelen van zijn olifant. Speler B wil echter ook wachten. Omdat de olifant nummer 3 toont en de transportwagen nummer 6, moet speler A eerst zijn olifant spelen. Daarna speelt speler B zijn transportwagen.



Stal inrichten

- Een complete stal bevat 1 mannetjesdier en ten minste 1 vrouwtjesdier van dezelfde soort.
- In een stal passen uitsluitend dieren van 1 soort. Het is toegestaan om meer stallen met dezelfde diersoort te hebben, maar het eerste dier in de tweede en elke volgende stal met dezelfde diersoort moet het mannetjesdier van die soort zijn.

De verschillende kaarten

Gewone dieren (hengsten en merries, stieren en koeien, beren en zeugen, rammen en ooiën, hanen en hennen)

Een speler die een gewoon dier neemt, **moet** het in één van zijn eigen stallen leggen. Hij mag daarbij kiezen voor een lege stal of een stal waarin al dieren van dezelfde soort liggen. **Let op:** het is niet toegestaan om een vrouwtjesdier van een soort die hij al heeft in een lege stal te leggen!

Kan hij het dier niet leggen (omdat al zijn stallen dieren van andere soorten bevatten), dan verwijdert hij de genomen kaart uit het spel. **Let op:** een speler mag niet vrijwillig een overtollig mannetjesdier uit het spel verwijderen als hij het volgens de spelregels in één van zijn stallen kwijt kan. Een speler mag dieren in zijn stallen tijdens het spel niet meer verplaatsen (**Uitzondering:** transportwagen).

Olifanten

Een speler die een olifant neemt, **moet** deze in een lege stal van een andere speler leggen. Heeft geen van de andere spelers een lege stal, dan verwijdert hij de olifant uit het spel. Een stal met een olifant is vol, maar geldt niet als een complete stal. Een speler kan een olifant uitsluitend kwijtraken met behulp van een transportwagen (zie verderop).

Gekke koeien

Een speler die een gekke koe neemt, **moet** deze in de koeienstal van een ander speler leggen (een stal met ten minste 1 stier en/of koe) of hij mag de gekke koe in zijn eigen stal leggen (om zo de bonje in zijn stal op te lossen). Heeft geen van de andere spelers een koeienstal en wil de betreffende speler de gekke koe niet in zijn eigen stal leggen, dan mag hij de kaart uit het spel verwijderen. Een gekke koe besmet alle stieren en koeien in de betreffende stal. Verwijder alle dieren uit deze stal (inclusief de gekke koe) uit het spel. De stal is daarna direct beschikbaar voor nieuwe dieren.

Dolle hengsten

Een speler die een dolle hengst neemt, **moet** deze in de paardenstal van een andere speler leggen (een stal met ten minste 1 hengst en/of merrie) of hij mag de dolle hengst in zijn eigen stal leggen (om zo bonje in zijn stal op te lossen). Heeft geen van de andere spelers een paardenstal en wil de betreffende speler de dolle hengst niet in zijn eigen stal leggen, dan mag hij de kaart uit het spel verwijderen. Een dolle hengst trapt de staldeuren kapot, waardoor alle hengsten en merries ontsnappen. Verwijder alle dieren uit deze stal (inclusief de dolle hengst) uit het spel. De stal is daarna direct beschikbaar voor nieuwe dieren.

Transportwagens

Een speler die een transportwagen neemt, mag een dier naar keuze (uit een eigen stal of die van een andere speler) naar een andere stal verplaatsen of uit het spel verwijderen, zolang hij aan de spelregels voldoet (olifant naar een lege stal, gewone dieren naar een stal met dieren van dezelfde soort of naar een lege stal).

Opmerking: transportwagens vormen de enige manier om van olifanten af te komen of om gewone dieren in stallen van andere spelers te leggen of daarnaar te verplaatsen.

Bonje in de stal

Bevat een stal 2 of meer mannetjesdieren, dan ontstaat er bonje in deze stal. Een speler kan deze situatie uitsluitend oplossen met behulp van een transportwagen, dolle hengst (paardenstal) of gekke koe (koeienstal). Een stal met bonje geldt niet als een complete stal en de dieren erin leveren geen punten op (zie verderop).

Einde van een ronde

Een ronde is afgelopen als:

- 1 of meer spelers roepen dat hun stallen compleet zijn; of
- alle kaarten van de gedekte stapels zijn omgedraaid en gespeeld.

Ter herinnering: een stal is compleet als deze 1 mannetjesdier en ten minste 1 vrouwtjesdier van dezelfde soort bevat.

De speler die de eerste kaart op zijn stallen compleet heeft, winst de ronde. Daarna roep

spelers tegelijk als eerste, dan wint van hen de speler met de meest waardevolle stal (zie puntentelling).

Let op: een speler wint een ronde uitsluitend als hij zijn stallen compleet heeft op het moment dat hij roept. Verwijdert een andere speler met behulp van een transportwagen een kaart uit zijn stallen vóór het roepen, dan is de speler te laat en wint hij (nog) niet.

Heeft geen van de spelers aan het einde van een ronde zijn stallen compleet, dan wint de speler met de meest waardevolle stallen de ronde. Gebruik daarbij de volgende puntentelling:

Bonje in de stal:	geen punten voor de dieren in deze stal		
Per hengst/merrie:	4 punten	Per ram/ooi:	2 punten
Per stier/koe:	3 punten	Per haan/hen:	1 punt
Per beer/zeug:	2 punten	Per olifant:	0 punten
Per stelletje:	2 punten extra (1 mannetjes- en 1 vrouwtjesdier van dezelfde soort in 1 stal zonder bonje)		

De winnaar van een ronde ontvangt een extra stal uit de doos. Zijn er meer winnaars, dan krijgt ieder van hen een stal.

Einde van het spel

De speler die als eerste met 5 stallen een ronde wint, wint het spel.

Bonusvariant

De eerste speler die een 5^e stal verdient, kiest een speciale stal (in plaats van een gewone). Hetzelfde geldt voor de tweede speler, maar die krijgt automatisch de andere. Deze stal is uitsluitend compleet als de dieren erin van de afgebeelde soort zijn. Bij het bepalen van de waarde van deze stal tellen uitsluitend dieren van de betreffende soort mee.

Korte spelvariant

Het is ook mogelijk om het spel uit 1 ronde te laten bestaan.



© 2014 999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

Auteurs:

Chislaine van de Bulk,

Kristel Kleijer,

Kathalijn Vergeer

Illustraties: François Bruel

Eindredactie: 999 Games b.v.

Chaos à la Ferme

Règles du jeu

Quatre fermiers concurrents essaient d'agrandir leurs propres étables le plus vite possible, mais également d'empêcher leurs concurrents d'en faire autant. Vous risquez donc de recevoir un éléphant, une vache folle, un étalon sauvage ou un second étalon dans votre étable. Résultat ? C'est la bagarre dans l'étable !

Matériel du jeu

106 cartes :

- 20 étables
- 4 étalons
- 7 juments
- 4 taureaux
- 7 vaches
- 5 porcs
- 10 truies
- 5 béliers
- 10 brebis
- 6 coqs
- 12 poules
- 3 éléphants
- 2 vaches folles
- 2 étalons sauvages
- 7 camions
- 2 cartes supplémentaires dites « étable spéciale » (pour la variante de l'atout)




Les règles du jeu

Préparation

- Chaque joueur reçoit trois étables et les dispose et les dispose côte à côte, face à lui. Rangez les étables restantes dans la boîte.

Remarque : les étables spéciales sont utilisées uniquement dans le cas où vous jouez en utilisant la variante de l'atout (voir plus bas).

- À deux ou trois joueurs, écartez toutes les cartes, portant ce symbole. 
- À quatre joueurs, utilisez toutes les cartes.
- Mélangez la pile de cartes et distribuez-les ensuite équitablement aux joueurs. Chaque joueur dépose sa pile de cartes faces cachées devant lui.





21



21



Résumé du jeu

Chaque joueur essaie de compléter le plus vite possible cinq étables. Une étable complète abrite un mâle et au moins une femelle de chaque espèce. Les joueurs retournent à chaque manche une carte de leur propre pile et prennent ensuite la carte qui convient le mieux à leur stratégie. La vitesse est donc de mise !

Déroulement du jeu

Les joueurs effectuent à chaque manche les deux étapes suivantes jusqu'à ce que la partie soit finie.

1. Retourner les cartes
2. Prendre les cartes et jouer

1. Retourner les cartes

Tous les joueurs retournent simultanément la carte supérieure de leur pile et la déposent devant leur pile sur la table (pour que tout le monde puisse la prendre). **Remarque** : un joueur doit orienter sa propre carte, de manière à être lui-même le dernier à voir.

2. Prendre les cartes et jouer

Chaque joueur doit prendre le plus vite possible l'une des cartes révélées. Le joueur qui pose le premier la main sur une carte peut la jouer directement. Il ne doit pas attendre les autres.

Remarques :

- Chaque joueur joue d'une seule main !
- Un joueur qui a touché une carte doit la prendre. Ensuite, il ne peut plus changer d'avis, ni prendre une autre carte.
- Le joueur le plus lent doit prendre la dernière carte découverte.
- Toutes les cartes prises doivent être jouées (si les règles du jeu le permettent). Si un joueur ne peut pas jouer une carte, il l'écarte alors du jeu.
- Une fois écartée du jeu, la carte ne peut plus être reprise (exception : lorsque les règles du jeu ne permettaient pas d'écartier la carte).
- Si plusieurs joueurs refusent de jouer avant qu'un autre l'ai fait, le joueur ayant la carte portant le numéro le plus bas joue alors le premier, et ainsi de suite (les cartes sans numéro sont considérées comme portant le numéro le plus bas).

Exemple : le joueur A possède un éléphant et le joueur B possède un camion. Puisque le joueur B pourrait encore déplacer un éléphant joué, le joueur A attendra encore un peu avant de jouer son éléphant. Cependant, le joueur B attendra aussi. Parce que l'éléphant porte le numéro 3 et le camion porte le numéro 6. Le joueur A est donc le premier à jouer son éléphant. Ensuite, le joueur B joue son camion.



Le joueur A joue en premier.→

Aménager l'étable

- Une étable complète abrite un mâle et au moins une femelle de chaque espèce.
- Chaque étable n'abrite qu'une seule espèce d'animaux. Il est permis d'avoir plusieurs étables abritant la même espèce (écurie, étable, porcherie, bergerie, poulailler), mais le premier animal de la seconde étable et de chaque étable suivante de la même espèce doit être le mâle de cette espèce.

Les différentes cartes

Les animaux sains (étalons et juments, taureaux et vaches, porcs et truies, béliers et brebis, coqs et poule). Un joueur qui prend un animal sain doit le déposer dans l'une de ses propres étables. Il peut à cette occasion choisir une étable vide ou une étable abritant déjà des animaux de la même espèce. **Attention** : il n'est pas permis de déposer dans une étable vide, une femelle d'une espèce qu'elle abrite déjà ! S'il ne peut pas déposer l'animal (parce que toutes ses étables abritent des animaux d'autres espèces), il écarte alors du jeu la carte prise.

Attention : un joueur ne peut pas écarter librement du jeu un mâle excédentaire si les règles lui permettent de le poser dans l'une de ses étables. Durant la partie, les animaux ne peuvent pas être déplacés d'une étable à une autre (exception : le camion).

Éléphants

Un joueur qui prend un éléphant doit le déposer dans une étable vide d'un autre joueur. Si aucun des autres joueurs n'a d'étable vide, il écarte alors l'éléphant du jeu. Une étable qui abrite un éléphant est considérée comme étant pleine, mais ne compte pas comme étable complète. Un joueur ne peut se débarrasser d'un éléphant qu'en utilisant un camion (voir plus bas).

Vaches folles

Un joueur qui prend une vache folle doit la déposer dans l'étable à vaches d'un autre joueur (une étable abritant au moins un taureau et/ou une vache) ou la déposer dans sa propre étable (pour ainsi résoudre une bagarre ayant lieu dans cette étable). Si aucun des autres joueurs n'a d'étable à vaches et si le joueur concerné ne souhaite pas déposer la vache folle dans sa propre étable, il peut alors écarter la carte du jeu. Une vache folle contamine tous les taureaux et toutes les vaches de l'étable concernée. Écartez du jeu tous les animaux de cette étable (y compris la vache folle). L'étable est ensuite directement disponible pour de nouveaux animaux.

Étalons sauvages

Un joueur qui prend un étalon sauvage doit le déposer dans l'écurie d'un autre joueur (une écurie abritant au moins un étalon et/ou une jument) ou le déposer dans sa propre écurie (pour ainsi résoudre une bagarre ayant lieu dans cette écurie). Si aucun des autres joueurs n'a d'écurie et si le joueur concerné ne souhaite pas déposer l'étalon sauvage dans sa propre écurie, il peut alors écarter la carte du jeu. Un étalon sauvage casse les portes de l'écurie, ce qui permet à tous les étalons et juments de s'échapper. Écartez du jeu tous les animaux de cette écurie (y compris l'étalon sauvage). L'écurie est ensuite directement disponible pour de nouveaux animaux.

Camions

Un joueur qui prend un camion, peut déplacer un animal de son choix (de l'une de ses propres étables ou de celle d'un autre joueur) vers une autre étable ou l'écarter du jeu, tant qu'il respecte les règles du jeu (l'éléphant vers une étable vide, les animaux sains vers une étable abritant des animaux de la même espèce ou vers une étable vide).

Remarque : les camions constituent le seul moyen de se débarrasser des éléphants ou de déposer des animaux sains dans les étables des autres joueurs ou de les en déplacer.

Bagarre dans l'étable

Si une étable abrite deux ou plusieurs mâles, une bagarre y éclate. Un joueur ne peut résoudre cette situation qu'en utilisant un camion, un étalon sauvage (écurie) ou une vache folle (étable à vaches). Une étable où les animaux se bagarrent ne compte pas étant une étable complète et les animaux qu'elle abrite ne procurent pas de points (voir plus bas).

Fin de la partie

Une partie se termine lorsque :

- un ou plusieurs joueurs crient que leurs étables sont complètes ; ou
- lorsque toutes les cartes des piles des joueurs sont retournées et jouées.

Rappel : une étable est complète lorsqu'elle abrite un mâle et au moins une femelle de la même espèce.

Le joueur qui crie le premier et dont toutes les étables sont complètes gagne la partie. Si plusieurs joueurs crient les premiers en même temps, le gagnant parmi eux est alors le joueur ayant l'étable de la plus haute valeur (voir le décompte des points).

Attention : un joueur gagne une partie uniquement lorsqu'il a ses étables complètes au moment où il crie. Si un autre joueur écarte une carte de ses étables à l'aide d'un camion avant qu'il ne crie, le joueur est alors en retard et ne gagne pas (encore).

Si, à l'issue d'une partie, aucun des joueurs n'a ses étables complètes, le vainqueur est alors celui qui possède les étables totalisant la plus haute valeur. Utilisez le décompte des points suivant :

Bagarre dans l'étable : aucun point attribué pour cette étable.

Par étalon/jument :	4 points	Par bélier/brebis :	2 points
Par taureau/vache :	3 points	Par coq/poule :	1 point
Par porc/truie :	2 points	Par éléphant :	0 point
Par couple :	2 points supplémentaires (un mâle et une femelle de la même espèce dans une étable sans bagarre)		

Le vainqueur reçoit une étable supplémentaire prise dans la boîte. S'il y a plusieurs gagnants, chacun d'eux reçoit une étable.

Nouvelle partie

Chaque joueur recommence en ayant pris soin de retirer tous les animaux de ses étables. Suivez les préparatifs tels que décrits ci-dessus. Bien entendu, les joueurs qui ont gagné au moins une étable, la/les conservent.

Fin du jeu

Le joueur qui finit le premier une partie en ayant cinq étables remporte la partie.

Variante de l'atout

Le premier joueur qui reçoit une cinquième étable choisit une étable spéciale (au lieu d'une normale). Il en va de même pour le second joueur, mais il reçoit automatiquement l'autre étable spéciale. Cette étable spéciale est uniquement considérée comme étant complète lorsque les animaux qu'elle abrite sont de l'espèce figurant sur l'illustration. Pour déterminer la valeur de cette étable, seuls les animaux de l'espèce concernée comptent.

Version courte du jeu

Il est aussi possible de jouer en une seule manche.



© 2014 999 Games b.v.

Éditeur et distributeur :

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Service clients :

serviceclients@999games.nl

Tous droits réservés

Fabriqué en UE

Auteurs :

Chislaine van den Bulk,

Kristel Kleijer,

Kathalijn Vergeer

Illustrations : François Bruel

Rédaction finale : 999 Games b.v.