

Beste spelers,
Met het spel Baaa! zul je een gekke achtervolging in de bergen tussen de herder, de schapen en de gekke boze wolf beleven. Je zult er heel wat vaardigheden aanscherpen, zoals samenwerking, strategie en ruimtelijke verbeelding. Grappige illustraties, een grote berg en mooie houten elementen... alle ingrediënten zijn aanwezig om de herder te helpen zijn kudde naar de top te leiden. Veel speelplezier!
Het team van Bioviva

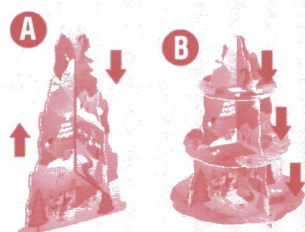
Spelregels



Inhoud

- 2 «bergflanken», 1 «onderkant» (het grootste bord), 1 «midden» (middelgroot) en 1 «bovenkant» (de kleinste)
- 1 rechthoekige tegel met «weilanden» (met schapen in de wei)
- 1 rechthoekige tegel met de «voorraadplaats» (met vastgebonden schapen)
- 10 schapen, 1 wolf, 1 herder en 1 houten hut
- 10 schapenkaarten (groene rug) en 14 wolfskaarten (rode rug)

Montage van de berg



- A** Schuif de 2 bergflanken in elkaar, laat ze elkaar kruisen en let er op dat de tekeningen in elke hoek doorlopen.
- B** Schuif de «onderkant» langs boven over de berg zodat ze voorzichtig kan rusten op de basis van de berg. Schuif vervolgens het «midden» over de berg totdat het rust op de hiervoor voorziene inkeping. Plaats tenslotte de «bovenkant» op de berg op dezelfde manier als de voorgaande platen.

Als alles in elkaar zit kunt u zien dat de berg in twaalf vakken verdeeld is. De berg kan worden gedraaid zodat iedereen het geheel vanop zijn eigen plaats kan zien.

Opzetten van het spel

1. Plaats de 10 schapen, allemaal samen, op één van de 4 vakken van de onderkant van de berg.
2. Plaats de wolf op het tegenoverliggende vak op de onderkant van de berg.
3. Plaats de hut van de herder en de herder op de top van de berg, twee niveaus boven de wolf.
4. Leg de schapenkaarten (groene rug) verspreid op de tafel, met de spelkant naar boven gericht.
5. Schud de wolfskaarten (rode rug) en leg ze op een stapel met de spelkant naar onder gericht.
6. Plaats de tegels met «weilanden» en de «voorraadplaats» naast de berg met de spelkant naar boven gericht.

Doel van het spel

Breng zoveel mogelijk schapen naar de hut van de herder, meer dan de wolf heeft meegenomen. Als dit het geval is hebben de spelers samen de wedstrijd gewonnen. In het andere geval verliezen de spelers samen de wedstrijd.

Start van het spel

De spelers spelen om de beurt in willekeurige volgorde. De speler die het meest recent een schaap heeft gezien begint. Zijn spelbeurt bestaat uit twee fasen.

1. Hij kiest een schapenkaart en voert de aangegeven actie uit (zie hoofdstuk «Schapenkaarten»). Vervolgens wordt de gespeelde kaart aan de kant gelegd en kan hij pas weer worden gebruikt als alle andere schapenkaarten één keer zijn gespeeld.
 2. Daarna draait hij de eerste kaart van de stapel wolfskaarten om en voert de aangegeven actie uit (zie hoofdstuk «De wolfskaarten»). De gespeelde kaart wordt aan de kant gelegd en kan pas weer worden gebruikt als alle andere wolfskaarten één keer zijn gespeeld. Zo zijn er bij elke ronde minder kaarten schapen- en wolfskaarten.
- Nu is het de beurt aan de speler links van hem om dezelfde 2 acties uit te voeren en ga zo maar door.

De schapenkaarten



De bewegingen. Deze kaarten worden gebruikt om de schapen omhoog, naar links of rechts te bewegen. Deze beweging gaat over één vak als de kaart één pijl bevat en een of twee vakken (naar keuze) als de kaart twee pijlen bevat. Als een schaap naar boven beweegt wanneer ze al bovenaan de berg staat, dan blijft ze staan.



De trio. Met deze kaart kunt u één, twee of drie schapen op hetzelfde vak bewegen naar een hoger gelegen vak.



De herder. De speler moet de herderpion verplicht naar een ander vak (naar keuze) verplaatsen. Alle schapen op dit vak worden beschermd tegen de bewegingen van de wolf. De wolf kan ze niet opeten als hij op het vak komt. Let op, de herder beschermt niet tegen de «vermomde wolf» en de «bliksem» (zie «wolfskaarten»).

Als een schaap aankomt op het vak van de hut van de herder, is hij gered en wordt hij geplaatst op de «weilanden» tegel.

De wolfskaarten



De bewegingen. De wolf beweegt één vak in de aangegeven richting. Als zich bevindt op het vak waar de wolf aankomt, dan neemt de wolf het s. Het schaap wordt van de berg gehaald en geplaatst op de «voorraadplaats». Als de wolf aankomt op een leeg vak, dan gebeurt er niets.



De vermoede wolf. De wolf neemt het schaap mee die het dichtst bij niveau staat en plaatst zich op zijn vak. Als er veel schapen op gelijke afstand staan, dan moeten de spelers het eens raken over het schaap dat wordt verwijderd. Als er geen schapen op zijn niveau staan, dan beweegt de wolf naar het volgende niveau.



De verzadigde wolf. De wolf blijft staan op het vak en kan geen schapen tijdens deze ronde.



Het ontsnapte schaap. Een schaap wordt verwijderd van de «voorraadplaats» tegel en verplaatst naar het vak dat wordt bezet door de herder.



De bliksem. De bliksem elektrocutteert het hoogste schaap op de berg. De speler die de bliksem kaart trekt, neemt het schaap mee dat op het hoogste niveau staat en plaatst zich op het vak. Als er veel schapen op dezelfde hoogte op de berg staan, dan moeten de spelers het eens raken over het schaap dat van de berg wordt verwijderd.



De arend. De arend probeert een schaap te grijpen maar de herder kan het schaap verdedigen. De arend wordt verwijderd van de «voorraadplaats» tegel met «weilanden» en verplaatst naar het vak dat wordt bezet door de wolf.

Belangrijke punten:

- Als er meerdere schapen staan op een vak dat door de wolf wordt bezocht, dan wordt de wolf er twee. Hij kan niet meer dan twee schapen meenemen.
- Wanneer een schaap langs een vak komt dat wordt bezet door de wolf of er stoep hij meegenomen naar de «voorraadplaats».
- Als de wolf op het vak van de hut van de herder staat, dan neemt hij de schapen die op dat vak staan mee naar de «voorraadplaats».
- Als de wolf op hetzelfde vak blijft (bijvoorbeeld als hij een kaart trekt met een «naar onder» wanneer hij al op het onderste niveau staat) en dat vak wordt een of meerdere schapen, dan neemt hij een schaap en wordt die verplaatst naar de «voorraadplaats» tegel.
- Als alle schapenkaarten zijn gespeeld, worden de schapenkaarten opnieuw van de spelkant naar boven gericht. Zo worden bepaalde bewegingen weer toestaan.
- Wanneer de stapel wolfskaarten is uitgeput, worden alle wolfskaarten van het spel terug op de stapel gelegd, met de spelkant naar onder gericht.

Einde van het spel

Wanneer er geen schapen meer op de berg zijn (alle schapen staan op de «weilanden» tegel of zijn meegenomen naar de «voorraadplaats» door de wolf), eindigt het spel. Het aantal geredde schapen op de «weilanden» tegel en het aantal geredde schapen op de «voorraadplaats» tegel.

→ Als er meer schapen zijn gered dan ontvoerd, dan winnen de spelers samen de wedstrijd.

→ Als er meer schapen zijn ontvoerd dan gered, dan winnen de spelers samen de wedstrijd.

→ In het geval van een gelijke stand (5 schapen op elke tegel) wint er niemand.

De wedstrijd wordt opnieuw gespeeld met een nieuw spel worden gestart!

U kunt besluiten om de wedstrijd te beëindigen zodra 6 schapen op de tegel staan: in dat geval wint u het spel.

Het is ook mogelijk om alleen te spelen volgens dezelfde regels, met uitzondering van de speler die hier niet wijzigt.

Alternatieve regels

Een van de spelers neemt de rol aan van de wolf en speelt tegen alle anderen. Hij plaatst de wolfskaarten in een stapel voor zich met de spelkant naar onder gericht. Hij zijn beurt is, keert hij de bovenste twee kaarten van de stapel om en beslist of hij de wolf op dat vak plaatst. De andere kaart wordt aan de kant gelegd. De wolf kan maximaal één schaap eten en de herder beschermt hen tegen alle schapen (tegen de «vermomde wolf» en de «bliksem»). De overige regels blijven dezelfde.

De wolf, de herder en de schapen

Wanneer je in de bergen wandelt, is het mogelijk dat je een herder ontmoet. Onder zijn bescherming en verzorging zijn de schapen, met de onschatbare hulp van zijn Patou-berghond. Elk jaar, bij het aanbreken van de zomer, wanneer het gras hier en daar op de vlakke begint te leiden de herder zijn kudde naar de hoogten: dit noemen we de verveiding. De beesten doen zich het hoge verse gras en overal op de berg horen we hun bellen rinkelen. Vaak worden er feestelijke georganiseerd om het begin van de verveiding te vieren. Een schaduw verschijnt... met een grijs vacht, het is de wolf die 's nachts rondsluipert op zoek naar voedsel. Hij leeft in een roedel en met kleine zorgdieren en gewervelde dieren, maar ook met bessen en vruchten. Hoewel hij een roofdier is, zijn aanvallen op mensen uiterst zeldzaam. De wolf kan echter wel de schapen een eenvoudige prooi wanneer ze niet goed worden beschermd. Vandaag bestaan er op verschillende manieren die toelaten dat de wolf, de herder en de schapen samen in harmonie kunnen samenleven. Het is bijvoorbeeld vrijwilligers zoeken om de kuddes te bewaken, schapen herders of meer honden met hen meenemen om de wacht te houden.

Bij Bioviva houden van de herders, de schapen... en ook van de wolven die niet te veel schrikken.