

DOEL VAN HET SPEL

De wolf wil met de boerderijdieren spelen, maar hij weet dat ze bang zijn voor hem. Daarom heeft hij zijn nieuwe 'boerderijdier'-onesies aangedaan om hen te misleiden... Merk de correcte combinaties op, maak als eerste het juiste boerderijdier geluid en verzamel de meeste kaarten om te winnen.

VOORBEREIDING

- Schud alle 78 kaarten 'gedekt' en plaats 1 kaart zichtbaar in het midden van de tafel. Deze kaart wordt 1 van de 2 speelstapels.
- Als het een wolfkaart is, plaats deze dan terug in het midden van de stapel en plaats een nieuwe kaart.
- Verdeel alle overgebleven kaarten (ongeveer) gelijkmatig over alle spelers.
- Plaats je stapel 'gedekt' voor je neer.

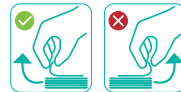
SPEEL & PAS JE AAN

De speler links van de deler start door de bovenste kaart van zijn stapel zichtbaar naast de open kaart op de tafel te plaatsen. Het spel verloopt met de klok mee.

Gedurende het spel, moeten er altijd 2 zichtbare stapels zijn, dus als er een lege stapel is (na het winnen van kaarten) dan moet je eerst daar spelen. Anders mogen spelers zelf kiezen op welke stapel ze een kaart plaatsen.

OPMERKING

Flip de kaart naar buiten gericht open zodat alle spelers ze tegelijkertijd zien.



CORRECTE COMBINATIES

Na het plaatsen van een nieuwe kaart zoeken alle spelers naar combinaties tussen de 2 stapels. Om kaarten te winnen, moet je als eerste een stapel met je hand aantikken terwijl je het juiste dierengeluid maakt.



SAME ANIMAL

Als de 2 bovenste kaarten hetzelfde dier tonen (ongeacht of het dag of nacht is), maak dan het geluid van dat dier en win alle kaarten in de aangetikte stapel!



SOM = 7

Als de som van de cijfers op de 2 kaarten 7 is, roep dan 'AWOEOE!' (wolvengedruil) en win alle kaarten in de aangetikte stapel!

OPMERKING

- Als hetzelfde dier zichtbaar is EN de som van de cijfers op de 2 kaarten is 7, roep dan 'AWOEOE!' om alle kaarten in de aangetikte stapel te winnen!
- Als 2 spelers tegelijkertijd dezelfde stapel aantikken, dan wint de speler die het correcte geluid als eerste maakte de aangetikte stapel.
- Als 2 spelers tegelijkertijd een andere stapel aantikken en het correcte geluid maken, dan winnen ze beide de stapel die ze aantikten, min 1 kaart die op elke speelstapel moeten blijven liggen (maar deze kaarten hebben nog geen combinatiekracht).
- Als je kaarten wint, plaats ze dan open in een stapel voor jou.
- Als een speler geen kaarten meer heeft om te flippen, geef hem dan een paar kaarten of sla hem gewoon over.
- Als een speler om het even welke fout maakt, dan moet deze alle kaarten in de aangetikte stapel met de klok mee verdelen onder alle andere spelers, die deze dan toevoegen aan hun winstapel.

WOLF-KAARTEN



Als een wolf-kaart opengeflipt is, plaats dan als eerst je hand op de wolf-kaart terwijl je het correcte geluid maakt!

- Als de open kaart op de andere stapel een daglicht-kaart is, dan kunnen de boerderijdieren de wolf herkennen. In dat geval, roep je 'AWOEOE!' en win je alle kaarten in de stapel met de wolf!
- Als de open kaart op de andere stapel een nachtkaart is, dan kunnen de boerderijdieren de wolf niet herkennen. In dat geval, maak je het geluid van het dier waarin de wolf vermomd is en win je alle kaarten in de stapel met de wolf!



WHOEO!



MOOO!



EINDE VAN HET SPEL - DE WINNAAR!

Het spel eindigt wanneer alle kaarten open zijn geflipd en er geen correcte combinaties meer gevonden kunnen worden. Nu telt elke speler zijn gewonnen kaarten.

De speler die de meeste kaarten verzamelde, wint het spel. In geval van een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste wolf-kaarten. Anders is het een gelijkspel.



DIT TEKEN DUIDT EEN SPELELEMENT AAN DAT JE HELPT OM JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!

ONTDEK AL ONZE SPELLEN OP WWW.FLEXIQGAMES.COM

REACTIE-
SNELHEID
KAART-
SPELLEN



TACTISCHE
KAART-
SPELLEN



REACTIE-
SNELHEID
DOBBEL-
SPELLEN



COMPACTE
SPELLEN



'FLEX'
GEHEUGEN
SPELLEN



SNELLE
STRATEGIE-
SPELLEN



TACTISCHE
BORD-
SPELLEN



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW