

LAMM BADA

Een spel voor 2-5 spelers, vanaf 7 jaar

De volgende kaarten zijn nodig: 49 schapen, 8 wolven, 8 honden, 1 schildkaart (MEINE) per speler en de gemeenschapsweide (UNSERE)

Spelvoorbereiding: Alle schapen worden geschud en verdekt uitgedeeld. Daarna worden alle honden en wolven geschud en ook verdekt uitgedeeld.

Alle spelers moeten evenveel kaarten hebben. Eventueel overblijvende kaarten zijn niet nodig in het spel en kunnen terug in de doos.

Elke speler schud al zijn kaarten legt deze gedekt in één stapel voor zich neer. Daarvoor legt iedere speler zijn schildkaart. (MEINE) De gemeenschapskaart (UNSERE) wordt in het midden van de tafel gelegd. Alle spelers moeten zo zitten dat ze goed aan de weiden van alle andere spelers kunnen.

Spelverloop: Op een commando (vb.: Mèèèh) draaien alle gelijktijdig de bovenste kaart van hun stapel om en leggen ze op hun schildkaart.

Schapen worden open op de tafel gelegd en komen zo in de weide...

Gaat het bij alle opgedraaide kaarten om schapen, dan worden zij in de verschillende weiden gelegd. Iedere speler heeft een eigen weide die zich links en rechts naast zijn schildkaart bevindt. Op deze weide kunnen meerdere schapen staan, maar er mogen alleen schapen van gelijke soort op elkaar gestapeld worden. In de eerste ronde bevinden zich nog geen schapen in de weiden. Er zijn dus maar 2 mogelijkheden:

1. Alle spelers hebben verschillende schapen omgedraaid. Dan mag iedere speler zijn schaap in zijn eigen weide zetten. (links of rechts van zijn schildkaart)
2. Er zijn 2 of meerdere gelijke kaarten getrokken. In dit geval komen alle gelijke schapen in de gemeenschapsweide te staan in het midden van de tafel.

In latere ronden kan het voorkomen dat er schapen omgedraaid worden die al in je eigen, of in een vreemde of in de gemeenschapsweide staan.

Dan geldt de regel: **schapen vangen en snel reageren!**

Enkel die speler, die als eerste met zijn hand op een schaap slaat dat zich reeds in een weide bevindt, is succesvol. Alle schapen op de schildkaarten (MEINE) zijn nieuwelingen die niet geslagen kunnen worden, maar wel gevangen kunnen worden. Zij lopen dan mee met het geslagen schaap. Het kan voorkomen dat spelers op verkeerde schapen slaan, maar dan gebeurt er niets.

Bvb.: In de weide van speler A bevindt zich 1 Speedy en 2 Manfreds. Speler B heeft 1 Anarcho in zijn weide en speler C heeft nog geen schapen in zijn weide staan. In de gemeenschapsweide bevinden zich 2 Einsteins. Alle 3 spelers draaien gelijktijdig een nieuwe kaart om: speler A heeft een Speedy, speler B een Flocke en speler C ook een Speedy. Speler B reageert het snelst en slaat met zijn hand op de Speedy die in de weide van speler A staat. Speler B wint daardoor alle 3 openliggende Speedys. (2 van speler A en 1 van speler C) Speler B legt de 3 Speedys als stapel in zijn eigen weide.

Honden worden omgedraaid en worden wachters of zwervers...

Draait er een speler in een ronde als enige een hond om, dan moet deze speler beslissen of de hond een waker of een zwerver wordt.

- Een zwerver: Als de hond een zwerver wordt, kan de speler onmiddellijk met de hond alle schapen van 1 soort uit een vreemde weide naar keuze halen en in zijn eigen weide zetten. De hond is na het drijven van de schapen moe en verlaat het spel.
- Een wachter: Als de hond een wachter wordt, zet de speler de hond in zijn eigen weide. De hond beschermt dan de schapen in de weide tegen de wolven, maar niet tegen andere honden (zwervers)

Wanneer er in een ronde 2 of meerdere honden omgedraaid worden, worden deze honden automatisch wachters.

Wolven eten schapen...

Wordt er in een ronde 1 wolf omgedraaid, dan eet die onmiddellijk alle schapen van 1 soort op uit een weide naar keuze van de speler die de wolf omgedraaid heeft. De wolf gaat samen met de opgepeuzelde schapen uit het spel. Worden er echter 1 of meerdere weiden bewaakt door honden, kan de wolf van deze weide(n) niets eten. Hij moet van een onbewaakte weide eten (die eventueel van je eigen weide kan zijn). Zijn alle weiden bewaakt dan verlaat de wolf hongerig het spel. Samen met de wolf verlaten alle in dienst zijnde waakhonden ook het spel. Als er 2 of meer wolven omgedraaid worden, vallen die elkaar aan en eten elkaar gelijktijdig op zodat er geen honden en geen schapen uit het spel verdwijnen.

Alle acties worden altijd in onderstaande volgorde uitgevoerd:

1. Spelers, die juist gereageerd hebben, drijven de gevangen genomen schapen in hun weide.
2. Honden drijven de schapen op hun eigen weide of worden waakhonden.
3. Wolven eten schapen op (1 soort) en lokken honden uit het spel. Alle honden en schapen blijven in het spel als 2 of meer wolven elkaar gelijktijdig opeten.

Speleinde en Scores

Het spel eindigt, als alle kaarten omgedraaid zijn en alle acties doorgevoerd zijn. Elk schaap op je eigen weide levert een punt op.

Er kunnen natuurlijk ook verschillende ronden gespeeld worden.

MÈÈH MORY

Een spel voor 2-4 spelers, vanaf 7 jaar

Spelvoorbereiding: Voor dit spel zijn slecht volgende 30 kaarten nodig: 24 schapen (4x Speedy, 4x Bada, 4x Manfred, 4x Flocke, 4x Einstein en 4x Anarcho), 3 honden en 3 wolven. Brisko en Einar spelen niet mee. De resterende kaarten gaan terug in de doos. De 30 kaarten worden geschud en in een rechthoek met grootte 5 x 6 gelegd.

Speldoel: Alle kaarten van een bepaalde soort omdraaien (bvb. 4 Einsteins) en zo veel mogelijk kaartensets verzamelen.

- Alle spelers komen om beurten aan beurt (de slimste speler mag beginnen)
- Wie aan de beurt is mag zolang kaarten omdraaien, tot er een nieuw dier omgedraaid wordt dat nog niet open ligt. Of tot hij een set vervolledigd heeft, door de 4^{de} respectievelijk 3^{de} kaart van die set om te draaien.
- Van zodra er een nieuwe kaart omgedraaid wordt die nog niet open ligt is de volgende speler aan de beurt.
- Zolang er alleen schapkaarten omgedraaid worden, blijven de omgedraaide kaarten open liggen. Van zodra alle kaarten van een bepaalde soort omgedraaid zijn, krijgt de speler die de laatste kaart (de 4^{de} bij de schapen en de 3^{de} bij de honden en wolven) van deze set heeft omgedraaid de volledige set. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Uitzonderingen:

Het lam Bada – hij komt onmiddellijk afgelopen: Draait een speler een Bada om, behoud deze speler de omgedraaide Bada en is de volgende speler aan de beurt.

Wolven – alle schapen verstoppen zich: Wordt er een wolf omgedraaid en er liggen nog schapenkaarten open, dan worden alle kaarten (ook de wolf) terug omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt. Zijn er nog geen schapenkaarten omgedraaid, blijft de wolf open liggen en heeft op de schapenkaarten die nadien omgedraaid worden geen invloed. Wordt de 3^{de} wolf omgedraaid (zonder dat er schapen of honden zichtbaar zijn), behoud deze speler de wolven. Wel alleen wanneer de honden nog in het spel zijn.

Honden – verschrikken schapen en verdrijven wolven: Draait een speler een hond om en liggen er al schapen of wolven open, dan moeten allen omgedraaide schapen willekeurig van plaats wisselen en terug verdekt gelegd worden. De wolven en honden blijven op hun plaats liggen, maar worden ook terug verdekt gelegd. Liggen er nog geen schapen open, dan blijft de hond open liggen en heeft op de schapenkaarten die nadien omgedraaid worden geen invloed. Wordt de 3^{de} hond omgedraaid (zonder dat er schapen of wolven zichtbaar zijn), behoud deze speler de honden. Wel alleen wanneer de wolven nog in het spel zijn. Zijn de wolven al uit het spel, dan blijven de honden tot op het einde in het spel!

Bvb.: De startspeler draait als eerste een kaart Mamfred om en als 2^{de} kaart vind hij een Einstein. De volgende speler is aan de beurt en moet nu een Mamfred of een Einstein vinden om aan de beurt te blijven. Hij draait echter een wolf om en moet nu alle kaarten terug opdraaien. De derde speler draait 2 Mamfreds na elkaar om, maar doordat hij als 3^{de} kaart een Speedy omdraait verliest hij zijn beurt. De vierde speler draait een hond om, waardoor alle openliggende kaarten terug omgedraaid moeten worden. Hierbij moeten ze ook nog van plaats wisselen, op uitzondering van de hond, die blijft liggen.

Speleinde: Het spel eindigt als er nog 3 kaarten (wolven of honden) op de tafel liggen. Voor elk schaap behaalt men een punt, voor elk lam Bada 2 punten, voor 3 honden of 3 wolven krijgt men samen 5 punten. De speler met de meeste punten wint.

Einar is het Zweedse neefje van Bada, hij kan bij elk spel meedoen, maar het is niet verplicht!

VOLLE WOLLE

Een spel voor 3-6 spelers, vanaf 5 jaar

Spelvoorbereiding: Elke speler krijgt een kaartenset bestaande uit 9 dierenkaarten (Bada, Speedy, Mamfred, Einstein, Flocke, Anarcho, Brusko, een hond en een wolf naar keuze). Elke speler schud zijn kaartenset legt ze als verdeckte stapel voor zich. Naast zijn stapel legt elke speler dan een schaapskooikaart (links) een woudkaart (rechts) en een schildkaart (MEINE, boven de stapel).

Spelverloop: De jongste speler begint. Hij draait de bovenste kaart om en legt die open op zijn schildkaart (MEINE). Hij heeft daarmee een dier op de weide geplaatst. Dan draait de volgende speler zijn bovenste kaart om.

Wat gebeurt er ...

... bij een schaap: Een schaap blijft zolang open liggen bij een speler tot hij opnieuw aan de beurt is. Hij legt dan de schaapkaart in zijn schaapskooi, dan is het schaap verzadigd.

... als een schaap omgedraaid wordt, die al bij een andere speler in de weide staat: Het nieuw omgedraaide schaap loopt altijd naar het schaap dat zich al in de weide van één van de tegenspelers staat. De schapen komen wel pas in de schaapskooi als de speler van deze weide opnieuw aan de beurt is.

... als een hond omgedraaid wordt: Nu komen alle schapen die in de weiden staan naar de speler die de hond omgedraaid heeft. De schapen en de hond verdwijnen onmiddellijk in de schaapskooi van deze speler.

... als een wolf omgedraaid wordt: Nu worden alle schapen die zich op de weiden staan opgegeten door de wolf. Zij gaan dus terug in de doos en zijn uit het spel. De wolf wordt op de woudkaart gelegd.

Schapen die al in de schaapskooi zitten, zijn veilig voor de wolven en kunnen door geen hond naar een andere speler gedreven worden.

Als alle speler al hun dierenkaarten op één na (schapen, hond en wolf) uitgespeeld hebben, start een nieuwe ronde. Aan het begin van elke ronde worden de dierenkaarten terug geschud en als gedekte stapel voor de speler gelegd. In de nieuwe ronde begint de speler die in de laatste ronde nog stapelkaarten had.

Speleinde: het spel eindigt onmiddellijk als een speler al zijn kaarten omgedraaid heeft en geen schapen meer bezit. Wie nu de meeste schapen bezit (kooi en stapel) is de winnaar.

EXTRA VOLLE WOLLE

Voor deze variant zijn de 4 dubbelkaarten (met elk 2 schapen op) en het schaap Einar nodig. De 4 dubbelkaarten worden open in het midden gelegd. De jongste speler krijgt het schaap Einar als bijkomende kaart. De regels van VOLLE WOLLE gelden met volgende uitzonderingen:

1. Wordt er een schaap omgedraaid dat al in een andere speler zijn weide staat, is het alle spelers toegestaan deze schapen te vangen. Hiervoor slaat men zo snel mogelijk met de hand op de dubbelkaart die in het midden van de tafel ligt. De speler die het snelst is heeft de schapen gevangen en legt ze op zijn schildkaart.

Belangrijk: Schapen van verschillende soort worden altijd goed zichtbaar op de schildkaart gelegd.

Bvb.: Speler A heeft een Speedy in de weide staan en speler B draait (nadat zijn Einstein in de kooi komt) ook een Speedy om. Speler D reageert het snelst en slaat op de juiste dubbelkaart (Anarcho/Speedy). Hij vangt de beide Speedys en zet ze in zijn weide. Nu is echter speler C aan de beurt, zonder dat speler D zijn schapen in de kooi heeft kunnen stoppen.

2. Bij Einar mag er altijd geslagen worden.