

Volle Wolle
Zoch, 2007
Alessandro ZUCCHINI
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Volle Wolle

Een crimineel dobbelspel om de beste kaarten,
voor 2 tot 6 schaapexperten vanaf 10 jaar.

Sinds Jacques, de gemachtigde schaapscheerder van de kudde, een spiksplinternieuwe knipschaar 'de knip-knip 2010' als geschenk heeft ontvangen, wordt hij meer dan ooit gevreesd door zijn schapen. Constant wil hij zijn nieuwe schaar in de wol van zijn schapen zetten. Daarom verkondigde Roger, de hoofdram van de kudde, dat van nu af aan ieder schap zijn vel duur mag verkopen. Diegene die goed speelt, kan zijn vel behouden. Diegene die een foutieve gok waagt, zal zijn wol moeten afgeven. 'Let's rock and wol'.

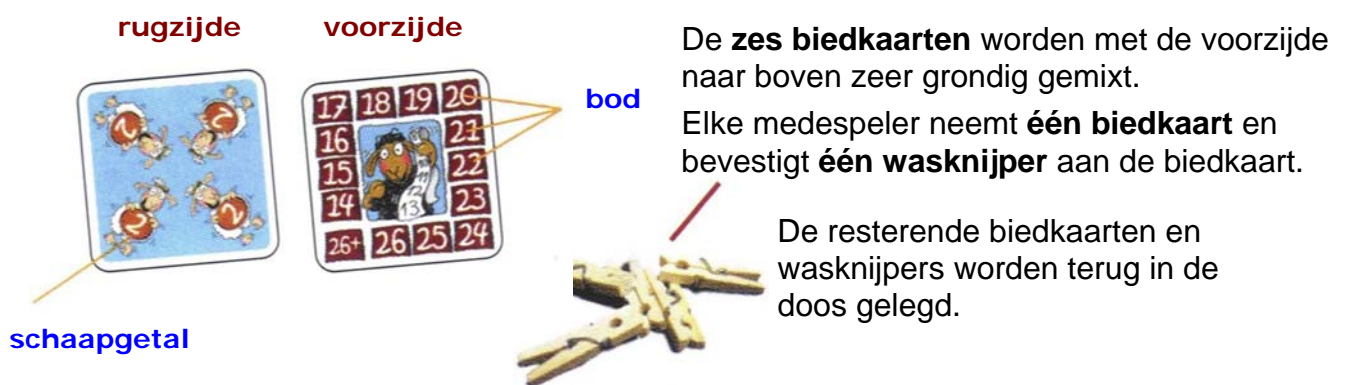
Spelmateriaal en voorbereiding

60 speelkaarten



Deze kaarten worden samen zeer grondig gemixt en als verdeckte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

6 biedkaarten en 6 papierklemmen



25 wolfiches



Iedere speler ontvangt **twee wolfiches** en legt die voor zich neer.

De resterende wolfiches worden als voorraad naast de voorraadstapel van de speelkaarten gelegd.

Elke wolfiche telt voor één zegepunt en kan ook worden gebruikt om het dobbelresultaat te verbeteren.

3 dobbelstenen

Er wachten drie dobbelstenen op jouw inzet:

- een 12-zijdige dobbelsteen;
- een 10-zijdige dobbelsteen;
- een 8-zijdige dobbelsteen.

Het maximale dobbelresultaat bedraagt 30.



1 handleiding

Doel van het spel

Er wordt gedobbeld om de meest waardevolle schaapkaarten. De speler die van zichzelf vindt dat hij het beste resultaat kan bijeen dobbelen, begint het spel.

Als hij het vernoemde resultaat inderdaad bereikt, heeft hij de beste keuze uit de kaarten. Als hij het gestelde doel niet bereikt, kunnen zijn medespelers die een 'minder resultaat' hebben vooropgesteld deze kaarten 'afgrazen'. De speler die als laatste aan de beurt komt, dobbelt helemaal niet. Hij neemt alle kaarten die er nog over zijn.

Aan het einde van het spel mag iedereen schaapjes (punten) gaan tellen. Een speler ontvangt bovendien nog extra punten als een herdershond de kudde bewaakt. Maar als een speler meerdere honden heeft, moet hij deze vertroetelen met een lekkere knook.

De speler die de meeste punten heeft, wint het spel.

De spelregels die hierna worden verklaard hebben betrekking op een spel dat wordt gespeeld met 3 tot 6 deelnemers. De spelregels van 'Volle Wolle' voor 2 spelers vindt men achteraan deze handleiding op pagina 10.

Verloop van een speelronde

In elke speelronde worden de volgende 3 acties, in deze volgorde, uitgevoerd:

1. Kaarten leggen.
2. Een bod doen.
3. Dobbelsteenacties uitvoeren.

1. Kaarten leggen

Van de verdeckte voorraadstapel wordt er één kaart meer blootgelegd dan het aantal spelers dat aan het spel deelneemt. (Aan het begin van de laatste ronde in een spel met 6 spelers worden de resterende vier kaarten in het midden van de tafel gelegd.)



Voorbeeld

In een spel met vijf spelers worden er zes kaarten open in het midden van de tafel gelegd. Deze 6 kaarten vormen nu de vitrine.

2. Een bod doen

Iedere speler markeert met zijn wasknijper op zijn biedkaart in het geheim een bod.

De biedkaarten worden tegelijkertijd blootgelegd en het bod wordt luidop vermeld. Dit bod moet bij het dobbelen worden behaald. De hoogte van het bod bepaalt bovendien de speelvolgorde bij de aansluitende dobbelsteenactie.

Spelers met een hoger bod komen eerder aan de beurt dan spelers met een lager bod.

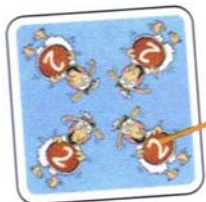


Voorbeeld

Het bod van Anne bedraagt 20.

Wat gebeurt er bij een gelijke stand ?

Als er meerdere spelers een even hoog bod hebben ingesteld, beslist het schaapgetal over de volgorde. Spelers met het lagere schaapgetal dobbelen vóór spelers met het hogere schaapgetal.



rugzijde van de biedkaart

schaapgetal



kudde schapen (verzamelstapel)

Zolang men nog geen schaapkaart(en) uit de vitrine heeft veroverd, vindt men het schaapgetal op de rugzijde van de biedkaart.

Zodra de eerste schaapkaart werd behaald, telt telkens het schaapgetal van de bovenste kaart op de verzamelstapel van jouw kudde schapen (zie 'Dat doe je met de kaarten' op pagina 6).

Wat betekent het bod 26+ ?

De speler die op zijn biedkaart het vakje **26+** heeft ingesteld, legt één van zijn eigen wolfiches terug in de voorraad en hij komt als eerste speler aan de beurt. Een speler die geen wolfiches meer heeft, mag het bod **26+** niet doen.

Als er meerdere spelers het bod **26+** hebben uitgebracht, legt elk van deze spelers eerst een wolfiche in de voorraad. Daarna bepaalt ook hier het schaapgetal de uiteindelijke volgorde.

3. Dobbelsteenacties uitvoeren

De speler die het hoogste bod heeft ingesteld, begint. Daarna volgt de speler met het tweede hoogste bod ... enzovoort.

Het doel van de dobbelsteenactie is om het bod precies te bereiken of te overtreffen.

De speler die daarin lukt, ontvangt kaarten uit de vitrine. Voor het bod 26+ geldt, net zoals voor het bod 26, dat wie een dobbelresultaat behaalt van 26 of meer, kaarten ontvangt uit de vitrine.

Om het doel te bereiken, beschikt iedere speler (met uitzondering van de laatste spelers) over drie pogingen.

Eerste poging

De speler dobbelt met de drie dobbelstenen. Het dobbelresultaat wordt bepaald (zie pagina 5).

Als het bod wordt bereikt, ontvangt de speler **drie kaarten** naar keuze uit de vitrine.

Daarmee eindigt zijn speelbeurt.



Voorbeeld

Herman heeft zijn bod van 21 niet behaald. Daarom heeft hij een tweede dobbelbeurt nodig. Hij legt de 8 opzij en dobbelt met de twee andere dobbelstenen verder.

Tweede poging

(Een tweede poging kan alleen maar plaatsvinden als de speler bij zijn eerste poging geen kaarten heeft ontvangen.)

De speler laat één dobbelsteen van de eerste poging liggen en dobbelt verder met de beide andere dobbelstenen. Als hij nu minstens zijn bod bereikt, ontvangt hij **twee kaarten** naar keuze uit het midden van de tafel. Daarmee eindigt zijn speelbeurt.

Derde poging

(Een derde poging kan alleen maar plaatsvinden als de speler bij zijn tweede poging geen kaarten heeft ontvangen.)

De speler laat één dobbelsteen van de tweede poging eveneens liggen en dobbelt verder met de derde en laatste dobbelsteen. Als de speler nu minstens zijn bod bereikt, ontvangt hij nog **één kaart** naar keuze uit het midden van de tafel. Daarmee eindigt zijn speelbeurt.



Voorbeeld

Herman legt na zijn tweede poging de dobbelsteen met de 9 opzij. Hij heeft tot nu een dobbelresultaat van 17 en moet dus met de gele dobbelsteen minstens een resultaat van 4 behalen om zijn doel te bereiken.

Als een speler **na drie pogingen** zijn **bod niet heeft bereikt**, ontvangt hij geen kaarten. Hij ontvangt echter wel **één wolfiche** van de algemene voorraad. Daarmee eindigt zijn speelbeurt.

OPMERKING

Als jij als laatste speler aan de beurt bent, dobbel je niet en je ontvangt ook geen wolfiche. In de plaats daarvan ontvang je onmiddellijk alle overgebleven kaarten uit de vitrine. Als er geen kaarten meer in de vitrine liggen, blijf je met lege handen achter.

Het dobbelresultaat bepalen

- ⇒ De speler telt **altijd de drie dobbelstenen** samen op.
- ⇒ Het dobbelresultaat mag **na iedere poging** met een bonus of een wolfiche worden opgefrist.
 - In het geval je een **bonus** op de bovenste schaapkaart van je kudde hebt, mag deze **optellen** bij je dobbelresultaat.
 - Bovendien mag je altijd het resultaat met de hulp van je wolfiches verbeteren. **Iedere wolfiche** die je terug in de algemene voorraad legt, verhoogt je resultaat met **1 punt**.
- ⇒ Als je een **malus** op de bovenste schaapkaart van je kudde hebt, moet je deze van het dobbelresultaat **aftrekken**.



AANDACHT

*Als het dobbelresultaat na de **derde poging onder de 14** ligt, moet je **alle zwarte schapen** uit de vitrine nemen (in zoverre er nog schapen liggen). Ook in deze situatie ontvang je een wolfiche. Uiteraard mag je altijd een bonus of wolfiches inzetten om toch het resultaat van 14 te bereiken.*

Dat doe je met de kaarten

De speler vormt met alle schaapkaarten die hij in de loop van het spel heeft ontvangen een verzamelstapel. Deze stapelt vormt de **kudde** van de speler.

Steeds als een speler in de loop van een speelronde schaapkaarten uit de vitrine ontvangt, sorteert hij deze kaarten naar believen en legt ze vervolgens bovenop zijn kudde.

In het geval een speler graag zou willen weten welke bepaalde kaarten hij al heeft verzameld, kan hij alleen beroep doen op zijn geheugen. **Want ...** een speler mag **nooit in zijn kudde gaan kijken** welke kaarten hij al heeft.

Als een speler één of meerdere herdershonden heeft ontvangen, legt hij deze afzonderlijk en voor alle spelers goed zichtbaar naast zijn verzamelstapel (zijn kudde).

Als een speler de knook ontvangt, legt hij deze eveneens naast zijn kudde.



Voorbeeld

Schaapkaarten, herdershonden, knook.

Schaapkaarten kunnen rechtsboven een bonus, een malus of een knooksymbool tonen.

→ Alleen de bonus of de malus van de **bovenste kaart** van de kudde telt.



Voorbeeld

De bovenste kaart van de kudde van Carl toont een bonus van +2. Dit betekent dat Carl de bonus van +2 kan gebruiken zolang deze kaart bovenaan zijn kudde schapen blijft liggen

→ Als een speler een schaapkaart uit de vitrine ontvangt met een knooksymbool mag hij onmiddellijk en eenmalig de knookkaart wegnemen van de speler die deze kaart op dat moment bezit (uiteraard enkel en alleen als deze kaart op dat moment bij een medespeler ligt). Als de kaart met het knooksymbool bovenop de eigen kudde ligt, is het knooksymbool zonder enige betekenis.



Voorbeeld

Anne ontvangt de schaapkaart met het knooksymbool uit de vitrine en neemt onmiddellijk de knookkaart weg bij Herman.

Wanneer krijg je wat ?

- Als er minder kaarten in de vitrine liggen dan waar je recht op hebt, ontvang je enkel de resterende kaarten.
- Als er geen kaarten meer in de vitrine liggen, vervalt de speelbeurt. Je ontvangt noch kaarten noch een wolfiche. Een nieuwe ronde begint.
- Als je het bod bereikt zonder een wolfiche of een bonus in te zetten, moet je alle kaarten nemen waarop je recht hebt, ook al zijn er kaarten bij die je liever niet zou willen.

Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt zodra de voorraadstapel is opgebruikt en de spelers alle kaarten uit de vitrine hebben ontvangen.

Nu telt iedere speler de punten samen van zijn verzamelde kaarten en telt hierbij zijn wolfiches op. De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel en mag er zeker van zijn dat hij zijn vel kan behouden.

Bij het samentellen van de punten moet iedere speler er zeer goed op letten om de werkelijke waarde van de volgende speciale kaarten correct te berekenen: de 3-7-0-kaart, de 0-0-7-kaart, de herdershondkaart en de knookkaart.

De speciale kaarten bij VOLLE WOLLE



DE SCHAAPKAART 3 - 7 - 0

Als een speler deze kaart **eenmalig** bezit, ontvangt hij **3** punten.

Bezit hij deze kaart **tweemaal** ontvangt hij **14** punten (tweemaal 7).

Bezit hij deze kaart **driemaal** dan heeft hij een trio (drie kaarten) compleet en ontvangt hij **0** punten (de 14 punten van de beide eerste kaarten zijn hiermee verloren).

Bezit de speler een **vierde** kaart hiervan dan begint de speler aan een nieuw trio en voor deze kaart ontvangt hij opnieuw **3** punten ... enzovoort.



DE SCHAAPKAART 0 - 0 - 7

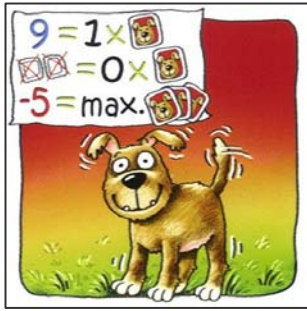
Als een speler deze kaart **eenmalig** bezit, ontvangt hij **0** punten.

Bezit hij deze kaart **tweemaal** ontvangt hij **0** punten.

Bezit hij deze kaart **driemaal** dan heeft hij een trio (drie kaarten) compleet en ontvangt hij **21** punten (driemaal 7).

Bezit de speler een **vierde** kaart dan begint de speler aan een nieuw trio en voor deze kaart ontvangt hij opnieuw **0** punten ... enzovoort.

De 21 punten van het eerste trio blijft de speler wel behouden.



DE HERDERSHONDKAART

Als een speler **precies één herdershond** bezit, ontvangt hij hiervoor **9** punten. Als een speler **geen herdershond** heeft, moet hij **twee schaapkaarten** van zijn kudde terug **in de doos** leggen (dit mogen geen zwarte schaapkaarten, geen 0-0-7-kaarten en geen 3-7-0-kaarten zijn). Als je **meer** herdershonden hebt dan je medespelers, moet je **vijf punten aftrekken**. Als er meerdere spelers de meeste herdershonden hebben, trekt elk van deze spelers vijf punten af.



DE KNOOKKAART

Knoken maken honden zeer gelukkig. Als je aan het einde van het spel de knookkaart bezit, ontvang je voor elke herdershond in je bezit vier punten. De knookkaart zelf is niets waard en verhindert ook niet dat je vijf punten moet aftrekken als je in het bezit bent van de meeste herdershonden.

Voorbeelden

Voorbeeld 1: Anne ontvangt één kaart



de kudde van Anne

eerste worp



*25 - 3 = 22
Anne laat de blauwe 12 liggen.*

tweede worp



*22 - 3 = 19
Anne laat de rode 7 liggen.*

derde worp



Met dit resultaat ontvangt Anne 1 kaart.

$$12 + 7 + 7 - 3 + 1 = 24$$

Anne heeft al na haar eerste worp (12, 3, 10) de som van 25 punten bereikt en zou daarmee haar bod van 24 al hebben bereikt, ware het niet dat zij de malus van haar bovenste kaart op haar kudde van -3 moet aftrekken. Daarom komt zij maar aan 22 punten. Dat is te weinig en zelfs met haar ene wolfiche komt ze nog maar aan een totaal van 23 punten. Daarom heeft zij een tweede dobbelbeurt nodig. Zij laat de 12 liggen en dobbelt opnieuw met de beide andere dobbelstenen (7, 3). Haar resultaat is nu slechter als haar eerste beurt. Nu bereikt zij maar een totaal van 19 punten. Zij laat nu de 7 liggen en dobbelt met de gele dobbelsteen een derde keer. Zij dobbelt een 7. Haar resultaat is nu 26 maar wordt gereduceerd door de maluskaart tot 23. Gelukkig kan zij haar resultaat nog verbeteren door een wolfiche in de algemene voorraad te leggen zodat zij haar streefgetal van 24 net bereikt. Omdat dit de derde keer was dat ze heeft gedubbeld, ontvangt ze nog één kaart naar keuze uit de vitrine.

Voorbeeld 2: Marc zet zijn bonus doelgericht in



De kudde van Marc + herdershond.



Het resultaat van Marc na de tweede worp.



totaal = 24

de vitrine in de beurt van Marc



Marc neemt de twee schaapkaarten met de 6 en de 8.

Marc heeft zijn bod bepaald op 24. Hij wil graag maar twee kaarten hebben uit de vitrine omdat hij niet is geïnteresseerd in het zwarte schaap en in de herdershond. Na zijn eerste worp bereikt hij een totaal van 21. Met zijn bonus en zijn twee wolfiches kan hij zijn streefgetal van 24 behalen. Marc zou dan echter drie kaarten ontvangen en hij is niet geïnteresseerd in het zwarte schaap en in de herdershond. Daarom legt hij één dobbelsteen terzijde en dobbelt voor zijn tweede beurt met de twee andere dobbelstenen. Hij bereikt opnieuw een totaal van 21. Ditmaal zet hij maar al te graag zijn bonus en wolfiches in. Omdat dit zijn tweede beurt is, mag hij zijn twee kaarten uit de vitrine nemen.

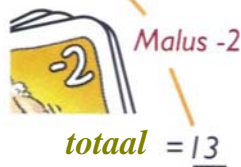
Voorbeeld 3: Herman wil zijn dobbelstenen doelgericht inzetten, maar blijft onder 14



de kudde van Herman

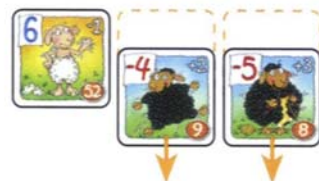


de situatie na zijn derde worp



totaal = 13

de vitrine in de beurt van Herman



Herman moet de beide zwarte kaarten nemen.

Herman is aan de beurt. Hij wil zijn bod niet bereiken voor de derde worp want anders ontvangt hij één en misschien wel twee zwarte schapen. Uit zijn eerste worp laat hij de 4 liggen. Uit zijn tweede worp moet hij één van de beide gedobbelde vijven laten liggen. Bij zijn derde worp dobbelt hij een 6 en komt zo op het totaal van 15. Hij heeft echter een malus van -2 op zijn kudde en daarom is zijn eindresultaat 13. Omdat hij geen wolfiches heeft om zijn dobbelresultaat te verbeteren, blijft zijn eindresultaat op 13 en dat is onder de 14. Hij moet nu alle zwarte schapen uit de vitrine nemen. Hij heeft dus pech. Hij ontvangt wel één wolfiche van de algemene voorraad.

Voorbeeld van een afrekening

de meeste herdershonden



som = 27



som = 0



som = 14



som = -10



som = -5



4 honden x 4 = 16

het totale resultaat = 42 punten

VOLLE WOLLE voor 2 spelers

In het spel voor twee spelers blijven de spelregels, zoals ze hierboven zijn beschreven, gelden met de volgende uitzondering:

Ook als de tweede (en dus ook laatste) speler aan de beurt komt, probeert hij om zijn bod te bereiken als er nog kaarten in de vitrine liggen. Als er na zijn beurt nog kaarten in de vitrine liggen dan zijn deze kaarten voor de eerste medespeler en dit zonder opnieuw te moeten dobbelen, ook al had hij in zijn beurt (voor de beurt van de tweede speler) al rechtmatig kaarten uit de vitrine behaald.

Volle Wolle

Een crimineel dobbelspel om de beste kaarten, voor 2 tot 6 schaapexperten vanaf 10 jaar.

Zoch zum Spielen

© 2007 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

Auteur
Alessandro Zucchini
Illustraties
Gabriela Silveira

Venice Connection

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile

4 015682 269009

Made in Germany
Art.Nr. 26900

CE

3 juli 2007