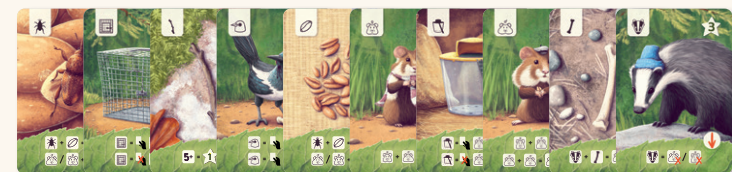




TRICKY Badger



Diep in de bossen van Midden-Europa leeft de bedreigde Europese hamster. Je bent ingeschakeld om hamsters veilig te stellen en om de das, de natuurlijke vijand, uit de buurt te houden.



SPELOPZET

Afhankelijk van het aantal spelers neem je alle of een deel van de bladerkaarten. Je speelt namelijk met zo veel kleuren als er spelers zijn. **De roze bladerkaarten neem je altijd** en tellen als de eerste kleur. Dit zijn de troeven en zij gaan van 1 tot 7, de andere kleuren gaan van 1 tot 11. Bij drie spelers neem je dus nog twee kleuren erbij, bij vier spelers neem je drie kleuren erbij en bij vijf spelers gebruik je alle bladerkaarten. Schud alle bladerkaarten die je gebruikt tot één bladertrekstapel. De

bladerkaarten die je niet gebruikt, gaan terug de doos in. Neem nu alle verzamelkaarten en schud deze tot één verzameltrekstapel.

Geef elke speler een overzichtskaat. Bepaal de startspeler: deze speler krijgt de startspelerkaart.

SPEELRONDE

Het spel bestaat uit vijf speelrondes. Aan het begin van elke ronde deelt de startspeler iedere speler negen bladerkaarten. Dit is de speelhand voor elke speler gedurende deze ronde. Vervolgens draait de startspeler tien verzamelkaarten open van de verzameltrekstapel en legt deze goed zichtbaar voor alle spelers op tafel. Spelers winnen verzamelkaarten door slagen te winnen. Er worden negen slagen gespeeld en er blijft aan het einde van de ronde dus één verzamelkaart over. Leg deze na afloop op de verzamelkaarten aflegstapel.

SLAGEN

De startspeler kiest één van de open verzamelkaarten en legt deze in het midden van de tafel. Dit is de verzamelkaart waar deze slag om gespeeld wordt. Beginnend met de startspeler speelt elke speler één bladerkaart uit de eigen hand, de gespeelde kaarten noem je samen een 'slag'. Elke slag wordt gewonnen door één speler. De speler die wint, is de speler die de sterkste kaart speelde in de slag, maar het hangt van de verzamelkaart af welke kaart het sterkste is. Op de verzamelkaart is een pijl te vinden. Wijst de pijl omhoog, dan is de sterkste kaart in die slag de hoogste



kaart. Wijst de pijl omlaag, dan is de sterkste kaart de laagste kaart in die slag.

De kleur van de bladerkaart waarmee de startspeler uitkomt is de 'gevraagde' kleur. Alle andere spelers moeten deze kleur 'volgen' (als ze kunnen) door ook een kaart in die kleur te spelen. Alleen als zij de gevraagde kleur niet hebben mogen ze een normale kleur of de troefkleur spelen.

Om te bepalen welke kaart de sterkste is voor deze verzamelkaart, kijk je eerst naar de kleur van alle kaarten. Zijn er één of meerdere troefkaarten gespeeld, dan wint de speler met de hoogste of laagste troef (afhankelijk van de pijl). Geen troef gespeeld? Dan kijk je naar de gevraagde kleur en is de sterkste kaart het hoogste of laagste cijfer gespeeld van die kleur. Bladerkaarten met een andere kleur dan de gevraagde kleur en troefkleur zijn automatisch zwakker en doen niet mee voor de winst van de slag.

De speler die de slag wint, krijgt de verzamelkaart, voegt deze toe aan de eigen verzameling en voert eventuele effecten uit. Dit kunnen ook effecten zijn met/door kaarten die je al in je verzameling had. De gespeelde bladerkaarten gaan naar een bladerkaarten aflegstapel.

De startspelerkaart wordt nu met de klok mee één speler doorgegeven. Deze speler kiest nu een verzamelkaart en start de nieuwe slag.



Voorbeeld van een slag met vertrappen.

De pijl op de verzamelkaart staat naar beneden. Arnold (de startspeler) speelt een oranje 1. Irene daarna een roze 5. Sietse een oranje 5 en Aldrie als laatste een blauwe 4. De oranje 1 wordt vertrapt door de oranje 5 en Irene wint de slag met de roze 5.

VERTRAPPEN

De hoogste en laagste bladerkaarten van elke kleur hebben kans vertrapt te worden. Een kaart die vertrapt wordt, wordt tenietgedaan. Op deze kaart staat een pootje met het cijfer die de kaart kan vertrappen. Dit moet wel een kaart van dezelfde kleur zijn. Bij de normale kleuren kan de 1 vertrapt worden als er een 5 van **dezelfde** kleur in een slag is. De 11 wordt vertrapt als er een 7 van **dezelfde** kleur in een slag is. De vertrapte kaart doet niet mee voor de winst van de slag, de 5 of 7 wel. Bij de troefkleur (roze) gaat het om de 3 die de 1 vertrapt en de 5 die de 7 vertrapt.

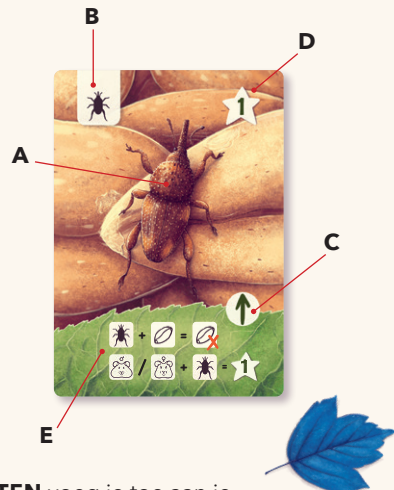
De donkere poot geeft aan welke kaart vertrapt wordt

De lichte poot geeft aan welke kaart kan vertrappen



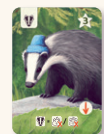
VERZAMELKAARTEN

Spelers verzamelen gedurende het spel verschillende verzamelkaarten, hiervan hebben sommigen positieve of negatieve effecten op elkaar. Elke verzamelkaart is een object of dier (a), heeft een icoon ter herkenning (b), geeft aan of de hoogste of de laagste kaart van een slag de sterkste is (c), heeft een aantal (min)punten (d), en eventuele effecten (e).

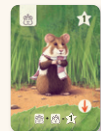


GEWONNEN VERZAMELKAARTEN voeg je toe aan je eigen verzameling, de uitzonderingen zijn de ekster, kooi en emmer. Kaarten die je aan elkaar kunt koppelen, zoals een hamster en voer (of), koppel je gelijk aan elkaar door ze op elkaar op tafel te leggen. Kaarten die je niet kunt koppelen, verzamel je daarna per type. Zorg bij alle kaarten in je verzameling ervoor dat de herkenningsiconen zichtbaar blijven.

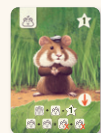
Er zijn tien verschillende type verzamelkaarten, elk met een eigen effect:



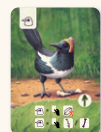
De das: De das heeft altijd honger en eet alle hamsters in je eigen verzameling op (ook nieuw verzamelden). Dit kun je voorkomen door een botje aan de das te koppelen.



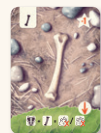
De vrouwelijke hamster: Koppel een vrouwelijke en mannelijke hamster aan elkaar voor een extra punt. Je krijgt ook een extra punt als je een voer kaart (of) aan een hamster koppelt.



De mannelijke hamster: Hetzelfde als een vrouwelijke hamster, alleen als je een tweede mannelijke hamster in je verzameling krijgt, dan krijgen de hamsters ruzie en verlies je al je hamsters.



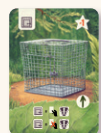
De ekster: Keuze uit twee effecten: 1) Eet een niet-gekoppelde voerkaart (of) van jezelf of een andere speler, deze kaart gaat naar de aflegstapel. Of 2) steel een botje of takje van een tegenstander, leg deze bij jezelf in de verzameling of op de aflegstapel. De ekster gaat altijd naar de aflegstapel.



Het botje: Dit houdt één das bezig wanneer het aan een das gekoppeld is. De das eet dan dus geen hamsters.



Het takje: Dit heeft negatieve invloed op je verzameling, tenzij je tenminste vijf takjes bij elkaar hebt. Dan zijn de takjes per takje 2 pluspunten waard.



De kooi: Hiermee kun je een das van een andere speler stelen en aan je eigen verzameling toevoegen (inclusief kooi) of een eigen das in de kooi doen om hem te beschermen tegen diefstal. Eventueel gekoppelde kaarten verplaatsen mee met de das. Een das in een kooi kan niet gestolen worden.



De emmer: Hiermee kun je een hamster van een andere speler stelen en aan je eigen verzameling toevoegen (inclusief emmer) of een eigen hamster in de emmer doen om hem te beschermen tegen diefstal. Eventueel gekoppelde kaarten verplaatsen mee met de hamster. Een hamster in een emmer kan niet gestolen worden.



Tarwe: Hamsters eten tarwe. Koppel deze kaart aan een hamster voor een extra punt.

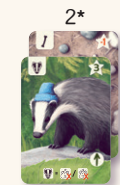


De snuitkever: Hamsters eten snuitkevers, koppel deze kaart aan een hamster voor een extra punt. Let op: een niet-gekoppelde snuitkever eet alle niet-gekoppelde tarwekaarten in je eigen verzameling op.

Let op: kooien en emmers beschermen hamsters niet tegen vraatzuchtige dassen, ze zijn alleen bescherming tegen diefstal. Hamstertjes kunnen per ongeluk de kooi in lopen en dassen zijn slim genoeg om een emmer open te krijgen.

AAN ELKAAR GEKOPPELDE KAARTEN zijn definitief aan elkaar gekoppeld. Hierdoor verlies je ze samen als bijvoorbeeld een hamster met gekoppeld voer wordt opgegeten door een das. Maar een ekster kan gekoppelde botjes of voer niet stelen of opeten. Let op dat elke hamster een setje kan vormen met één voedselkaart.

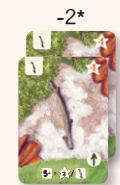
Voorbeeld eindscore:



Das + botje



Mannelijke hamster
+ Vrouwelijke hamster
+ voer



2 takjes

= 5*

SPELEINDE

Het spel bestaat uit vijf rondes, hierna zijn er niet meer genoeg (3) verzamelkaarten meer in de trekstapel. Elke speler telt nu punten die de eigen verzameling waard is. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint hiervan de speler die meer dassen heeft. Blijft het gelijk? Dan gaat de winst naar de speler die de meeste hamsters heeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de winst.

CREDITS

Auteur: Alexander Kneepkens

Illustraties: Zhenya Lyapina

Grafische vormgeving: Vicky Trouerbach

Uitgever: Jolly Dutch

Versie: 2023

BEKIJK ONZE
UITLEGVIDEO

