

WAAR WE HET VOOR DOEN; HET DOEL!

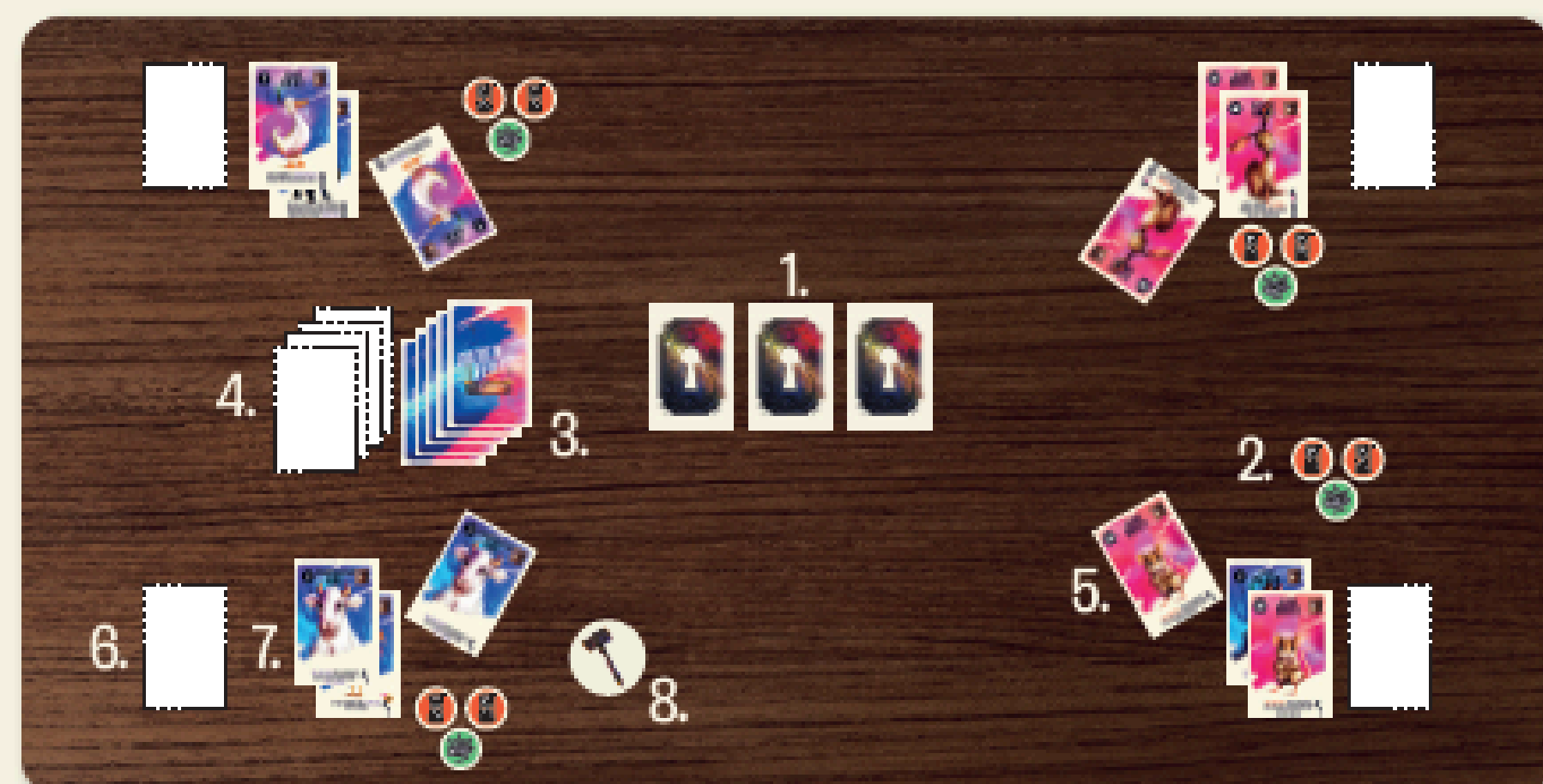
Scoor punten door op het juiste moment de juiste verdenking te hebben. Verzamel informatie en speel kaarten op basis van je verdenking. Alleen zo kom je erachter wie de dader is. Heb je na 3 rondes de meeste punten? Dan ben je de winnaar!

DIT ZIT ER IN

- 6 Getuigenkaarten (3 x Boer, 3 x Varken)
- 44 Dierkaarten (4 x 11 Dieren)
- 17 Stempfiches (5 x Onthulling, 12 x Uitstel)
- 1 Voorzittersfiche

20 LEG JE HET SPEL KLAAR

1. Schud de 6 getuigenkaarten en leg er zonder te kijken 3 gedekt in het midden van de tafel. Plaats de andere 3 getuigenkaarten ongezien terug in de doos.
Uitzondering: Bij 5 spelers krijgen alle spelers maar één uitstelfiche.
2. Geef elke speler 1 onthullingsfiche en 2 uitstelfiches.
Uitzondering: In een spel met 2 spelers verwijder je 4x Hooghartige Haan en 4x Geduldig Schaaap.
3. Schud alle dierkaarten en maak een gedekte trekstapel.
Uitzondering: In een spel met 2 spelers verwijder je 4x Hooghartige Haan en 4x Geduldig Schaaap.
4. Laat ruimte naast de trekstapel voor een aflegstapel.
5. Deel elke speler een dierkaart open vanaf de trekstapel.
6. Laat voor elke speler ruimte voor een puntenstapel. Hier ligt nu nog niks.
7. Elke speler trekt twee dierkaarten van de trekstapel en neemt deze op hand.
8. De speler die als laatste op een boerderij is geweest is de startspeler, neemt het voorzittersfiche en plaatst deze voor zich.



20 SPEEL JE HET SPEL

Elk van de 3 rondes draait maar om één vraag: wie is schuldig?! Aan het einde van iedere ronde wordt onthuld of de boer het voer vergeten is, of dat het varken alles heeft opgegeten.

Als de meerderheid van de drie getuigenkaarten de boer laat zien, is de boer schuldig. Wijst de meerderheid van de getuigenkaarten naar het varken, dan is het varken de schuldige. Speel het spel met de klok me.

Je beurt bestaat uit drie verplichte fasen:

1. Opschonen

Verwijder het dier dat voor je ligt en leg deze open op de aflegstapel.

2. Hand aanvullen

Trek één dierkaart van de trekstapel en neem deze op hand.

3. Dierkaart spelen

Leg één van de drie kaarten uit je hand open voor je neer en voer, indien mogelijk, de bijbehorende acties uit. Deze acties noemen we 'streken'. Je mag de kaart spelen die je net gepakt hebt.

Let op: Als de trekstapel leeg is op het moment dat een dierkaart moet worden getrokken, wordt de aflegstapel geschud en vormt deze een nieuwe trekstapel.



SOORTEN STREKEN

Er zijn twee soorten streken. Ieder dier heeft een speciale streek en een basisstreek. De speciale streken staan op de kaarten en meer uitleg staat op pagina 5 en 6 van de spelregels. Je voert eerst de speciale streek uit en daarna de basisstreek.

Let op: het Geduldige Schaaap heeft géén basisstreek, maar wel een speciale streek!

Let op: bij de Haastige Haas voer je éérst je basisstreek uit en daarna je speciale streek.

Het uitvoeren van de streken is niet verplicht, tenzij er een uitroep-teken bij staat.



DE BASISSTREKEN

1. Getuigenkaart bekijken

Bekijk één van de 3 getuigenkaarten in het midden van de tafel en leg deze gedekt op dezelfde plek terug. Let op dat anderen de kaart niet kunnen zien.



2. Oproepen tot stemmen

• De speler die oproept tot stemmen neemt het voorzittersfiche en legt deze voor zich neer.



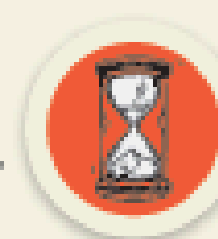
• Alle spelers (inclusief de voorzitter) selecteren nu een stemfiche en nemen deze in de hand.

• Tel af van 3 naar 1, iedereen onthult nu welk fiche hij heeft gekozen.

ER ZIJN 2 UITKOMSTEN MOGELIJK

• Uitstel

Minimaal één speler stemt 'uitstel'. Alle gespeelde uitstelfiches worden in de doos gelegd. Onthullingsfiches krijgen de spelers altijd terug en kunnen later nogmaals gebruikt worden. Er gebeurt verder niets: De volgende speler is aan de beurt.



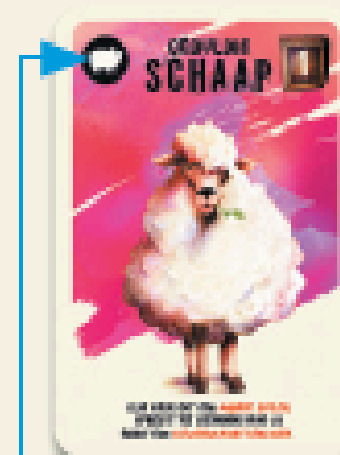
• Onthulling

Als alle spelers stemmen voor een onthulling eindigt de ronde direct en worden de getuigenkaarten omgedraaid. Daarmee wordt de dader onthuld.



EINDE RONDE, DE ONTHULLING

1. Draai de drie getuigenkaarten in het midden van de tafel open en bekijk wie schuldig is: de boer of het varken. De meerderheid van de kaarten bepaalt de schuldige.
2. De verdenking van het dier dat op dat moment open voor je ligt, is je persoonlijke verdenking.
3. Alleen spelers met een juiste verdenking kiezen één van de twee dierkaarten uit hun hand en leggen deze gedekt op hun eigen puntenstapel. Dit zijn je punten voor deze ronde.



'Het Schaaap verdenkt het varken'

EEN NIEUWE RONDE STARTEN

1. Verzamel alle gespeelde kaarten en schud ze samen met de trekstapel door de aflegstapel heen. Alleen de kaarten die spelers als punten hebben weggelegd worden niet geschud. Verzamel óók alle fiches.
2. Maak nu een nieuwe startopstelling volgens: 'Zo leg je het spel klaar'. De spelers die afgelopen ronde geen kaart op hun puntenstapel hebben gelegd, starten de volgende ronde met één uitstelfiche extra ten opzichte van de startopstelling.
3. De speler links van de speler met het voorzittersfiche begint de volgende ronde. Deze begint weer met opschonen - hand aanvullen - dierkaart spelen.

OORDEEL GEVELD, EINDE SPEL

Na de derde speelronde tellen alle spelers de punten van hun puntenstapel op. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wint de speler die op dat moment het voorzittersfiche heeft, en dus degene die als laatste heeft opgeroepen tot stemming. Anders wint degene die in de speelvolgorde als eerste aan de beurt zou zijn.

ELK DIER EN ZIJN SPECIALE STREKEN

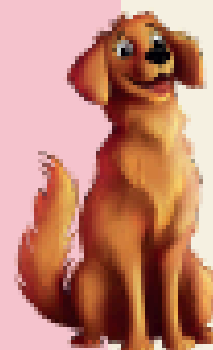


Hooghartige Haan

Als haantje de voorste ben je bij elke stemming verplicht vóór een onthulling te stemmen.

Trouwe Hond

Tijdens de onthulling mag je deze kaart uit je hand tonen. De spelers naast je scoren geen punten als die de Nieuwsgierige Kat hebben gespeeld. Ook al is de boer schuldig.

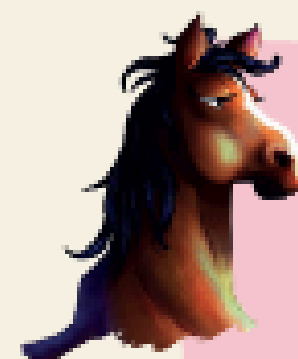


Nieuwsgierige Kat

Tijdens de onthulling mag je deze kaart uit je hand tonen. De spelers naast je scoren geen punten als die de Trouwe Hond hebben gespeeld. Ook al is het varken schuldig.

Bemoeizuchtige Koe

Steek je neus in andermans zaken en verwissel deze kaart met de gespeelde kaart van een andere speler. Nu mag jij de steken van de verwisselde kaart gebruiken.

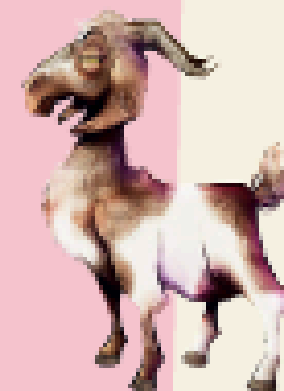


Bazig Paard

Jij maakt hier de dienst uit! Trek blind een handkaart van een andere speler en geef vervolgens dezelfde of een andere handkaart terug.

Koppige Geit

Jij laat niet met je sollen. Je bent beschermd tegen het effect van Bazig Paard en Bemoeizuchtige Koe. Wordt je toch gekozen, dan gebeurt er niets.

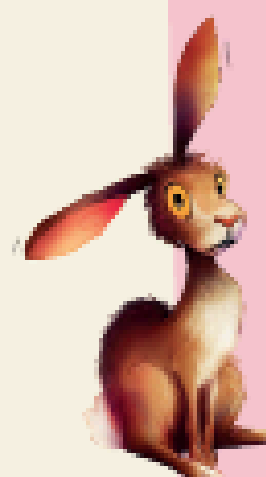
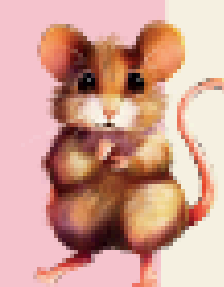


Gemene Rat

Zet het spel naar eigen hand: trek drie kaarten van de trekstapel en leg ze in eigen gekozen volgorde terug.

Slimme Muis

Denk slim! Trek de bovenste kaart van de trekstapel. Je moet Slimme Muis afleggen en de getrokken kaart spelen of de getrokken kaart afleggen en verder spelen met Slimme Muis.

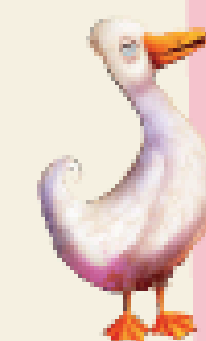
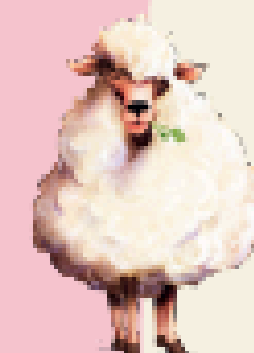


Haastige Haas

Geen tijd voor onzin! Je bent deze beurt verplicht op te roepen tot stemming. Voer eerst jouw basisstreek uit: een getuigenkaart bekijken.

Geduldig Schaap

Geduld is een schone zaak. In je eigen beurt heb je géén basisstreek. Iedere keer dat een andere speler oproept tot stemming, mag je voordat je stemt, een getuigenkaart bekijken.



Domme Gans

Je weet niet wie schuldig is, maar het is in ieder geval niet degene die de speler rechts van je verdenkt! Jij hebt dus de tegenovergestelde verdenking van je rechterbuur. Heeft die speler ook een Domme Gans? Dan bepaal je eerst diens verdenking.

Illustraties: Kris Lauwen
Auteur: Ton de With

TFF-484041



2026 Tucker's Fun Factory,
Enschede
www.tuckersfunfactory.nl



Er is paniek op de boerderij: al het voer is op! Is de boer het vergeten, of heeft het varken het opgegeten? Geruchten vliegen over tafel, streken worden uitgehaald en niemand is te vertrouwen. Wie spreekt de waarheid en wie probeert de boel te manipuleren? Verzamel aanwijzingen, speel je dieren op het juiste moment en zet anderen op het verkeerde spoor. Kun jij de chaos omarmen en de schuldige ontmaskeren?

