

# Stop de Stropers



coöperatief strategiespel

2 tot 5 spelers • vanaf 8 jaar • speelduur circa 20 minuten

## Spelbeschrijving

Het is lente. De dieren komen uit hun holen en gaan op zoek naar eten. De herten en wilde zwijnen lopen door de bossen en over de bloemenvelden. De eenden gaan naar het water. Maar er liggen stropers op de loer die de dieren willen vangen!

Wij zijn de boswachters en willen de dieren beschermen. Daarom gaan wij ook de bossen en velden in om de stropers tegen te houden. De stropers hebben geheime schuilplaatsen -op strategische plekken- waar ze zich voor ons kunnen verstoppen. Maar om de dieren te vangen, komen ze uit hun schuilplaats.

Samen kunnen we de stropers omsingelen en vangen, als ze door een bos of veld sluipen. Maar soms ontsnappen de stropers met bootjes die ze bij de schuilplaatsen verstopt hebben!

## Spelverloop

Aan het begin van je beurt gaan alle stropers tegelijk lopen of varen, van de ene naar de andere schuilplaats. Dat gaat vanzelf, door met de dobbelsteen te gooien. Daarna verzet je je boswachter naar een plek waar je dieren kunt beschermen en waar je later misschien een stroper kunt betrappen. Dan komen er twee dieren uit hun holen, je mag zelf kiezen waar. Als laatste mag je twee dieren verplaatsen, zodat ze veilig zijn voor de stropers.



## Inhoud

Spelbord, spelregels, 5 gekleurde boswachter-pionnen, 6 zwarte stroper-pionnen, 27 dieren (9 eenden, 9 herten en 9 wilde zwijnen), 3 reservefiches (1 eend, 1 hert en 1 zwijn), 1 speciale dobbelsteen.

## Vorbereiding

- Leg het spelbord in het midden. Je ziet velden met rode bloemen, bossen en water. De drie witte cirkels zijn holen waar de dieren uit komen. De zwarte stippen zijn de schuilplaatsen van de stropers. Zie je dat aan ieder gebied twee schuilplaatsen liggen?
- Elke speler kiest een boswachter-pion en zet deze bij het boswachtershuis in het midden van het bord.
- Pak evenveel stroper-pionnen als het aantal spelers, de rest blijft in de doos. Zet ze op de genummerde schuilplaatsen. Begin bij nummer 1, dan nummer 2, enzovoort.
- Leg de 27 dieren (9 eenden, 9 herten en 9 zwijnen) naast het bord. De 3 reservefiches blijven in de doos.
- Leg alle dieren met de witte kant naar boven en hussel ze door elkaar.
- Draai een dier open en leg het op één van de drie witte cirkels. Verplaats het dier dan naar het gebied waar dit dier thuishoort. Een eend gaat naar het water, een hert naar het bloemenveld en een wild zwijn naar het bos.
- Doe hetzelfde voor de andere twee witte cirkels. Je begint dus met drie dieren in het spel.
- Beslis samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden in het bos geweest is.

## Spelen

Elke spelbeurt bestaat uit 4 stappen in een vaste volgorde. Nadat je deze 4 stappen hebt uitgevoerd is de speler links van je aan de beurt (het spel gaat 'met de zon mee').

### 1 Stropers verplaatsen

- De stropers gaan van de ene naar de andere schuilplaats, op jacht naar dieren. Dit is onze kans om een stroper te betrappen!
- Gooi met de dobbelsteen. Als je **groen** gooit, gaan alle stropers naar het bos naast hun schuilplaats. Ze doorzoeken het bos en gaan dan naar de andere schuilplaats die ook aan dit bos ligt. Bij **rood** lopen ze over de bloemenvelden, bij **blauw** steken ze met een bootje het water over.
- Sommige schuilplaatsen liggen maar aan twee verschillende gebieden. Wordt de derde kleur gegooid, dan blijft deze stroper staan.
- Let samen goed op dat je alle stropers hebt gehad.
- Loopt een stroper over een bos of veld met een boswachter, dan wordt deze stroper betrapt. Hoera, één stroper minder! Leg de stroper-pion in de doos.
- Soms gaan twee stropers naar hetzelfde gebied, en ruilen ze met elkaar van plek. Als daar een boswachter staat, dan worden ze allebei betrapt.
- Komt een stroper op een gebied met een dier, zonder een beschermende boswachter, dan wordt het dier gevangen. O nee, de stroper is jullie te snel afgeweest... Jullie hebben verloren!

### 2 Lopen met je boswachter

- De boswachters verplaatsen zich lopend door bossen en velden.
- Je loopt met je eigen pion van een bosgebied naar een bloemenveld, of van een bloemenveld naar een bos. Je mag ook op dezelfde plek blijven staan.
- Wordt het gebied waar je komt al bewaakt door een andere boswachter, dan mag je een stap verder doen. Als je goed samenwerkt, kun je soms in één beurt heel ver komen!
- Er kunnen meerdere boswachters op één gebied staan.
- Je kunt in dit deel van de beurt geen stroper betrappen, die zitten verstopt in hun schuilplaatsen!

### 3 Dieren wakker maken

- Nu komen er twee dieren uit hun holen.
- Draai één dier open. Kies één van de drie holen en leg het dier erop. Verplaats het dier dan naar zijn gebied bij het gekozen holletje. Een eend gaat naar het water, een hert naar het bloemenveld en een wild zwijn naar het bos.
- Op elk gebied kan maar één dier staan. Zijn de drie begingebieden bezet, dan mag je een gebied ergens anders op het bord kiezen.
- Draai een tweede dier om en plaats deze op dezelfde manier.

### 4 Dieren verplaatsen

- Je mag twee verschillende dieren verplaatsen. Dus een eend en een hert, een hert en een zwijn of een zwijn en een eend.
- Eenden vliegen over één bloemenveld naar een ander water.
- Herten lopen van het bloemenveld waar ze staan, door één bosgebied, naar een ander bloemenveld.
- Zwijnen lopen van het bos waar ze staan, over één bloemenveld, naar een ander bos.
- Op elk gebied kan maar één dier staan.
- Dieren en boswachters kunnen wel bij elkaar op hetzelfde gebied staan. De boswachters beschermen de dieren.



## Einde van het spel

- Jullie hebben gewonnen als de laatste stroper wordt betrapt. Hoera, alle dieren zijn nu veilig!!!
- Zodra één of meer dieren gepakt worden door een stroper, is het spel meteen afgelopen. Het is niet gelukt om alle dieren te beschermen.
- Als jullie verloren hebben, kun je ervoor kiezen om toch door te spelen. Probeer alsnog alle stropers te betrappen zodat de andere dieren wél veilig zijn.



## Het spel makkelijker of moeilijker maken

- Om het spel makkelijker te maken, kun je met één stroper minder spelen dan het aantal spelers.
- Wil je een grotere uitdaging, speel dan juist met één stroper meer. Bij 5 spelers gaat dit zo: Er komen twee stropers op schuilplaats nummer 3. In de eerste beurt wordt maar één van de twee verplaatst; daarna gaan ze allebei lopen.
- Echte experts kunnen proberen om in stap 4 van je beurt steeds maar één dier te verplaatsen.

### Colofon

© 2008, 2012 Zonnespel/Sunny Games.  
 Auteur: Jouke Korf ([www.joukekorf.nl](http://www.joukekorf.nl)), Enschede.  
 Illustrator: Tim Mathijssen, Amstelveen.  
 Illustratie voorkant: Tamara Havik ([www.tamarahavik.nl](http://www.tamarahavik.nl)), Den Haag.  
 Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.  
 Redacteur: Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel).  
 Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.  
 Met dank aan Amar, Amber, Anouk, Bas, Casper, Daniëll, Fabienne, Fenna, Fleur, Gelina, Gianni, Hannah, Ilse, Isa, Iskander, Iva, Joël, Jonah, Jordi, Junjie, Katinka, Lorien, Luna, Mara, Max, Merlijn, Mink, Nadine, Naomi, Pim, Rishilla, Robbin, Roos, Roxan, Sara, Shadi, Soufian, Thorsten, Tijmen, Vigo en alle andere testspelers.

### Uitgever:

Zonnespel / Sunny Games  
 Keizerfazant 54  
 1704 WL Heerhugowaard  
 072-5747825 (072-kristal)  
[info@zonnespel.nl](mailto:info@zonnespel.nl)  
[www.zonnespel.nl](http://www.zonnespel.nl)

*Voor workshops coöperatief spel  
 en advies over toepasbaarheid  
 in onderwijs en opvoeding:*

Earth Games  
 Burggraaf 28  
 7371 CX Loenen  
 055-5050152  
[info@earthgames.nl](mailto:info@earthgames.nl)  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

## Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

### Antarctica (van dezelfde auteur)

*2-5 spelers, vanaf 10 jaar*  
 De zeehonden en pinguïns die op de zuidpool leven worden bedreigd door jagers. Bovendien smelt de ijsplaat waarop ze leven. De spelers zorgen ervoor dat de dieren veilig opgroeien.

### Mount Everest

*2-6 spelers, vanaf 7 jaar*  
 Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

### Oogsttijd

*2-8 spelers, vanaf 3 jaar*  
 De moestuin staat vol met heerlijke groente. Als we elkaar helpen, zal het vast lukken om vóór de herfst alles te oogsten!

### Ogen van de Jungle

*1-12 spelers, vanaf 8 jaar*  
 Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

### Prinses

*2-4 spelers, vanaf 4 jaar*  
 Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

### UFO

*2-4 spelers, vanaf 8 jaar*  
 De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

### Max de kat

*1-8 spelers, vanaf 4 jaar*  
 Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

### Archipel

*2-5 spelers, vanaf 11 jaar*  
 De spelers zijn vissers in een Chinees eilandrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

### De Geheime Gang

*1-8 spelers, vanaf 5 jaar*  
 We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

### Kracht van 8 kaartspel

*1-42 spelers, 4 tot 12 jaar*  
 Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

### Zandkastelen

*1-8 spelers, vanaf 5 jaar*  
 Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

### Winter

*1-12 spelers, vanaf 6 jaar*  
 Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

# Pinch the Poachers



co-operative strategy game

2 to 5 players • age 8+ • duration about 20 minutes

## Game overview

Springtime has come. The animals are leaving their dens in search of food. The boars and deer go through the forests and the flower fields. The duck go to the water. But some poachers are determined to catch the animals!

We, the forest keepers, want to protect the animals. So, we also hike into the country to stop the poachers. The poachers have secret hiding-places, on strategic spots, where we can't find them. But to catch the animals, they have to come out of their hiding-places.

By joining forces, we can surround the poachers and catch them while they are sneaking through a forest or field. But sometimes the poachers escape using the boats they have hidden near their hiding-places!

## Game course

At the beginning of your turn, all poachers will go from one hiding-place to another at the same time. This is caused by rolling the die. After that, you move your forest keeper to a place where you can protect animals and maybe later on catch a poacher. Then two animals will come out of their dens; you get to choose where. Finally, you may move two animals, taking care that they are at a safe distance from the poachers.



## Contents

Game board, game rules, 5 forest keeper pawns (coloured), 6 poacher pawns (black), 27 animals (9 ducks, 9 boars and 9 deer), 3 spare cards (1 duck, 1 boar, 1 deer), 1 special die.

## Preparation

- Put the game board in the middle of the playing area. You can see fields with red flowers, forest areas and water. The three white circles are the dens of the animals. The black dots are the poachers' hiding-places. Notice that each area has two hiding-places on different sides.
- Each player chooses a forest keeper pawn and puts it on the forest house in the centre of the board.
- Take as many poacher pawns as the number of players, the rest stay in the game box. Put them on the numbered hiding-places. First number 1, then number 2, and so on.
- Put the 27 animals (9 ducks, 9 boars and 9 deer) next to the board. The 3 spare cards are not used.
- Turn all animals upside down and shuffle them well.
- Flip over one animal and put it on one of the three dens. Then move the animal to its area next to the den. Ducks go to the water, boars to the forest and deers to the flower field.
- Do the same for the other two dens. At the start of the game there will be three animals in play.
- Together, choose a starting player, for example the one who has visited a forest lately.



## Playing

Every game turn has 4 parts that are carried out in a fixed order. When you are done, the turn goes to the left (the game proceeds 'sunwise').

### 1 Moving the poachers

- The poachers sneak from one hiding-place to another, in search for animals. This is our chance to catch them!
- Throw the die. When you throw **green**, all poachers enter the forest next to their hiding place. They search the forest and then go to the hiding place on the other side of this forest. **Red** will make them cross the flower fields. **Blue** means they take a boat and cross the water.
- Some hiding places are between two different areas instead of three. When the third colour comes up, this poacher will remain at its place.
- All poachers should be regarded. Help each other to keep up which ones have moved.
- If a poacher crosses a forest or a field with a forest keeper, this poacher is arrested. Cheers, one less poacher! Put the black pawn in the box.
- Sometimes two poachers enter the same area, switching places. If there is a forest keeper on the area, both poachers will be caught.
- Should a poacher enter an area with an animal, unprotected by a forest keeper, this animal is caught. Oh no, the poacher was too fast... You have lost!

### 2 Moving your forest keeper

- The forest keepers move only through forest and field.
- You move your own pawn from a forest area to a flower field, or from a flower field to a forest. You may also stay in the same place.
- If the area you move to is already guarded by another forest keeper, then you can make an extra step. With good co-operation, you can sometimes move a good distance in one turn!
- Forest keepers can stand on the same area together.
- You can't catch a poacher at this part of your turn, since they are in their hiding-places!

### 3 Waking up animals

- Two animals will come out of their dens.
- Flip over one animal. Choose one of the three dens and put the animal on top of it. Then move the animal to its area next to the den. Ducks go to the water, boars to the forest and deers to the flower field.
- Each area can only hold one animal. Should all three starting places be occupied, then you can choose an area anywhere on the board.
- Flip over a second animal and place it in the same way.

### 4 Moving animals

- You may move two different animals. One duck and one deer, one deer and one boar, or one boar and one duck.
- Ducks fly over one flower field to another water area.
- Boars go from their current forest to another forest, crossing one flower field.
- Deer move from their flower field to another flower field, crossing one forest.
- Each area can only hold *one* animal.
- Animals and forest keepers can be on the same area. The forest keepers protect the animals.



### Game end

- When the last poacher is caught, you have won. Hurray, all animals are safe now!!!
- As soon as one of the animals is caught by a poacher, the game is immediately lost. You did not succeed in protecting all animals.
- If you lost, you can still choose to play on. Try to catch all the poachers to make sure that the remaining animals are safe.



### Increasing or decreasing the game level

- To make the game easier, you can play with fewer poachers; one less than the number of players.
- For a greater challenge, play with one extra poacher. When you are with 5 players, it works like this: Two poachers are put on hiding-place number 3. On the first turn, only one of them is moved; after that they both move.
- True experts can choose to move only one animal in part 4 of your turn.

#### Colophon

© 2008, 2012 Z<sup>☼</sup>nnespel/Sunny Games.  
 Author: Jouke Korf ([www.joukekorf.nl](http://www.joukekorf.nl)), Enschede, Holland.  
 Artist: Tim Mathijssen, Amstelveen, Holland.  
 Artist of front image: Tamara Havik ([www.tamarahavik.nl](http://www.tamarahavik.nl)), Den Haag, Holland.  
 Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.  
 Editor and translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Z<sup>☼</sup>nnespel).  
 Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

#### Publisher:

Z<sup>☼</sup>nnespel / Sunny Games  
 Keizerfazant 54  
 1704 WL Heerhugowaard  
 The Netherlands  
 +31-72-5747825 (072-kristal)  
[info@sunnygames.eu](mailto:info@sunnygames.eu)  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

### Some other co-operative games by Z<sup>☼</sup>nnespel / Sunny Games

#### Antarctica (by the same author)

*2-5 players, age 10+*  
 The seals and penguins living at the South Pole are threatened by hunters. On top of that, the ice floe on which they live is melting. The players make sure that the animals can grow up safely.

#### Harvest Time

*2-8 players, age 3+*  
 Our garden is filled with delicious vegetables. Through co-operation, we will surely succeed in harvesting all vegetables before autumn arrives!

#### Princess

*2-4 players, age 4+*  
 How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

#### Max the tomcat

*1-8 players, age 4+*  
 Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

#### Secret Door

*1-8 players, age 5+*  
 We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen.  
 A co-operative memory game.

#### Sandcastles

*1-8 players, age 5+*  
 At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

#### Winter

*1-12 players, age 6+*  
 Winter has come. Snow and ice block the roads. With the help of snow ploughs and gritters we can return home safely!

#### Mount Everest

*2-6 players, age 7+*  
 Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.

#### Eyes of the Jungle

*1-12 players, age 8+*  
 How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

#### UFO

*2-4 players, age 8+*  
 The players are sky travellers who are stranded on Earth. With their alien powers they can overcome the dangers. During the game, fantasy comes to life.

#### Archipel - Somewhere in China

*2-5 players, age 11+*  
 The players go fishing in a Chinese archipelago. The fish are abundant, but each customer wants particular fish species! Catch the right fish before the stormy season comes up...

# Fangt die Wilderer



ein kooperatives Strategiespiel  
für 2 - 5 Spieler • ab 8 Jahre • Spieldauer ca. 20 Minuten

## Spielidee

Es ist Frühling. Die Tiere kommen aus ihren Winterplätzen und begeben sich auf die Suche nach Nahrung. Die Hirsche und Wildschweine laufen durch Wälder und Wiesen und die Enten gründeln im Teich. Aber es sind auch Wilderer unterwegs, die die Tiere jagen wollen!

Wir sind Förster und versuchen die Tiere zu schützen. Deshalb gehen auch wir in die Wälder und Wiesen und versuchen die Wilderer zu fangen. Die Wilderer haben geheime Verstecke, dort können wir sie nicht finden. Aber um die Tiere jagen zu können, müssen die Wilderer die Verstecke verlassen. Gemeinsam können wir die Wilderer umkreisen und fangen, wenn sie durch Wiesen oder Wälder schleichen. Doch die Wilderer haben Boote in den Teichen platziert, mit denen sie über das Wasser flüchten können!

## Spielverlauf

Zu Beginn des Zuges schleichen alle Wilderer von ihren Versteckplätzen zu anderen. Das passiert mit Hilfe eines Würfels. Danach bewegt ihr die Förster zu einem Platz, an dem sie Tiere beschützen und später vielleicht einen Wilderer fangen können. Dann verlassen zwei Tiere ihr Winterquartier, ihr entscheidet wo. Am Schluss werden zwei Tiere bewegt. Achtet darauf, daß sie in ausreichender Entfernung zu den Wilderern sind.

## Spielmaterial

Spielbrett, Spielregeln, 5 Förster (gelb, grün, violett, rot, braun), 6 schwarze Wilderer, 27 Tiere (9 Enten, 9 Hirsche und 9 Wildschweine), 3 Reservekarten (1 Ente, 1 Hirsch und 1 Wildschwein), 1 Farbwürfel.

## Vorbereitung

- Legt das Spielbrett bereit. Auf dem Spielbrett sind grüne Wälder, rote Blumenwiesen und blaue Teiche zu erkennen. Die drei weißen Kreise sind die Winterplätze der Tiere. Die schwarzen Punkte sind die Verstecke der Wilderer. Beachte, daß jedes Gebiet zwei Verstecke an verschiedenen Seiten hat.
- Jeder Spieler wählt einen Förster und stellt ihn auf das Forsthaus in der Mitte des Spielbrettes.
- Nehmt so viele Wilderer wie ihr Spieler seid (die restlichen Wilderer sind nicht erforderlich). Stellt die Wilderer auf die nummerierten Verstecke, beginnend bei Nummer 1, dann Nummer 2 und so weiter.
- Legt alle 27 Tiere (9 Enten, 9 Hirsche und 9 Wildschweine) in die Nähe des Spielbrettes.
- Mischt die 27 Tiere verdeckt, und laßt sie neben dem Spielbrett verdeckt liegen.
- Dreht ein Tier um und legt es auf einen beliebigen Winterplatz. Bewegt dann das Tier in das entsprechende anliegende Feld. Enten gehen ins Wasser, Wildschweine in den Wald und Hirsche auf die Blumenwiese.
- Das Gleiche macht ihr für die zwei verbliebenen Winterplätze. Bei Spielbeginn sind damit bereits drei Tiere auf dem Spielbrett.
- Entscheidet gemeinsam, wer beginnen soll. Zum Beispiel der der zuletzt im Wald spazieren ging.

## Spielen

Jeder Zug besteht aus 4 Schritte, die der Reihe nach befolgt werden. Wenn ein Spieler fertig ist, ist der Spieler links von ihm am Zug (man spielt 'im Sonnensinn').

### 1 Wilderer bewegen

- Die Wilderer bewegen sich von einem Versteck zum anderen. Das ist eure Chance, die Wilderer zu fangen.
- Würfelt und versetzt entsprechend der Farbe alle Wilderer über angrenzende Felder in ihr neues Versteck: Wird **Grün** gewürfelt, schleicht der Wilderer von seinem Versteck durch den Wald zu seinem neuen Versteck auf der anderen Seite des Waldes. Bei **Rot** schleicht er über eine Blumenwiese und bei **Blau** überquert er den Teich.
- Gibt es kein angrenzendes Gebiet der gewürfelten Farbe, bleibt der Wilderer in seinem Versteck.
- Alle Wilderer sollen beachtet werden. Helft euch gegenseitig dabei, um keinen zu vergessen!
- Bewegt sich ein Wilderer auf ein Feld, auf dem ein Förster steht, ist er gefangen. Hurra, ein Wilderer weniger! Nehmt den Wilderer aus dem Spiel.
- Manchmal schleichen zwei Wilderer über dasselbe Gebiet. Wenn ein Förster auf dem Gebiet steht, sind beide Wilderer gefangen.
- Bewegt sich ein Wilderer über ein Feld, auf dem ein Tier ohne Förster steht, hat der Wilderer das Tier erwischt. Die Wilderer waren zu schnell. Ihr habt leider verloren!

### 2 Den eigenen Förster bewegen

- Ihr könnt euren eigenen Förster bewegen, müsst es aber nicht.
- Die Förster können nur über Wald und Blumenwiesen bewegt werden.
- Sie können nur von Wald in eine angrenzende Blumenwiese oder von einer Blumenwiese in ein angrenzendes Waldfeld bewegt werden.
- Bewegt sich der Förster auf ein Gebiet, das bereits von einem anderen Förster beschützt wird, kann er wie oben beschrieben ein Feld weiter wandern. Steht in diesem Feld wieder ein Förster, gilt das gleiche und so weiter... Mit guter Kooperation ist es also möglich, einen weiten Weg in einem Zug zurückzulegen.
- Es können auch mehrere Förster auf einem Feld stehen.
- Die Wilderer sind in ihren Verstecken. Ihr könnt sie in diesem Spielschritt nicht fangen.

### 3 Tiere wachen auf

- Zwei Tiere verlassen ihre Winterquartiere.
- Deckt ein Tier auf und legt es auf ein Winterquartier eurer Wahl. Bewegt das Tier von seinem Winterquartier auf ein angrenzendes Feld: eine Ente geht in den Teich, ein Hirsch auf die Blumenwiese und ein Wildschwein in den Wald.
- Auf jedem Feld kann nur ein Tier stehen. Sollten alle drei Startplätze belegt sein, könnt ihr ein weiteres beliebiges Feld wählen.
- Deckt ein zweites Tier auf und platziert es auf dieselbe Weise.

### 4 Tiere bewegen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, kann zwei Tiere bewegen. Eine Ente und einen Hirsch oder einen Hirsch und ein Wildschwein oder ein Wildschwein und eine Ente.
- Enten fliegen über eine angrenzende Blumenwiese zu einem anderen Teich.
- Wildschweine laufen von einem Waldfeld über ein Wiesenfeld zu einem anderen Waldfeld.
- Hirsche bewegen sich von einer Blumenwiese durch einen Wald zu einer anderen Blumenwiese.
- Auf jedes Gebiet kann nur *ein* Tier stehen.
- Tiere und Förster können auf demselben Feld stehen. Die Förster schützen die Tiere!



### Ende des Spiels

- Ihr habt gewonnen, wenn ihr alle Wilderer gefangen habt. Hurra, alle Tiere sind jetzt sicher!
- Wenn die Wilderer ein Tier erwischt haben, ist das Spiel sofort beendet. Ihr konntet leider nicht alle Tiere beschützen.
- Wenn ihr ein Tier nicht vor den Wilderern beschützen konntet, könnt ihr euch entscheiden, das Spiel fortzusetzen. Versucht dann, die restlichen Tiere bis zum Fangen des letzten Wilderers zu beschützen.



### Einfache und schwierige Spielvarianten

- Um das Spiel einfacher zu machen, könnt ihr mit einem Wilderer weniger spielen als ihr Spieler seid.
- Für eine größere Herausforderung, spielt mit einem Wilderer mehr. Bei 5 Spielern kommen zwei Wilderer auf das Versteck Nummer 3. In der ersten Runde wird nur ein Wilderer bewegt und ab der zweiten Runde dann beide Wilderer.
- Wahre Experte können im vierten Spielschritt nur ein Tier bewegen.

#### Impressum

© 2008, 2012 Z☼nnespel/Sunny Games.  
 Autor: Jouke Korf ([www.joukekorf.nl](http://www.joukekorf.nl)), Enschede, Holland.  
 Übersetzters: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.  
 Illustrator: Tim Mathijssen, Amstelveen, Holland.  
 Illustrator Kartonvorderseite: Tamara Havik ([www.tamarahavik.nl](http://www.tamarahavik.nl)), Den Haag, Holland.  
 Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.  
 Redakteur: Steven Michiel Rijdsdijk (Z☼nnespel).  
 Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

#### Herausgeber:

Z☼nnespel / Sunny Games  
 Keizerfazant 54  
 1704 WL Heerhugowaard  
 Die Niederlande  
 +31-72-5747825 (072-kristal)  
 info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

#### Workshops zu den Themen Kooperation und kooperative Spiele:

Olduvai  
 Kieffholzstraße 6  
 12435 Berlin  
 Deutschland  
 +49-30-64823808  
 notiz@olduvai.eu  
[www.olduvai.eu](http://www.olduvai.eu)

### Einige weitere kooperative Spiele von Z☼nnespel / Sunny Games

#### Antarctica (vom gleichen Autor)

2-5 Spieler, Alter 10+  
 Die Robben und Pinguine leben am Südpol und werden von Jägern bedroht. Obendrein schmilzt die Eisscholle, auf der die Tiere leben. Die Spieler geben darauf Acht, dass die Tiere sicher aufwachsen können.

#### Winter

1-12 Spieler, Alter 6+  
 Der Winter hat begonnen. Schnee und Eis blockieren die Straßen. Mit der Hilfe von Schneepflügen und Streuwagen können wir sicher nach Hause kommen!

#### Ernte-Zeit

2-8 Spieler, Alter 3+  
 Unser Garten ist gefüllt mit leckerem Gemüse. Durch gute Zusammenarbeit werden wir es schaffen alle Früchte zu ernten bevor der Herbst angekommen ist.

#### Mount Everest

2-6 Spieler, Alter 7+  
 Bildet ein Bergsteigerteam und besteigt zusammen den Gipfel! Ein gutes Team kann alle Hindernisse bezwingen. Ein spannendes Abenteuerspiel.

#### Prinzessin

2-4 Spieler, Alter 4+  
 Wie können wir die zu 100 Jahren Schlaf verzauberte Prinzessin befreien? Mit viel Phantasie können die Spieler es gemeinsam schaffen.

#### Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+  
 Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.

#### Max der Kater

1-8 Spieler, Alter 4+  
 Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

#### UFO

2-4 Spieler, Alter 8+  
 Die Spieler sind Raumfahrer, die auf der Erde gestrandet sind. Mit ihren außerirdischen Kräften können sie den Gefahren trotzen. Phantasie ist im Spiel ein entscheidendes Element.

#### Die Geheime Tür

1-8 Spieler, Alter 5+  
 Wir versuchen herauszufinden welche Gegenstände hinter einer geheimen Tür versteckt sind. Sonst werden sie gestohlen. Ein kooperatives Gedächtnisspiel.

#### Archipel

2-5 Spieler, Alter 11+  
 Die Spieler sind Fischer in einem chinesischen Inselreich. Es gibt genug Fische, aber die Kunden sind wählerisch! Fang die richtigen Fische, bevor das Wetter umschlägt...

#### Sandburgen

1-8 Spieler, Alter 5+  
 Am Strand bauen wir Sandburgen! Ein spannendes Strategiespiel welches dazu einlädt, verschiedene Spielvarianten auszuprobieren.

# Chasse aux Chasseurs



jeu de stratégie coopératif

2 à 5 joueurs • à partir de 8 ans • durée: environ 20 min.

## Description du jeu

Le printemps est là! Les animaux sortent de leur abri, à la recherche de nourriture. Les cerfs et les sangliers gambadent dans les forêts et les champs de fleurs. Les canards retournent à l'étang. Mais de vilains chasseurs hors-la-loi, des braconniers sont déterminés à attraper les animaux!

Nous, les gardes-chasses, voulons protéger les animaux. Pour cela, nous parcourons les bois et les champs de fleurs pour stopper les chasseurs.

Les chasseurs ont des cachettes secrètes, à des endroits stratégiques, dans lesquelles ils sont introuvables. Néanmoins, pour attraper les animaux, ils doivent en sortir.

En joignant nos forces, nous allons essayer de cerner les chasseurs. Quand un chasseur traverse furtivement une forêt ou un champ de fleurs dans lequel il y a un garde-chasse, on peut l'attraper! Mais, des fois, ils arrivent à s'échapper à bord d'une barque dissimulée près de leur cachette.

## Déroulement du jeu

Au début de ton tour de jeu, tous les chasseurs vont aller d'une cachette à une autre en suivant les indications du dé. Après cela, tu peux déplacer ton garde-chasse vers un endroit où tu protégeras les animaux et peut-être attraperas-tu un chasseur. Ensuite, deux animaux sortiront de leur abri, à toi de choisir lequel. Enfin, tu peux bouger deux animaux en prenant soin de les tenir à distance des chasseurs.



## Contenu

Plateau de jeu, règle de jeu, 5 pions gardes-chasses (colorés), 6 pions chasseurs (noirs), 27 animaux (9 canards, 9 sangliers et 9 cerfs), 3 cartes de réserve (1 canard, 1 sanglier et 1 cerf), 1 dé spécial.

## Mise en place

- Place le plateau au milieu de l'espace de jeu. Tu peux y voir les champs de fleurs rouges, les forêts et les étangs. Les trois ronds blancs sont les abris des animaux. Les cercles noirs sont les cachettes des chasseurs. Remarque que chaque zone compte deux cachettes.
- Chaque joueur choisit un garde-chasse et le place dans la maison qui se trouve au centre du plateau.
- Prend autant de pions chasseurs qu'il y a de joueurs, le reste retourne dans la boîte de jeu. Place-les sur les cachettes numérotées. Le premier sur la cachette numéro 1, le second sur la 2, et ainsi de suite...
- Place 27 animaux (9 canards, 9 sangliers et 9 cerfs) à proximité du plateau. Les 3 cartes de réserve restent dans la boîte de jeu.
- Retourne tous les animaux face cachée et mélange-les bien.
- Retourne ensuite un des animaux et place-le dans l'un des trois abris. Puis déplace-le vers l'une des trois zones voisine de cet abri. Les canards vont dans l'étang, les sangliers dans la forêt et les cerfs dans les champs de fleurs,
- Fais la même chose avec les 2 autres abris. Il y aura donc au démarrage, trois animaux en jeu.
- Ensemble, choisissez le premier joueur, par exemple celui qui est allé en dernier se promener dans une forêt.

## Jouons!

Chaque tour de jeu se compose de 4 étapes qu'il faut accomplir dans un ordre précis. Quand tu as fini, c'est au tour de ton voisin de gauche (le tour avance "avec le soleil").

### 1 Déplace les chasseurs

- Les chasseurs se faufilent d'une cachette à une autre, à la recherche d'animaux. On a une chance de les attraper!
- Lance le dé. Quand il tombe sur le **vert**, tous les chasseurs entrent dans la forêt la plus proche. Ils cherchent les animaux dans cette forêt et vont jusqu'à l'autre cachette, à l'autre bout de la forêt. La face **rouge** du dé indique qu'ils fouillent le champ de fleurs. La face **bleue**, qu'ils prennent une barque et traversent l'étang.
- Tous les chasseurs vont se déplacer. Aidez-vous les uns les autres à vous souvenir lesquels ont bougé.
- Certaines cachettes se trouvent entre seulement deux zones différentes. Quand le dé indique une couleur qui ne correspond pas à l'une de ces deux zones, le chasseur qui s'y trouve reste dans sa cachette.
- Si un chasseur traverse une forêt ou un champ de fleurs où se trouve un garde-chasse, celui-ci l'arrête. Super! Un chasseur de moins! Remets le pion dans la boîte.
- Parfois, deux chasseurs pénètrent dans la même zone, échangeant leur place. Si un garde-chasse se trouve dans cette zone, les deux chasseurs sont attrapés.
- Si un chasseur entre dans une zone où il y a un animal non protégé par un garde-chasse, cet animal est attrapé. Oh non, le chasseur a été plus rapide... C'est perdu!

### 2 Déplace ton garde-chasse

- Les gardes-chasses ne se déplacent que dans les forêts et les champs de fleurs.
- Déplace ton garde-chasse d'une forêt vers un champ de fleurs ou d'un champ de fleurs vers une forêt. Tu peux aussi décider de rester à la même place.
- Si la zone est déjà occupée par un autre garde-chasse, tu peux aller jusque la zone suivante. En coopérant bien avec les autres joueurs, tu peux parfois avancer loin en une seule fois.
- Les chasseurs sont dans leur cachette, tu ne les attraperas pas maintenant!

### 3 Réveille les animaux

- Deux animaux vont sortir de leur abri.
- Retourne un animal. Tu peux choisir de quel abri il sortira. Place l'animal dans une zone voisine de l'abri. Les canards vont dans l'étang, les sangliers dans la forêt et les cerfs dans les champs de fleurs.
- Dans chaque zone, il ne peut y avoir qu'un seul animal. Les trois zones de départ peuvent être occupées: dans ce cas, tu peux choisir une zone n'importe où sur le plateau.
- Retourne un deuxième animal et place-le de la même manière.

### 4 Déplace les animaux

- Tu peux déplacer deux animaux différents: un canard et un sanglier, un sanglier et un cerf, ou un cerf et un canard.
- Les canards volent au-dessus d'un champ de fleurs jusqu'à un autre étang.
- Les sangliers vont de forêt en forêt en passant par un champ de fleurs.
- Les cerfs vont de champs de fleurs en champs de fleurs en passant par une forêt.
- Il ne peut y avoir qu'un seul animal sur chaque zone.
- Les animaux et les gardes-chasses peuvent se trouver dans la même zone: les gardes-chasses protègent les animaux.



## Fin du jeu

- Quand le dernier chasseur a été attrapé, vous avez gagné tous ensemble. Hourra, les animaux sont en sécurité maintenant!!!
- Par contre, dès qu'un animal se fait attraper par un chasseur, la partie est perdue. Tous les animaux n'ont pu être protégés.
- Si vous perdez, ne baissez pas les bras! Vous pouvez toujours continuer la partie. Essayez d'attraper les chasseurs restants pour être sûrs qu'ils laisseront les autres animaux tranquils.



## Rendre le jeu plus facile ou plus difficile

- Pour rendre le jeu plus facile, vous pouvez jouer avec moins de chasseurs: un chasseur de moins que le nombre de joueurs.
- Pour un plus grand défi, jouez avec un chasseur de plus. Si vous êtes 5 joueurs, placez 2 chasseurs sur le numéro 3. Au premier tour, un seul se déplace. Ensuite, ils bougent tous les deux.
- Les vrais experts peuvent décider de ne bouger qu'un seul animal dans la quatrième partie du tour.

### Colophon

© 2008, 2012 Z♻️nnespel/Sunny Games.  
 Auteur: Jouke Korf ([www.joukekorf.nl](http://www.joukekorf.nl)), Enschede, Hollande.  
 Traducteur: Frédéric Verolleman (Hodin), Kortenberg, Belgique et Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.  
[www.jeux-de-traverse.com](http://www.jeux-de-traverse.com)  
 Dessinateur: Tim Mathijssen, Amstelveen, Hollande.  
 Dessin de la boîte: Tamara Havik ([www.tamarahavik.nl](http://www.tamarahavik.nl)), Den Haag, Hollande.  
 Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.  
 Rédacteur: Steven Michiel Rijdsdijk (Z♻️nnespel).  
 Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Z♻️nnespel / Sunny Games  
 Keizerfazant 54  
 1704 WL Heerhugowaard  
 Les Pays-Bas  
 +31-72-5747825 (072-kristal)  
[info@sunnygames.eu](mailto:info@sunnygames.eu)  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

## Quelques autres jeux coopératifs de Z♻️nnespel / Sunny Games

### Antarctica (du même auteur)

*2-5 joueurs, à partir de 10 ans*  
 Au pôle sud, phoques et pingouins sont menacés par les chasseurs, et aussi par la fonte de la banquise sur laquelle ils vivent. Les joueurs devront s'assurer que les animaux puissent grandir en toute sécurité.

### Le Temps des Récoltes

*2-8 joueurs, à partir de 3 ans*  
 Notre jardin regorge de magnifiques légumes. En coopérant, nous parviendrons certainement à tous les récolter avant l'arrivée de l'automne!

### La Princesse Ensorcelée

*2-4 joueurs, à partir de 4 ans*  
 Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

### Max le chat

*1-8 joueurs, à partir de 4 ans*  
 L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

### Derrière la Porte Secrète

*1-8 joueurs, à partir de 5 ans*  
 Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

### Les Châteaux de Sable

*1-8 joueurs, à partir de 5 ans*  
 A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

### Tempête de Neige

*1-12 joueurs, à partir de 6 ans*  
 Voici venu l'hiver. Neige et verglas bloquent les routes. À l'aide de chasse-neige et de saieuses, nous pourrons rentrer chez nous en toute sécurité!

### Mount Everest

*2-6 joueurs, à partir de 7 ans*  
 Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

### Les Yeux de la Jungle

*1-12 joueurs, à partir de 8 ans*  
 Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

### UFO

*2-4 joueurs, à partir de 8 ans*  
 Les joueurs sont des voyageurs interstellaires, qui se retrouvent bloqués sur la Terre. Grâce à leurs pouvoirs extraterrestres, ils pourront surmonter les dangers. Durant la partie, science-fiction et vie réelle s'entremêleront.

### Archipel

*2-5 joueurs, à partir de 11 ans*  
 Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...