



Components

- 1 Boardgame
- 4 3-D Barns
- 28 Animal Tokens

- 16 Barn Tiles
- 8 tiles "2 animals" (dark background),
- 8 tiles "3 animals" (light background)
- 1 Wooden Mr. Wolf

Mr. WOLF

Introduction

Mr. Wolf is slowly creeping in the forest.

"Quick, let's go home", warns one of the animals in the farm.

Want to help them? Show them to the right barn before Mr. Wolf comes up the stone path.

Objective

Where's Mr. Wolf? is a cooperative game where players work together to hide all the correct animals into the correct Barns before Mr. Wolf reaches the field on the stone path.

Set - up

- Lift the board and grab the 16 Barn Tiles, 28 Animal Tokens, and 4 Barns from underneath. Replace the board; the game will be played on top of it, inside the box.
- Place the 4 Barns on the board, into their corresponding spaces. Then, randomly place the Animal Tokens in the green playing field, flower side up.
- Take the 8 Barn Tiles featuring 2 animals, mix them up, and then place one on each Barn roof so that the animals are visible. Set all the other tiles aside, they will not be used for this game (see the Challenge Variation to use the tiles featuring 3 animals).
- Place Mr. Wolf on the first stone of the path (the darkest one) that leads to the field.



Playing the Game

- The youngest player starts, and then play continues clockwise. They flip over an Animal Token of their choice, revealing the animal underneath.
- If the animal matches an animal on one or more of the 4 Barn Tiles, they put the token in the corresponding Barn through the slot (if it appears on multiple Barn Tiles, it is the player's choice to place the token in whichever Barn they'd like).

All players need to remember that this animal has been placed into this Barn.

- If the Animal Token does not match any animal on a Barn tile, or if it does but it has already been placed in that Barn, it is placed in the farm yard side up.
- If the token has Mr. Wolf printed on the underside, the player moves Mr. Wolf 1 space up on his path. The Mr. Wolf Animal Token is then placed back in the same spot in the field, flower side up. Remember where it is so you don't flip it again!
- Then, it is the next player's turn.

Notes

- You cannot check inside the Barns during the game; players must remember where animals have already been placed. However, players are encouraged to help each other, it's a cooperative game!
- When you think a Barn is complete, flip over the Barn Tile to its roof side.

End of Game

The game ends one of two ways:

- 1. Players believe all the Barns are full:** One-by-one the Barns are lifted to check if all the Animal Tokens correctly match the Barn Tiles. If they do, then the players win the game! Incorrect, missing, or extra animals in any of the Barns mean Mr. Wolf has won.
- 2. Mr. Wolf makes it to the field:** If Mr. Wolf makes it to the field (he moves onto the last stone of the path) before all the correct animals are in the Barns, he wins the game.

Challenge Variations

3 in a barn!

Follow the same game rules, but use the 8 tiles with 3 animals instead of the 2 animals tiles.

Farm folly

Follow the same game rules, but use all the tiles (2 and 3 animals). You can combine all the tiles as you want, as long as you follow this rule: 1 animal should not appear more than 3 times.

Solitary Farmer Variation

Play by yourself, with any 4 tiles you like, and try to get the correct animals in the Barns before Mr. Wolf arrives!

© 2018 Blue Orange. Based on a game idea from Marie and Wilfried Fort. Mr Wolf and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu





Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 maisonnettes
- 28 jetons animal

- 16 tuiles animaux
- 8 tuiles « 2 animaux » (dos foncé),
- 8 tuiles « 3 animaux » (dos clair)
- 1 Pion en bois « Mr. Wolf »

Mr. WOLF

Introduction

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt.

« Vite les copains, rentrons chez nous! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme.

Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

But du jeu

Mr. Wolf est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attirée.

Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr. Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, vous gagnez la partie.

Préparation

- Sortez le plateau de la boîte de jeu et prenez les 16 tuiles, les 28 jetons, les 4 maisonnettes et Mr. Wolf. Reposez le plateau dans la boîte de jeu et placez-la au centre de la table.

- Disposez les 4 maisonnettes sur le plateau dans chaque emplacement du socle. Placez les 28 jetons animal face fleur visible dans le pré sur le plateau.

- Rassemblez les 8 tuiles « 2 animaux », mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Mettez les tuiles restantes de côté. Les 8 tuiles « 3 animaux » resteront dans la boîte (voir Variantes).

- Placez Mr. Wolf sur la pierre gris foncé du chemin qui mène au pré.



Tour de jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens horaire. Il retourne un des jetons fleur du pré pour révéler l'animal caché en dessous :

- Si le joueur retourne un animal qui correspond à une ou plusieurs tuiles placées sur les maisonnettes, il peut glisser le jeton animal dans la maisonnette de son choix. Tous les joueurs doivent mémoriser où se trouvent les animaux déjà déposés.

- Si le joueur retourne un animal qui ne correspond à aucune maisonnette ou déjà déposé dans sa maisonnette, il le place dans la cour de la ferme.

- Si le joueur retourne un jeton loup, il remet le jeton là où il l'a pris, dans le pré, face fleur visible et fait avancer Mr. Wolf d'une pierre sur le chemin. Tous les joueurs doivent se rappeler où sont cachés les jetons loup.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Note

Il est interdit de soulever les maisonnettes pendant la partie. Les joueurs peuvent s'entraider en cas de doute au moment de glisser un jeton animal dans une des maisonnettes. Lorsque les joueurs pensent qu'une maison est complète, ils retournent la tuile posée sur le toit face cachée.

Fin du jeu

La partie peut se terminer de 2 façons :

1 Les joueurs pensent avoir tous les animaux qu'il faut dans toutes les maisonnettes. Elles sont soulevées une par une pour garder les suspens.

- Si tous les animaux correspondent bien à ceux des tuiles sur chaque maisonnette, tous les joueurs gagnent la partie.

- Si un des animaux n'est pas dans la bonne maisonnette ou si un des animaux manque à l'appel ou si un des animaux est de trop, c'est Mr. Wolf qui gagne la partie.

2 Mr. Wolf a atteint le pré avant que les animaux des 4 maisonnettes soient à l'abri. Les joueurs perdent immédiatement la partie et c'est une victoire pour Mr. Wolf.

Variantes

3 par 3

Rassemblez les 8 tuiles « 3 animaux », mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Mettez les tuiles restantes de côté. À vous de jouer!

Ferme en folie

Rassemblez toutes les tuiles, mélangez-les et placez-en une sur chaque maisonnette, face animaux visible. Attention! vous pouvez combiner les tuiles comme vous le souhaitez mais en respectant la règle suivante:

1 animal ne doit jamais apparaître plus de 3 fois.

Le Solitaire

Tentez tout seul de mettre les animaux des 4 listes dans les 4 maisonnettes.

© 2018 Blue Orange. Based on a game idea from Marie and Wilfried Fort. Mr Wolf and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu





Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 4 Ställe
- 28 Tier-Chips



Einleitung

Mr. Wolf schleicht vorsichtig durch den Wald. "Rasch, Freunde, lasst uns nach Hause gehen!", ruft eines der kleinen Tiere des Bauernhofs. Wollt ihr ihnen helfen? Dann führt sie zu den richtigen Ställen, bevor der Wolf auf dem Steinweg die Wiese erreicht.

Ziel des Spiels

Mr. Wolf ist ein kooperatives Spiel, in dem ihr alle gemeinsam die 8 Tiere in ihre zugehörigen Ställe bringen müsst. Wenn alle Tiere, die auf den Ställen abgebildet sind, in Sicherheit sind, bevor Mr. Wolf über den Steinweg die Wiese erreicht, dann gewinnt ihr.

Vorbereitung

- Nehmt das Spielbrett aus der Schachtel und nehmt euch die 16 Kärtchen, die 28 Chips, die 4 Ställe und Mr. Wolf. Legt das Spielbrett wieder auf die Schachtel und stellt sie in die Mitte des Tisches.
- Platziert die 4 Ställe auf dem Spielbrett, jeden an seinen Steckplatz. Legt die 28 Tier-Chips auf die Wiese, so dass die Blumenseite nach oben zeigt.
- Nehmt die 8 Kärtchen "2 Tiere", mischt sie und legt auf jeden Stall eines von ihnen, so dass man die Tierseite sehen kann. Legt die übrigen Kärtchen beiseite. Die Kärtchen "3 Tiere" benötigt ihr nur für die Varianten des Spiels.
- Stellt Mr. Wolf auf den dunkelgrauen Stein des Wegs, der zur Wiese führt.

Die 4 Ställe

Der Hof

Die Wiese

Der Weg von Mr. Wolf



Spielzug

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht einen der Chips auf der Wiese um, um das Tier aufzudecken, das sich darunter verbirgt:

- Wenn der Spieler ein Tier aufdeckt, das auf einem oder mehreren der Kärtchen auf den Ställen abgebildet ist, darf er den Chip in einen der passenden Ställe stecken. Alle Spieler müssen sich gut merken, wo sich die Tiere befinden, die bereits in den Stall geschickt wurden.

- 16 Tier-Kärtchen
- 8 Kärtchen "2 Tiere" (heller Hintergrund)
- 8 Kärtchen "3 Tiere" (dunkler Hintergrund)
- 1 Spielfigur "Mr. Wolf"

- Wenn der Spieler ein Tier aufdeckt, das auf keinem der Ställe abgebildet ist, oder er meint, dass bereits alle Stallplätze für dieses Tier belegt sind, dann legt er es auf den Hof des Bauernhofs.
- Wenn ein Spieler einen Chip mit einem Wolf darauf aufdeckt, legt er ihn verdeckt auf den gleichen Platz auf der Wiese zurück. Dann bewegt er Mr. Wolf auf seinem Weg einen Stein vorwärts. Alle Spieler sollten sich merken, wo die Wolfschips versteckt liegen. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung

Es ist verboten, die Ställe während des Spiels anzuheben. Die Spieler können sich im Zweifelsfall gegenseitig helfen, bevor sie einen Tier-Chip in einen der Ställe stecken. Sobald die Spieler glauben, dass ein Stall voll ist, drehen sie das Kärtchen auf dem Dach um.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- 1. Die Spieler glauben, dass sie alle Tiere in den Ställen haben.** Die Ställe werden einer nach dem anderen aufgedeckt, um die Spannung zu erhalten.
 - Wenn alle Tiere in allen Ställen denen auf den Kärtchen entsprechen, dann haben alle Spieler gewonnen.
 - Wenn eines der Tiere nicht im richtigen Stall gelandet ist oder ein Tier fehlt oder ein Tier zu viel dabei ist, dann hat Mr. Wolf das Spiel gewonnen.

- 2. Mr. Wolf erreicht die Wiese,** bevor alle Tiere in den 4 Ställen in Sicherheit sind. Die Spieler verlieren sofort und Mr. Wolf gewinnt die Partie!

Varianten

3 auf 3

Nehmt euch die Kärtchen "3 Tiere" und legt je eines auf die Ställe, so dass die Tiere sichtbar sind. Legt die übrigen Kärtchen beiseite. Los geht's!

Verrückter Bauernhof

Nehmt euch alle Kärtchen, mischt sie und legt eines auf jeden Stall, mit der Tierseite nach oben. Achtung: Ihr könnt die Kärtchen kombinieren, wie ihr wollt, aber befolgt eine Regel: 1 Tier darf nie häufiger als 3 Mal zu sehen sein.

Solitär

Versucht, ganz allein die Tiere in die 4 Ställe zu bringen.

© 2018 Blue Orange. Based on a game idea from Marie and Wilfried Fort. Mr. Wolf und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu





Materiali di gioco

- 1 plancia
- 4 cassette
- 28 gettoni "animali"
- 16 tessere "animali":
 - 8 tessere "2 animali" (dorso scuro)
 - 8 tessere "3 animali" (dorso chiaro)
- 1 segnalino Mr. Wolf in legno

Mr. WOLF

Introduzione

Mr. Wolf avanza lentamente nel bosco. "Sbrighiamoci, amici, rientriamo dentro casa" grida uno dei piccoli animali della fattoria.

Vuoi aiutarli? Allora guidali verso la casa sicura prima che il lupo arrivi nel prato passando sul percorso di pietre.

Scopo del gioco

Mr. Wolf è un gioco cooperativo dove si dovrà tutti insieme ricoverare gli 8 animali nelle loro casette deputate.

Se tutti gli animali indicati su ogni casetta saranno al sicuro prima che Mr. Wolf arrivi nel prato passando dal percorso di pietre, sarà la vittoria.

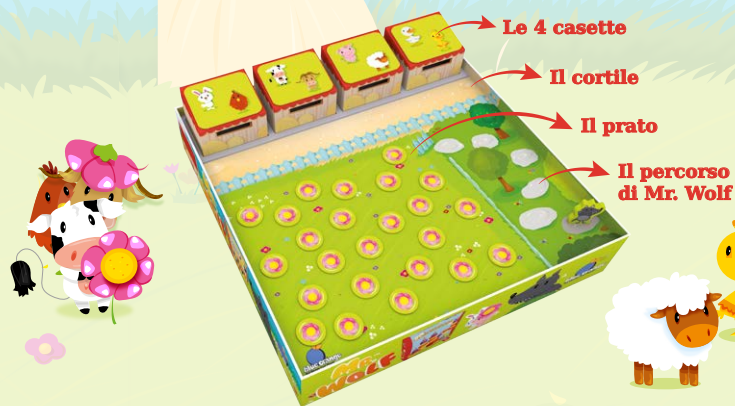
Preparazione

Si estraie dalla scatola la plancia di gioco e si prendono le 16 tessere, i 28 gettoni, le 4 casette, e Mr. Wolf. Si rimette la plancia dentro la scatola e si colloca il tutto al centro del tavolo.

- Si dispongono le 4 casette sulla plancia nel loro alloggiamento. I 28 gettoni "animali" vengono messi sul prato, in modo che si veda il lato "fiore".

- Si prendono le 8 tessere "2 animali"; vengono mischiate e se ne colloca una, a faccia in sù, su ogni casetta. Le rimanenti tessere vengono messe di scorta. Le 8 tessere "3 animali" restano nella scatola. (v. le varianti).

- Mr. Wolf viene posto sulla prima pietra di colore grigio scuro del percorso che porta al prato.



Turno di gioco

Comincia il giocatore più giovane e poi si continua in senso orario. Il giocatore scopre uno dei gettoni "fiore" del prato e mostra l'animale che è nascosto sotto:

- Se il giocatore scopre un animale che è presente su una o più tessere collocate sulle casette, può inserire il gettone "animale" in una di quelle casette a sua scelta. Tutti i giocatori devono memorizzare dove si trovano gli animali già accasati.

- Se il giocatore scopre un animale che non corrisponde ad alcuna tessera sulle casette oppure che è già collocato dentro, lo piazza nel cortile della fattoria.

- Se il giocatore scopre un gettone "lupo", rimette il gettone nel posto dove lo ha prelevato, lasciando in vista il lato "fiore" e fa avanzare Mr. Wolf su una pietra del percorso. Tutti i giocatori devono ricordarsi sotto quali gettoni si nasconde il lupo.

Il turno passa al giocatore successivo.

N.B.

E' proibito sollevare le casette durante la partita. I giocatori possono aiutarsi in caso di dubbio quando si deve inserire un gettone "animale" in una delle casette. Quando i giocatori presumono che una casetta sia completa, girano la tessera posta sul tetto e nascondono il lato "animali".

Fine del gioco

La partita può terminare in 2 modi:

1. **I giocatori presumono di avere tutti gli animali al posto giusto nelle rispettive casette.** Le casette vengono sollevate una ad una per mantenere la suspense.

- Se tutti gli animali corrispondono esattamente a quelli sulle tessere di ogni casetta, tutti insieme si vince la partita.

- Se un animale non è nella casetta corretta o se un animale manca all'appello o anche se un animale è in eccesso, allora a vincere sarà Mr. Wolf.

2. **Mr. Wolf ha raggiunto il prato** prima che tutti gli animali siano al riparo. Tutti i giocatori perdono e il vincente è Mr. Wolf.

Varianti

3 per 3

Si prendono le 8 tessere "3 animali"; vengono mischiate e se ne colloca una a faccia in sù sopra ogni casetta. Lasciate le restanti tessere di riserva. In questo nuovo assetto il gioco riparte!

La fattoria folle

Si prendono tutte le tessere; vengono quindi mischiate e se ne colloca una su ogni casetta. Attenzione! Le tessere si potranno combinare a piacere ma rispettando questa regola: 1 animale non deve comparire mai più di 3 volte.

In solitario

Si deve tentare di collocare gli animali evidenziati sulle 4 carte nelle 4 casette.





Componentes

- 1 tablero de juego
- 4 establos en 3D
- 28 fichas de animal

- 16 fichas de establo
- 8 fichas de 2 animales (fondo oscuro)
- 8 fichas de 3 animales (fondo claro)
- 1 ficha de Sr. Lobo

Mr. WOLF

Introducción

Mr. Wolf se mueve acechante por el bosque. «Rápido, volvamos a casa» dicen los animales en la granja. ¿Quieres ayudarlos? Muéstrales el camino correcto hasta sus establos antes de que Mr. Wolf recorra el camino de piedras.

Objetivo

Mr. Wolf es un juego cooperativo en el que los jugadores trabajan juntos para llevar a cada animal hasta su establo antes de que Mr. Wolf llegue a la granja.

Preparación

- Saca el tablero del interior de la caja y toma las 16 fichas de establo, las 28 fichas de animal y los 4 establos. Después vuelve a colocar el tablero dentro de la caja para jugar la partida sobre él.
- Coloca los 4 establos en su espacio correspondiente del tablero. A continuación, distribuye al azar las fichas de animal por el prado giradas de manera que se vean las caras con flores.
- Toma las 8 fichas de establo que muestran 2 animales, mézclalas y pon una sobre el techo de cada uno de ellos de manera que los animales sean visibles. Deja a un lado el resto de fichas que no serán usadas en esta partida (ver las variantes de juego más adelante para utilizar las fichas con 3 animales).
- Coloca a Mr. Wolf en la primera piedra del camino que lleva hasta el prado. Es la más oscura de todas.



- Si el animal mostrado no se ve en ningún establo o, en caso que se vea, ya hay uno dentro de cada establo en el que esté dibujado, el animal se coloca bocarriba en el corral que se encuentra delante de los establos.
- Si la ficha de flor tiene a Mr. Wolf en la otra cara entonces él se mueve un espacio a lo largo del camino. Una vez hecho, la ficha de Mr. Wolf se vuelve a poner bocabajo en el mismo sitio donde se encontraba. Los jugadores deberán recordar dónde se encuentra para no levantarla de nuevo.
- Una vez mostrada y jugada la ficha es el turno del siguiente jugador.

Notas

- No se puede mirar qué fichas de animal hay en cada establo durante el juego. Los jugadores deben recordar qué animales se han ido metiendo en cada uno durante el juego. Al ser un juego cooperativo, todos los jugadores pueden ayudarse entre ellos a recordarlo.
- Cuando los jugadores creen que un establo está completo, se le da la vuelta a la ficha de su tejado.

Final del juego

El juego acaba cuando se dan una de las siguientes condiciones:
1. Los jugadores creen que todos los establos están llenos. Entonces se mira el interior de los establos uno a uno para ver si los animales que están dentro corresponden con los indicados por la ficha del tejado. Si es así, los jugadores habrán ganado el juego. Si hay animales de más o de menos, será Mr. Wolf el ganador de la partida.

2. Mr. Wolf llega al prado. Si Mr. Wolf llega hasta la última piedra del camino antes de que todos los establos estén llenos, él gana el juego.

Variaciones de juego

¡Establo para 3!

Se juega de la misma manera pero utilizando las 8 fichas con 3 animales en vez de las de 2 animales.

Granja revuelta

Se juega de la misma manera pero utilizando todas las fichas (las de 2 y de 3 animales). Se pueden combinar las fichas de establo como se quiera siempre que ningún animal aparezca más de 3 veces.

Granjero solitario

Se juega en solitario con las 4 fichas de establo que el jugador elija para tratar de meter en ellos a los animales antes de que llegue Mr. Wolf.

© 2018 Blue Orange. Basado en una idea de Marie y Wilfried Fort. Mr. Wolf y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido bajo licencia por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia.

www.blueorangegames.eu

¿Cómo se juega?

- El jugador más joven empieza y luego se pasa el turno en sentido horario. En su turno, el jugador escoge una de las flores y la gira para mostrar el animal que se encuentra bajo ella.
- Si el animal se encuentra en una o más de las fichas sobre los establos, el jugador mete la ficha en la ranura del establo correspondiente (si el animal está en más de un establo el jugador decide a cuál de ellos irá). Todos los jugadores han de intentar memorizar qué animales van entrando en cada establo.





Material de jogo

- 1 tabuleiro de jogo
- 4 estábulos 3-D
- 28 fichas animais

- 16 fichas estábulo
- 8 fichas "2 animais" (fundo escuro)
- 8 fichas "3 animais" (fundo claro)
- 1 Mr. Wolf em madeira

Mr. WOLF

Introdução

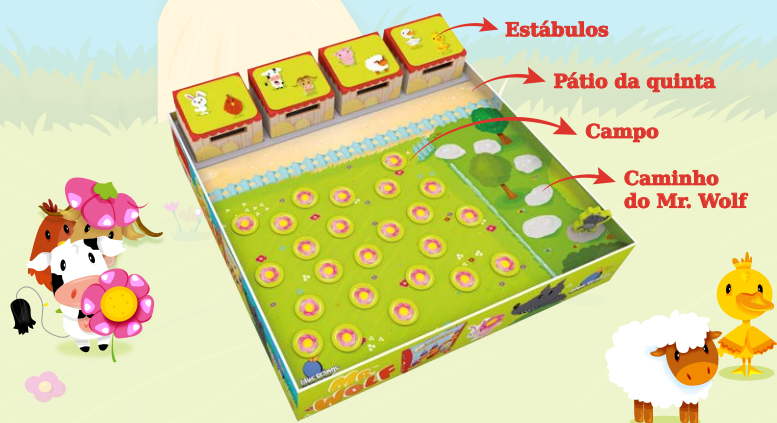
Mr. Wolf avança sorrateiramente na floresta. "Depressa, vamos para casa", avisa um dos animais da quinta. Queres ajudá-los? Então, indica-lhes o caminho correto para os estábulos antes que o Mr. Wolf apareça no caminho de pedra.

Objetivo do jogo

Mr. Wolf é um jogo cooperativo onde os jogadores trabalham em conjunto para esconder todos os animais nos respectivos estábulos antes que o Mr. Wolf chegue ao campo pelo caminho de pedra.

Preparação do jogo

- Levanta a tampa da caixa e retira as 16 fichas estábulo, as 28 fichas animais, os 4 estábulos e o Mr. Wolf. Põe o tabuleiro de jogo dentro da caixa e coloca-o no centro da mesa, o jogo será jogado dentro da própria caixa.
- Organiza os 4 estábulos no tabuleiro, no seu espaço correspondente. Depois, coloca aleatoriamente as 28 fichas animais no campo com a face que tem a flor virada para cima.
- Reúne as 8 fichas estábulo "2 animais" e baralha-as, depois coloca uma em cima de cada estábulo com a face animal visível. Põe as peças restantes de lado, não vão ser utilizadas neste jogo (ver Variantes para jogar com as peças de 3 animais).
- Coloca o Mr. Wolf na primeira pedra do caminho (a mais escura) que conduz ao campo.



Como jogar

- O jogador mais novo começa, depois o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Os jogadores viram uma ficha animal da sua escolha, revelando o animal que está por baixo.
- Se o animal corresponder a um ou mais animais das 4 fichas estábulo, o jogador coloca a ficha no estábulo correspondente através da abertura (se o animal corresponder a várias fichas estábulo, o jogador escolhe em qual estábulo vai colocar a sua ficha).

- Todos os jogadores têm de se lembrar que este animal foi colocado no estábulo.

Se a ficha não corresponder a nenhum animal das fichas estábulo, ou se corresponder mas se esse animal já tiver sido colocado no estábulo, a ficha animal é colocada no pátio da quinta com a face virada para cima.

- Se a ficha animal tiver o Mr. Wolf desenhado, a ficha fica no mesmo sítio com a face que tem a flor virada para cima. O jogador depois avança o Mr. Wolf um espaço no caminho de pedra. Lembra-te qual é a ficha para não a virares novamente!

Depois, é a vez do jogador seguinte.

Notas

Não podes verificar os estábulos durante o jogo; os jogadores devem-se lembrar onde os animais já foram colocados. No entanto, os jogadores são encorajados a ajudarem-se uns aos outros. É um jogo de cooperação!

Quando achares que um estábulo está completo, vira a ficha estábulo para o lado que tem o telhado.

Fim do jogo

O jogo pode acabar de duas maneiras:

1. Os jogadores acreditam que todos os estábulos estão completos: Um por um os estábulos são levantados para confirmar se todas as fichas animais correspondem corretamente à ficha estábulo. Se corresponderem, os jogadores ganham o jogo! Se estiver incorreto, faltarem animais ou existirem animais extra em qualquer um dos estábulos significa que o Mr. Wolf ganhou.

2. O Mr. Wolf chegou ao campo: Se o Mr. Wolf conseguir chegar ao campo (ele chega à última pedra do seu caminho) antes que todos os animais estejam corretamente nos estábulos ele ganha o jogo.

Variantes

3 por estábulo!

Segue as mesmas regras mas agora usa as fichas estábulo com 3 animais em vez de 2.

Loucura na quinta

Segue as mesmas regras de jogo mas usa todas as fichas estábulo (de 2 e 3 animais). Podes organizar as fichas como quiseres desde que mantenhás esta regra: um animal não pode aparecer mais do que 3 vezes.

Fazendeiro solitário

Joga individualmente com 4 fichas estábulo à tua escolha (podem ser com 2 ou 3 animais), tenta colocar todos os animais nos estábulos certos antes que o Mr. Wolf chegue!





Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 4 3D huisjes
- 28 dierfiches

- 16 tegels
- 8 tegels met 2 dieren (donkere achtergrond),
- 8 tegels met 3 dieren (lichte achtergrond)
- 1 houten Mr. Wolf



Inleiding

Mr. Wolf sluipt door het bos. Een van de dieren op de boerderij heeft dat in de gaten en verwittigt de anderen. «Snel! Naar huis!» Wil je de dieren helpen? Wijs ze dan de weg naar het juiste huisje voor Mr. Wolf via het stenen paadje in de wei aankomt.

Doelstelling

Mr. Wolf is een coöperatief spel waarbij spelers samenwerken om alle juiste dieren in de juiste huisjes te verbergen voor Mr. Wolf het laatste veld op het stenen pad bereikt.

Voorbereiding

- Neem het speelbord uit de doos en neem de 16 tegels, 28 dierfiches en 4 huisjes. Plaats het speelbord terug in de doos; het spel wordt gespeeld met het speelbord in de doos.
- Plaats de 4 huisjes op het speelbord in de bijbehorende vakken. Leg de dierfiches willekeurig neer in het groene speelveld, met de bloem naar boven.
- Neem de 8 tegels met 2 dieren, meng ze en plaats er een op het dak van elk huisje zodat de dieren zichtbaar zijn. Leg de andere tegels weg; ze worden niet gebruikt voor dit spel (zie de Uitdagende variant waar de tegels met 3 dieren worden gebruikt).
- Plaats Mr. Wolf op de eerste steen (= de donkerste) van het pad dat naar de wei leidt.



Het spel spelen

- De jongste speler start het spel; spelers komen aan de beurt met de klok mee. Ze draaien een dierfiche naar keuze om en tonen zo het dier dat onderaan op het fiche staat.
- Als het dier overeenkomt met een dier op een of meer van de 4 tegels op de huisjes, dan schuiven ze het fiche door de gleuf in het bijbehorende huisje (als het dier op meerdere tegels staat, beslist de speler in welk huisje het dierfiche wordt geschoven).

Alle spelers moeten onthouden dat dit dier in dit huisje werd geplaatst.

• Als het dier niet overeenkomt met een dier op een tegel, of als dat wel het geval is maar het dier werd in een vorige beurt al in dat huisje geplaatst, dan wordt het dierfiche op het erf van de boerderij gelegd.

• Als op de onderkant van het fiche Mr. Wolf staat, dan verplaatst de speler Mr. Wolf 1 stap verder op diens stenen pad. Het fiche waarop Mr. Wolf staat wordt met de bloem zichtbaar teruggelegd. Spelers onthouden best waar deze fiches liggen, zodat ze het fiche niet opnieuw omdraaien!

• Dan is het de beurt aan de volgende speler.

Opmerkingen

• Je mag tijdens het spel niet in de huisjes kijken; spelers moeten onthouden in welke huisjes al welke dieren zitten. Spelers worden echter aangemoedigd om elkaar te helpen, het is een coöperatief spel!

• Als je denkt dat een huisje compleet is, draai je de tegel om naar zijn dakzijde.

Einde van het spel

Het spel eindigt op een van twee manieren:

1. Spelers geloven dat alle huisjes vol zijn: één voor één worden de tegels opgeheven om te controleren of alle dierfiches correct overeenkomen met de dieren op de tegels. Als alles correct is winnen de spelers het spel! Onjuiste, ontbrekende of extra dieren in een van de huisjes betekent dat Mr. Wolf heeft gewonnen.

2. Mr. Wolf geraakt in de wei: als Mr. Wolf in de wei aankomt (hij gaat naar de laatste steen van het pad) voordat alle juiste dieren in de huisjes zijn, wint hij de wedstrijd.

Uitdagende varianten

Met 3 in een huisje!

Volg dezelfde spelregels, maar gebruik de 8 tegels met 3 dieren in plaats van de tegels met 2 dieren.

Gekke boerderij

Volg dezelfde spelregels, maar gebruik alle tegels (met 2 en 3 dieren). Je mag tegels naar keuze combineren zolang je deze regel volgt: 1 dier mag niet meer dan 3 keer op de getrokken tegels voorkomen.

Eenzame boer

Speel alleen met 4 tegels die je leuk vindt, en probeer de juiste dieren in de huisjes te krijgen voordat Mr. Wolf in de wei arriveert!

© 2018 Blue Orange. Gebaseerd op een spelidee van Marie en Wilfried Fort. Mr. Wolf en Blue Orange zijn merken van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Made in China. Ontworpen in Frankrijk.

www.blueorangegames.eu





Компоненты

- 1 игровое поле
- 4 объёмных хлева
- 28 жетонов животных

Вступление

Мистер Волк медленно крадётся по лесу. И он очень голоден.

«Быстрее! По домам!» – предупреждает своих друзей о надвигающейся опасности Барашек.

Помоги им: проведи животных в свой хлев, прежде чем Мистер Волк успеет дойти до него по каменной тропе.

Цель игры

«Мистер Волк» – это кооперативная игра, в которой игроки должны работать вместе, чтобы вовремя спрятать животных в хлевах, прежде чем Мистер Волк доберётся по каменной тропе до поля и съест их всех.

Подготовка к игре

- Вытащите игровое поле из коробки и возьмите 16 тайлов животных, 28 жетонов животных и 4 хлева. Затем поместите игровое поле в коробку так, как показано на рисунке, и поставьте её в центр стола.
- Поместите 4 хлева на специально предназначенное место на игровом поле и произвольно разложите все жетоны животных на зелёной лужайке стороной с цветком вверх.
- Возьмите 8 тайлов с изображением двух животных, перемешайте их и положите на крышу каждого хлева по одному тайлу стороной с животными вверх. Оставшиеся тайлы отложите в сторону – они вам не понадобятся (см. Варианты игры).
- Поместите фигурку Мистера Волка на первый, самый тёмный камень тропы, которая ведёт к лужайке с животными.



Ход игры

Самый младший игрок начинает игру. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

В свой ход игрок переворачивает любой жетон на поле лицевой стороной вверх.

- Если на жетоне изображено животное, которое есть хотя бы на одном тайле животных, бросьте этот жетон в соответствующий хлев (если таких хлевов несколько, выберите любой). Все игроки должны помнить, что это животное теперь находится именно в этом хлеву.

- 16 тайлов животных:
- 8 тайлов с изображением 2 животных (с тёмным фоном)
- 8 тайлов с изображением 3 животных (со светлым фоном)
- 1 деревянная фигурка Мистера Волка



• Если на жетоне изображено животное, которого нет ни на одном тайле животных, или в советующих хлевах уже есть жетон этого животного, переложите жетон животного на двор фермы лицевой стороной вверх.

• Если на жетоне оказалось изображение Мистера Волка, то передвиньте его фигурку на следующий камень на тропе. После этого переверните жетон обратно стороной с цветком вверх. Постарайтесь запомнить, где находится Мистер Волк, чтобы не перевернуть его снова!

Далее ход передаётся следующему игроку.

Примечания

- Вы не можете подсмотреть жетоны в хлевах во время игры. Подсказывайте друг другу, если сомневаетесь, где лежат жетоны и какие.
- Если вы считаете, что один из хлевов заполнился (в нём есть все животные, изображённые на тайле), переверните лежащий на нём тайл стороной с изображением крыши вверх.

Конец игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

1. Игроки считают, что все хлева заполнены: по очереди проверьте хлева – совпадают ли жетоны животных и изображения на тайлах. Если игроки сделали всё правильно, то все выигрывают! Если же игроки допустили любую ошибку (хлев оказался пустым, заполненным наполовину или жетоны животных не совпадают с изображениями на тайлах), то выигрывает Мистер Волк.

2. Мистер Волк вышел на игровое поле: если Мистер Волк попадает на лужайку прежде, чем все животные окажутся в своих хлевах, то он побеждает.

Варианты игры

Трое в хлеву

Следуйте правилам основной игры, но используйте 8 тайлов с изображением трёх, а не двух животных.

Переполюк на ферме

Следуйте правилам основной игры, но используйте все 16 тайлов животных. Перемешайте их и выберите любые 4 тайла. Главное правило: изображение одного и того же животного не может повторяться более 3 раз на выбранных тайлах.

Ферма одного игрока

В одиночку играйте с любимыми 4 тайлами животных, которые вам нравятся (изображения животных не должны повторяться более 3 раз), и попытайтесь поместить всех животных в хлева до того, как придёт голодный Мистер Волк!

© 2018 Blue Orange. На основе идеи игры от Мари и Уилфреда Фор. Mr Wolf и Blue Orange — торговые марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции.

www.blueorangegames.eu

