

ROBERTO  
FRAGA

STIVO



SPELREGELS

# ULY & POLLY

## INHOUD VAN HET SPEL

1 houten pion

17 tegels

20 fiches

## INLEIDING

Polly de herdershond krabt achter zijn oor en denkt, **Waar is hij in hemelsnaam naartoe gegaan? Uly was toch net nog hier!**

ULY & POLLY is een semi-coöperatief spel waarbij in elke ronde een speler tegen alle anderen speelt.



Deze speler is Uly, de ondeugende kleine wolf die zich graag tussen een kudde schapen verstoppt.

Alle andere spelers werken samen als Polly de herdershond om de Schuilplaats van de kleine wolf te vinden.

Win beloningsfiches voor elk succes dat je bereikt, afhankelijk van de rol in het spel, om aan het einde van het spel zo veel mogelijk fiches te hebben!



## DOEL VAN HET SPEL

Win zoveel mogelijk beloningsfiches. Om dit te doen en afhankelijk van je rol in het spel:

- **De herdershond helpen om de kleine wolf te vinden**, die zich tussen de schapen heeft verstopt.
- **De rol van de kleine wolf spelen** door verborgen te blijven zodat de herdershond je niet kan vinden.



## VOORBEREIDING

**1.** Neem de wolftegel en plaats hem met de afbeelding naar boven op de tafel, naast de spelers.



**2.** Neem de 16 schaaptegels en plaats deze met de afbeelding naar beneden op een veld van 4x4. Dit veld is het veld van de schapen (speelveld).

**3.** Plaats de 20 beloningsfiches en het herdershond fiche naast het veld.


**4.** De laatste speler die een schaap heeft gezien, speelt in de eerste ronde de kleine wolf. Hij neemt het wolfsfiche.



## SPELREGELS

Het spel wordt in meerdere ronden gespeeld.

Tijdens elke ronde is een nieuwe speler de wolf, die zich tussen de schapen verstoopt. Alle andere spelers werken samen om de herdershond te helpen, de wolf te vinden.


 De speler die de wolf is, moet zijn tegenspelers vragen hun ogen te sluiten. Hierdoor kan hij stiekem een van de 16 schaaptegels verplaatsen met zijn wolftegel, met de afbeelding naar beneden gericht.



Zorg ervoor dat niemand kan herkennen, welke tegel werd gewisseld!

Hiervoor kan de speler voorzichtig een paar andere schaaptegels bewegen om de andere spelers te verwarren. De schaaptegel die werd verwijderd moet terug worden geplaatst in de speldoos omdat hij de rest van de ronde niet meer nodig is.

 Zodra dit klaar is, moet de speler die de wolf speelt zeggen, **Je zult me niet vinden!** De andere spelers mogen dan weer hun ogen openen.

 De spelers die de herdershond helpen, beslissen samen met welke schaaptegel ze willen beginnen en plaatsen het herdershond fiche er bovenop, zonder hem te draaien.





**De beurt van de wolf:** de speler die de kleine wolf speelt, neemt 2 tegels die of naast elkaar of diagonaal van elkaar liggen. Deze tegels worden vervolgens omgewisseld.

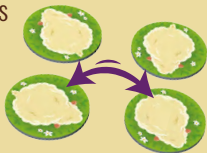
## Regels voor het omruilen

- De speler moet 2 tegels omruilen en mag zijn beurt niet overslaan.

- Hij mag niet de tegel kiezen, waarop de herdershond staat.

- De speler hoeft de tegel niet om te ruilen, waaronder hij zelf verstopt is, maar kan 2 andere tegels kiezen om zo de andere spelers te verwarren.

- De speler mag een reeds omgedraaide tegel met een verborgen tegel omruilen (zie « Spelbeurt van de herdershond »).





## Spelbeurt van de herdershond :

Tijdens de eerste beurt van de herdershond, beweegt de speler links van de kleine wolf het fiche voor de herdershond op een schaaptegelt een stap verder of diagonaal.

Maar hij kan niet over een tegel springen. Dit is niet het tijdstip voor een schaapsprong!

Tijdens de volgende beurten zijn de spelers die de herdershond helpen, kloksgewijs aan de beurt.




Voorbeeld: in deze situatie kan Polly naar een van de 8 gemarkeerde tegels bewegen.

Als de herdershond op een tegel landt, die al is omgedraaid, gebeurt er niets en is de kleine wolf aan de beurt.



Als de herdershond op een schaaptegel landt die nog niet is omgedraaid, kan de speler hem omdraaien.

 als de kleine wolf zich onder de tegel verstoppt: **PROFICIAT!** Je hebt hem gevonden! Alle spelers die de herdershond hebben geholpen, winnen een beloningsfiche die ze van de stapel mogen nemen. Dit is het einde van de ronde.


 als de kleine wolf niet onder de schaaptegel is verstoppt: **jammer, dan moet je verder zoeken!** De speler laat de tegel omgedraaid liggen en plaatst de herdershond er bovenop


zodat hij verder kan zoeken. Dan is de kleine wolf aan de beurt.

De spelers die de herdershond helpen, spelen afwisselend met de speler die de rol van de kleine wolf speelt, totdat de ronde is afgelopen.

## EINDE VAN DE RONDE

Een ronde is afgelopen in 1 van de 2 volgende gevallen:

 **Spelers die de herdershond helpen, vinden de kleine wolf tussen de schaaptegels. Dit telt ook nog bij het omdraaien van de 8<sup>e</sup> schaaptegel.** Als dit gebeurt, winnen de spelers die de herdershond helpen de ronde en wint iedereen een beloningsfiche dankzij het goede werk van hun team. Hartelijk gefeliciteerd, er zijn geen plekken waar je je nog kunt verstoppen!

 **Spelers die de herdershond helpen, draaien een 8<sup>e</sup> schaaptegel om zonder de kleine wolf te hebben gevonden.** Dit betekent dat hij succesvol is ontsnapt! Als dit gebeurt, wint de kleine wolf de ronde en krijgt hij een beloningsfiche. Heeft hij goed gedaan, Hij is een kampioen in verstoppertje spelen!



## NIEUWE RONDE


- De speler links van diegene die in de vorige ronde de rol van de kleine wolf speelde, wordt de kleine wolf in de nieuwe ronde. Deze speler neemt de wolftegel en legt het open voor hem.
- Alle ander spelers helpen de herdershond. Ze nemen de weggelegde schaaptegel uit de doos en maken een nieuw veld met de 16 schaaptegels naar beneden gericht.
- De speler met de wolf begint de nieuwe ronde.

 Speel zoveel opeenvolgende ronden als nodig totdat het einde van het spel is bereikt.



## EINDE VAN HET SPEL

 **Met 2 of 3 spelers** is het spel afgelopen als elke speler twee keer de wolf heeft gespeeld.

 **Met 4 of 5 spelers** is het spel afgelopen zodra elke speler een keer de wolf heeft gespeeld.

Elke speler telt hoeveel beloningsfiches hij voor zich heeft liggen.

De winnaar van het spel is de persoon met de meeste beloningsfiches.

In het geval van een gelijkstand, hebben de spelers die evenveel fiches hebben, samen gewonnen.



© 2021 Blue Orange Edition. Uly & Polly en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)