

WOOF!



Speluitlegvideo's



Meer talen

**Ben je klaar met spelen,
geef Woof! dan door.**

1e eigenaar

2e eigenaar

3e eigenaar

Product End-Of-Life:

Als Woof! na jarenlang speelplezier versleten raakt en niet meer speelbaar is, kun je het doosje en alle onderdelen eenvoudig bij het oud papier recycleren.



INLEIDING

Een tactisch bluffspel voor dappere honden en sluwe wolven.

Welkom bij Woof! In dit spel draait alles om stalen zenuwen en mensenkennis. Kun jij je tegenstanders lezen of word je zelf in de maling genomen? Verzamel de meeste punten door kudde te beschermen of ze juist te stelen.

speelduur



15-25 M.

spelers



2-5

leeftijd



8+

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



46 Woof! Actiekaarten



62 Meehh! Kuddekaarten

VOORBEREIDING

Startkaarten: Geef iedere speler de 4 verschillende actiekaarten: 1 Herder, 1 Wolf, 1 Ridder en 1 Blufvarken. Dit is je starthand die gesloten worden vastgehouden.

Stapels maken: Schud de overige Actiekaarten en de Kuddekaarten apart van elkaar.

Het speelveld:

- ◆ Leg de kuddestapel gesloten op tafel.
- ◆ Leg 2 kuddekaarten open naast de stapel. Dit is de "centrale kudde".
- ◆ Leg de overige actiekaarten als gesloten trekstapel neer.

De Ridder-regel: Let op! Er zitten geen Ridders in de trekstapel. Elke speler krijgt er één aan het begin en moet het daar het hele spel mee doen!



schematisch voorbeeld van 4 spelers

HET SPEL

De beurt gaat met de klok mee.

Tijdens je beurt kies je één van de volgende drie acties:

1 WOOF (De centrale kudde pakken)

Je wilt de openliggende Kuddekaarten op tafel hebben.
Roep "WOOF!" en leg een actiekaart gedekt voor je neer.

- ♦ **De waarheid:** Alleen een Herder mag de kudde pakken.
 - ♦ **De bluf:** Je kunt ook een andere kaart spelen en doen alsof het een Herder is.
-

2 WOLF (Andere spelers aanvallen)

Je probeert bij al je tegenstanders één kuddekaart te stelen.
Roep "WOLF!" en leg een actiekaart gedekt voor je neer.

- ♦ **De waarheid:** Alleen een Wolf kan kaarten stelen.
 - ♦ **De bluf:** Je kunt ook een andere kaart spelen en doen alsof het een Wolf is.
-

3 PAKKEN (Je hand aanvullen)

Pak een kaart van de Actiestapel.

Belangrijk: Pak ook direct een nieuwe Kuddekaart van de stapel en leg deze open bij de centrale kudde op tafel.

- ♦ **Handlimiet:** Je mag maximaal 6 actiekaarten in je hand hebben.

CONTROLES EN UITKOMSTEN

Zodra je Woof of Wolf roept, kunnen andere spelers besluiten je te controleren als ze je niet geloven.

Kosten van een controle: Het kost 2 actiekaarten (willekeurig) om een speler te controleren. Dit kan door één speler worden gedaan, of twee spelers leggen er elk één in. De kaarten voor de controle worden gesloten neergelegd.

Uitzondering (De Ridder): Een Ridder kan in zijn eentje een controle uitvoeren en wordt direct open gespeeld. Dit kost de speler dus maar één kaart in plaats van twee.



Uitkomsten Actie WOOF:

- ♦ **Niemand controleert:** Je pakt de open kuddekaarten en legt deze gesloten op je eigen kudde-stapel. Jouw actiekaart gaat gesloten naar de aflegstapel.
 - ♦ **Geen bluf (Je speelde de Herder):** Jij pakt de centrale kudde en legt deze gesloten bij je eigen stapel. Alle ingezette kaarten (jouw Herder en de controlekaarten) gaan naar de aflegstapel.
 - ♦ **Controle met een Ridder:** De Ridder blokkeert de Herder. Jij krijgt de kudde niet. Jouw Herder, de Ridder én de openliggende centrale kudde gaan naar de aflegstapel. De kudde wordt direct aangevuld tot 2 kaarten.
 - ♦ **Je blufte:** Je krijgt de kudde niet. Jouw actiekaart gaat naar de aflegstapel. De speler(s) die de controle uitvoerden, mogen hun ingezette controlekaarten gesloten bovenop de eigen kudde-stapel leggen. Deze zijn elk 3 punten waard.
-

Uitkomsten Actie WOLF:

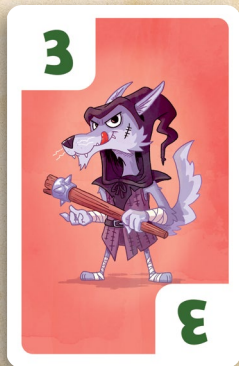
- ♦ **Niemand controleert:** Alle andere spelers moeten de bovenste kaart van hun eigen kudde-stapel aan jou geven. Je legt deze gesloten bij je eigen kudde. Jouw actiekaart gaat gesloten naar de aflegstapel.
- ♦ **Geen bluf (Je speelde de Wolf):** De aanval is effectief, maar de verdedigers hebben zichzelf "opgeofferd". Alle ingezette kaarten (jouw Wolf en de controlekaarten) gaan naar de aflegstapel. De verdedigers zijn hun ingezette kaarten kwijt, maar hoeven geen kuddekaart af te staan.
- ♦ **Controle met een Ridder:** De Ridder blokkeert de Wolf. Jij krijgt geen kaart van spelers. De bluf of Wolf kaart gaan samen met de Ridder naar de aflegstapel.
- ♦ **Je blufte:** De aanval mislukt. Jouw actiekaart gaat naar de aflegstapel. De controleur(s) leggen hun ingezette kaarten gesloten bovenop hun eigen kudde-stapel (3 punten waard).

DE ACTIEKAARTEN



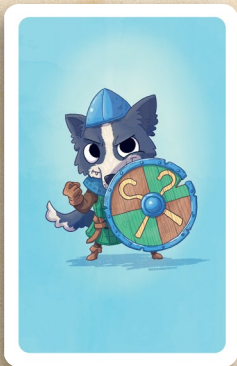
Herder

De enige kaart die aanspraak maakt op de centrale kudde.



Wolf

De enige kaart die alle andere spelers tegelijk aanvalt.



Ridder

Kan een Herder of Wolf blokkeren. Kan als enige in zijn eentje (1 kaart) een controle uitvoeren. Wordt open gespeeld.



Blufvarken

Heeft geen eigen kracht; alleen bedoeld om mee te bluffen.

-
- ◆ Ook mogen alle actie kaarten altijd gebruikt worden om kaarten te controleren en te bluffen.
 - ◆ **Een speler hoeft ook nooit te laten zien met welke actiekaarten gecontroleerd wordt.**

VOORBEELDEN

SCENARIO WOOF (3 spelers):

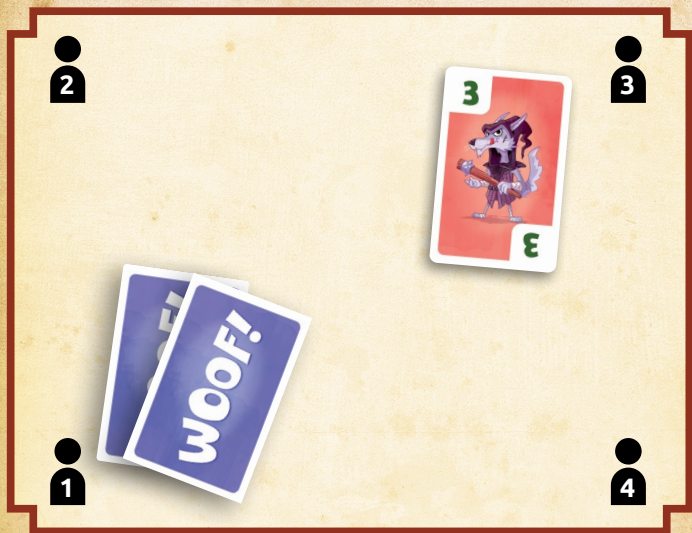
Er ligt een centrale kudde van 9 punten. Speler 2 roept "WOOF" en legt een kaart gesloten neer. Hij blufft met een varken. Speler 1 en 3 vertrouwen het niet en leggen elk één actiekaart neer om te controleren. Speler 2 onthult het Blufvarken.



Resultaat: Het varken gaat naar de aflegstapel. Speler 1 en 3 leggen hun controlekaart gesloten bovenop hun eigen kudde-stapel (beiden 3 punten). De centrale kudde van 9 punten blijft liggen.

SCENARIO WOLF (4 spelers):

Speler 3 roept "WOLF" en legt een kaart gesloten neer. Dit is een echte Wolf. Speler 1 gelooft het niet en legt twee actiekaarten neer om te kijken. Speler 3 laat de Wolf zien.



Resultaat: De Wolf en de twee controlekaarten van Speler 1 gaan naar de aflegstapel. De aanval is hiermee voor iedereen gestopt, maar Speler 1 is wel zijn kaarten kwijt.

SCENARIO RIDDER (2 spelers):

Er ligt een kudde van 6 punten. Speler 1 roept "WOOF" en speelt gesloten een Herder. Speler 2 speelt direct de Ridder open om te controleren.



Resultaat: Omdat de Ridder een echte Herder heeft "gevangen", gaan zowel de Herder, de Ridder als de centrale kudde van 6 punten naar de aflegstapel. Er worden 2 nieuwe kuddekaarten opengelegd.

EINDE VAN HET SPEL

- ◆ Het spel stopt direct zodra de kuddestapel óf de actiestapel leeg is.
- ◆ Iedere speler telt de punten van zijn verzamelde kuddekaarten + de extra actiekaarten (3 punten per stuk) in de eigen kuddestapel. Kaarten in je hand tellen niet mee.
- ◆ De speler met de meeste punten wint!
- ◆ Bij gelijk spel wint de speler met de grootste aantal kaarten in zijn stapel. Als dat ook gelijk is, winnen beide spelers.





CREDITS

Ontwerp: Laurens Wittens & Stefan Wittens

Illustratie: Ron Schuijt

Grafisch ontwerp: Ron Schuijt

Bewerking & regels: Laurens Wittens & Stefan Wittens



**BROTHERS
IN GAMES**

© Brothers in Games
www.brothersingames.com

Acties

- ◆ **WOOF!:** Probeer de open kudde kaarten op tafel te pakken. Alleen de Herder spreekt de waarheid.
- ◆ **WOLF!:** Probeer 1 kudde kaart van alle tegenstanders te stelen. Alleen de Wolf spreekt de waarheid.
- ◆ **PAKKEN:** Pak 1 actiekaart. Leg direct 1 nieuwe kuddekaart bij de centrale kudde. (Max. 6 kaarten in hand).

Kudde

Kudde begint altijd met 2 kudde kaarten en wordt aangevuld tot 2 wanneer deze leeg is.

Controles & Kosten

Controleren kan door een Ridder open te spelen, of door twee gesloten actiekaarten te spelen (door één of meerdere spelers).

Uitkomsten

Actie:	WOOF!	WOLF!
Geen controle	Jij pakt de centrale kudde.	Jij steelt van iedereen 1 kaart.
Controle geen bluff	Herder gespeeld. Jij pakt de centrale kudde	Aanval stopt; Wolf en controleurs kaarten naar aflegstapel.
Controle Ridder gespeeld	Herder geblokkeerd; herder, ridder en kudde kaarten naar de aflegstapel.	Wolf geblokkeerd; wolf en ridder naar de aflegstapel.
Bluf betrapt	Je krijgt niets. Blufkaart naar aflegstapel. Controleurs nemen controle kaart(en) naar eigen kudde.	Aanval mislukt. Blufkaart naar aflegstapel. Controleurs nemen controle kaart(en) naar eigen kudde.

Het spel stopt direct zodra de kuddestapel óf de actiestapel leeg is. Tel je kuddepunten + actiekaarten van goed controleren. Kaarten in je hand tellen niet mee. Degene met meeste punten wint!