

# Hippe Kippen

Alan R. Moon  
Mick Ado

Een kaartspel voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar.

## Introductie

Rooster Booster komt! Hij is een aantrekkelijke haan van overzee, en de kippen in de ren zijn in rep en roer. Zij moeten hun best doen om op hem een wereldse indruk te maken. Opgespoetste veren zijn tegenwoordig niet meer voldoende. Hippe kippen hebben een uitgebreide collectie sieraden en andere snuisterijen, waarin zich niet uitsluitend gouden graankorrels en platina enkelbanden bevinden. Hun garderobe bevat ook stoere vossenkleedjes, vossenstaarten en zelfs kettingen van vossentanden. Wiens verzameling zal het beste passen bij de artistieke smaak van Rooster Booster?



1

## Spelmateriaal

90 snuisterijenkaarten



10 "Rooster Booster"-kaarten



5 verduubelingskaarten



5 jokers



1 vos



De spelregels



1 scoreblok

## Doel van het spel

De spelers verzamelen snuisterijen. Wie na drie tellingen de meeste punten heeft gescoord, wint het spel.

2

## Vorbereiding

Zoek de 10 "Rooster Booster"-kaarten en de 5 verduubelingskaarten en leg deze even opzij. Schud de overige 95 kaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Draai de bovenste 3 kaarten om en leg ze open naast elkaar op tafel. Geef iedere speler 1 verduubelingskaart. Leg de resterende verduubelingskaarten terug in de doos. Deze worden dit spel niet gebruikt. Iedere speler krijgt vervolgens 4 kaarten van de gedekte stapel en neemt deze samen met de verduubelingskaart in de hand. Schud daarna de "Rooster Booster"-kaarten goed door de gedekte stapel. Zet de vos naast het speeloppervlak. Deze komt later in het spel.



## Spelverloop

De speler die als laatste een levende kip heeft gezien, begint. Daarna verloopt het spel met de klok mee. De speler die aan de beurt is, voert drie acties in een volgorde naar keuze uit. Hij mag daarbij dezelfde actie meermaals kiezen.

### De acties:

- Speel een gedekte kaart (maak een schatkist)
- Speel een open kaart (start een collectie of breid deze uit)
- Trek een kaart (zoek snuisterijen)
- Verplaats de vos

3

### A. Speel een gedekte kaart (maak een schatkist)

Wie deze actie kiest, laat een van zijn handkaarten aan de andere spelers zien en legt deze vervolgens gedekt voor zich neer. Deze kaart stelt nu een schatkist voor. Vanaf dat moment mogen de spelers de afbeelding op de voorzijde van deze kaart niet meer bekijken. Een speler heeft voor elke verzameling (rij kaarten) die hij opbouwt een schatkist nodig. Een speler mag zoveel schatkisten maken als hij wil.

**BELANGRIJK:** De eerste kaart van elke verzameling moet een gedekte kaart zijn. Zonder schatkist een verzameling opbouwen is niet mogelijk. Vanaf het moment dat een kaart in een schatkist wordt veranderd, is de voorzijde van deze kaart niet meer van belang. De op te bouwen verzameling kan daardoor afwijken van de afbeelding op de schatkist.

### B. Speel een open kaart (start een collectie of breid deze uit)

Wie deze actie kiest, legt een van zijn handkaarten open naast een schatkist (verzameling starten) of naast een rij kaarten met een identieke afbeelding (verzameling uitbreiden). Een verzameling bestaat altijd uit een rij kaarten met dezelfde afbeelding (met uitzondering van de schatkist). Een speler mag niet meerdere verzamelingen van hetzelfde soort opbouwen.

De laatste speler die de eerste open kaart naast een schatkist legt, zet direct de vos op deze verzameling (rij kaarten). Een verzameling met de vos heeft geen waarde, maar mag wel worden uitgebreid.

*Voorbeeld: Wietske verandert haar kaart "enkelband" in een schatkist en legt deze gedekt voor zich neer. Vervolgens legt ze er een kaart "vitrinekast" open naast. Vanaf nu mag ze uitsluitend "vitrinekast"-kaarten aan deze verzameling toevoegen. Omdat Wietske de laatste speelster is die een verzameling heeft geopend, zet ze de vos erop.*



4

### C. Trek een kaart (zoek snuisterijen)

Wie deze actie kiest, neemt een van de open kaarten op tafel in de hand. Leg ter vervanging direct de bovenste kaart van de gedekte stapel open op de vrijgekomen plaats. Daardoor liggen er altijd 3 open kaarten op tafel, ook tussen de acties van een speler door. De speler die aan de beurt is, mag er ook voor kiezen om in plaats van een open kaart de bovenste kaart van de gedekte stapel in de hand te nemen. In dit geval hoeft hij de afbeelding erop niet aan de andere spelers te tonen. Het trekken van een gedekte kaart kost hem twee acties. Een speler die twee acties heeft uitgevoerd kan geen gedekte kaart meer trekken.

### D. Verplaats de vos

Als de vos zich op een van de verzamelingen van de speler die aan de beurt is bevindt, mag de speler voor deze actie kiezen. Hij heeft twee mogelijkheden:

1. Hij verplaatst de vos naar een van zijn andere verzamelingen. Dit kost hem één actie.
2. Hij verplaatst de vos naar een van de verzamelingen van zijn linkerbuurman. Dit kost hem twee acties.

De speler die aan de beurt is mag de vos in zijn beurt maar één keer verplaatsen.

**BELANGRIJK:** Als de vos op een van de verzamelingen van de speler staat, mag hij in zijn beurt na zijn drie acties de vos gratis (kost geen actie) naar een van de verzamelingen van zijn linkerbuurman verplaatsen. Dit mag ook als hij de vos deze beurt al naar een andere eigen verzameling heeft verplaatst.



### Speciale kaarten:

#### Joker

Een joker mag als willekeurige kaart (behalve de verdubbelingskaart) worden gebruikt. Zo kan de joker worden gebruikt als schatkist of als uitbreiding van een verzameling. Een joker mag nooit de eerste open kaart van een verzameling zijn!

#### Verdubbelingskaart

Een verdubbelingskaart mag bij een verzameling met ten minste één open kaart worden gelegd. De verdubbelingskaart geldt niet als onderdeel van de verzameling, maar verdubbelt de waarde ervan bij alle volgende puntentellingen. De verdubbelingskaart is altijd de laatste kaart in een rij. Dat wil zeggen dat na het spelen van een verdubbelingskaart geen kaarten meer aan deze verzameling kunnen worden toegevoegd.

Als een verdubbelingskaart als schatkist wordt gebruikt, wordt de waarde van deze verzameling niet verdubbeld.

**BELANGRIJK:** Eenmaal gespeelde kaarten mogen niet meer worden teruggenomen, omdraaid of verplaatst!

#### Puntentelling en einde van het spel

Wie een "Rooster Booster"-kaart van de gedekte stapel omdraait of trekt, moet deze direct naast de open kaarten op tafel leggen, zodat alle spelers goed kunnen zien hoeveel "Rooster Booster"-kaarten op tafel liggen. Dit geldt niet als een actie!

Als de vierde "Rooster Booster"-kaart open op tafel ligt, wordt het spel direct onderbroken en volgt een puntentelling. De tweede puntentelling volgt bij de zevende open "Rooster Booster"-kaart. De derde en laatste puntentelling vindt plaats als de tiende (en laatste) "Rooster Booster"-kaart open op tafel ligt.

Een puntentelling kan eventueel de speelbeurt van een speler onderbreken. Na het afhandelen van de puntentelling voert deze speler zijn resterende acties uit. Na de derde puntentelling is het spel direct afgelopen. De speler die aan de beurt is, mag in dit geval eventueel resterende acties niet meer uitvoeren.

### Tijdens een puntentelling scoren de spelers als volgt:

- Unieke collectie: wie een of meer verzamelingen heeft van een soort die geen van de andere spelers heeft, scoort 4 punten per unieke collectie.
- Grootste collectie: wie de grootste verzameling (langste rij) van een of meer soorten heeft, scoort 3 punten per grootste collectie.
- Op één na grootste collectie: wie de op één na grootste verzameling van een of meer soorten heeft, scoort 1 punt per op één na grootste collectie.

### Opmerkingen:

- Als meer spelers van een soort de grootste collectie hebben, krijgen ze allen 2 punten. Het punt voor de op één na grootste collectie van die soort vervalt.
- Als meer spelers van een soort de op één na grootste collectie hebben, krijgen ze geen van allen het punt.
- Een verdubbelingskaart in een verzameling verdubbelt het aantal punten van deze verzameling.

**- BELANGRIJK:** De verzameling waar de vos zich bevindt, levert geen punten op. De verzameling wordt tijdens een puntentelling genegeerd. Daardoor is het mogelijk dat andere verzamelingen meer waard worden.

Tijdens de derde en laatste puntentelling kunnen de spelers naast bovenstaande punten ook strafpunten incasseren:

- Iedere speler krijgt 2 strafpunten voor elk van zijn schatkisten zonder verzameling.
- Iedere speler krijgt 1 strafpunt voor elke kaart die hij nog in zijn hand heeft.

Houd de score op het scoreblok bij. De speler die na drie puntentellingen de meeste punten heeft, wint het spel.

© 2007 Zoch

Auteurs: Alan R. Moon en Mick Ado

Illustraties: Doris Matthäus

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Grafische bewerking: Fonts + Files

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

