



SPELREGELS

"Nog maar een paar stapjes en dan zijn die zoetsappige besjes van jou. Daar liggen ze, pak ze dan! Maar je aarzelt, want is het wel wat het lijkt? Wat was die schaduw die je eerder weg zag glippen, en waar is het nu? Het zou één van je bosvriendjes kunnen zijn, op zoek naar voedsel, zoals altijd. Maar misschien is het iets gevaarlijks dat op de loer ligt, wachtend op het perfecte moment om toe te slaan..."

In *Oh, Fox!* kruipen spelers in de rol van dieren in het bos. Prooidieren zijn op zoek naar voedsel, terwijl zij opgejaagd worden door het roofdier. Iedereen beweegt tegelijkertijd over het bord door het spelen van bewegingskaarten die voor iedereen zichtbaar zijn. Maar wie is wie, en waar is iedereen? Kun jij je identiteit verborgen houden en uitvogelen waar de anderen zijn, voordat het te laat is?

SPELMATERIAAL



52 actiekaarten (13 kaarten per spelerkleur):



4 enkele bewegingskaarten



3 dubbele bewegingskaarten



3 stop kaarten



1 beweging-stop kaart



2 speciale kaarten



10 identiteitskaarten



6 missiekaarten



4 thuisfiches



4 pionnen



1 scorekaart

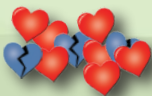


10 dierkaarten

(6 groene prooidierkaarten, 4 rode roofdierkaarten)



1 roofdierfiche



30 hartfiches



1 speelbord





VOORBEREIDING

- 1 Plaats het speelbord in het midden van de tafel.
- 2 Iedere speler kiest een kleur en ontvangt 1 thuisfiche en alle 13 actiekaarten in de gekozen kleur. Spelers nemen hun actiekaarten in de hand en plaatsen hun thuisfiche op het thuisvak (🏠) op het bord dat het dichtst bij hun zitplaats aan tafel ligt.
- 3 Kies of trek willekeurig 2 roofdierkaarten (rood) en 3 prooidierkaarten (groen) en plaats deze open naast het bord. Plaats de overige dierkaarten terug in de doos.
- 4 Neem de identiteitskaarten van dezelfde dieren. Plaats de overige identiteitskaarten terug in de doos.

Als je bijvoorbeeld de 2 roofdieren en 3 prooidieren hebt geselecteerd in het voorbeeld op deze pagina, gebruik dan de identiteitskaarten van dezelfde dieren:



Schud de 2 roofdier-identiteitskaarten en trek er willekeurig 1 zonder deze te bekijken. Schud de 3 prooidier-identiteitskaarten en trek er willekeurig 1 minder dan het aantal spelers, ook zonder deze te bekijken. Plaats de overige identiteitskaarten terug in de doos.

Je zou nu evenveel identiteitskaarten moeten hebben als het aantal spelers, waarvan 1 kaart een roofdier-identiteitskaart is. Schud deze kaarten door elkaar en geef er iedere speler 1. Spelers bekijken hun eigen identiteitskaart en plaatsen deze gesloten voor zich op tafel.

Het roofdier is de moeilijkste rol om te spelen. Als alle spelers instemmen, kun je ervoor kiezen om de meest ervaren speler het roofdier te laten spelen. Nadat je de roofdier-identiteitskaarten hebt geschud en er 1 van hebt getrokken, geef je deze kaart aan deze speler.



- 5 Als je de roofdier-identiteitskaart hebt ontvangen, neem dan ook het roofdierfiche, zodat alle spelers weten dat jij het roofdier bent. Neem eveneens de pionnen in de kleuren van de andere spelers, die je mag gebruiken ter geheugensteunjes voor hun locaties op het bord. Plaats je eigen pion opzij.
- 6 Plaats alle hartfiches (♥) naast het bord. Deze voorraad is onuitputtelijk, dus als je ooit hartfiches tekort komt, gebruik dan vervangende fiches.

- 7 Plaats de scorekaart naast het bord.
- 8 Kies of trek willekeurig 2 missiekaarten en plaats deze eveneens naast het bord. Plaats de overige missiekaarten terug in de doos.



Voor een gemakkelijker eerste spel kun je ervoor kiezen om de missiekaarten in de doos te laten.





SPELSTRUCTUUR

SPELOVERZICHT

Het spel speelt in 8 beurten. Elke beurt spelen de spelers gelijktijdig 1 actiekaart. Na deze 8 beurten onthullen de spelers hun identiteitskaart en voeren zij gelijktijdig hun 8 acties beurt voor beurt uit. De speler met de meeste ❤️ aan het einde van het spel wint.

EEN SPEELBEURT

Elke beurt doorlopen spelers gelijktijdig de volgende stappen:

- 1 Iedere speler kiest 1 actiekaart uit zijn hand en de richting waarin hij deze wenst te gaan spelen.



Elke actiekaart kan in 4 verschillende richtingen gespeeld worden. Hiermee bepaal je in welke richting je op het bord beweegt. Je zitplaats aan tafel is hierbij niet van belang; de richting waar je in beweegt is altijd hetzelfde als de richting van je actiekaart.

- 2 Spelers onthullen gelijktijdig hun gekozen actiekaart en plaatsen deze voor zich in de gekozen richting. Actiekaarten worden van links naar rechts geplaatst en vormen een rij rechts van de identiteitskaart.



Tip: om ervoor te zorgen dat je de kaart speelt in je gekozen richting, kun je de kaart rechtop op tafel houden en onthullen door deze open te laten vallen.



BELANGRIJK: Voer je gekozen actie nog niet uit!

Acties worden pas aan het einde van het spel uitgevoerd. Zie **EINDE VAN HET SPEL** op pagina 5. Tot die tijd kun je de positie van een speler altijd terugzoeken door naar de actiekaarten te kijken die hij tot dusver heeft gespeeld.

- 3 De roofdierspeler mag de pionnen van de andere spelers als geheugensteuntjes gebruiken bij het voorspellen van hun posities. Dit is optioneel.

Als roofdierspeler mag je de pionnen gebruiken zoals je maar wilt. Je kunt zelfs een pion experen op de verkeerde plek zetten, om die speler een vals gevoel van veiligheid te geven!



ACTIEKAARTEN



Enkele bewegingskaart

Je beweegt naar het eerste vak dat je tegenkomt bij het volgen van de route in de richting van de pijl.



Dubbele bewegingskaart

Nadat je je huidige vak verlaat in de richting van de pijl, beweeg je rechtdoor over het eerste vak dat je tegenkomt en volg je de route naar het tweede vak dat je tegenkomt.



Met een dubbele beweging kun je veel verschillende vakken bereiken.

Bij het gelijktijdig uitvoeren van acties aan het einde van het spel worden bewegingen over meerdere vakken vaak voor vak uitgevoerd. Dit is belangrijk voor de manier waarop een roofdier een prooidier aan kan vallen. Zie **VOEDSEL EYEN: ROOFDIJER** op pagina 4.



Stop kaart

Je blijft stilstaan op je huidige positie. Als prooidier heb je deze kaart nodig om voedsel te eten. Zie **VOEDSEL EYEN: PROOIDIJEREN** op pagina 4.



Beweging-stop kaart

Deze kaart combineert de enkele bewegingskaart met de stop kaart. Met deze kaart kan een prooidier dus bewegen en onmiddellijk voedsel eten in dezelfde beurt. De stop heeft geen extra effect voor het roofdier.



Speciale kaart

Deze kaart activeert de speciale kracht van jouw dier. Als deze kaart je speciale kracht op dit moment niet kan activeren, dan functioneert deze als een enkele beweging. Zie **SPECIALE KRACHTEN** op pagina 7 voor een overzicht van elke speciale kracht.

De speler die als laatste zijn eerste speciale kaart speelt, wint een mogelijk gelijkspel aan het einde van het spel. Zie **EINDE VAN HET SPEL** op pagina 5.

De speciale kaart is een sterke kaart om te spelen in je eerste beurt, omdat je hiermee de andere spelers onmiddellijk laat twijfelen over je positie. Toch kan het slim zijn om het spelen van deze kaart uit te stellen voor de tiebreaker.



VOEDSEL ETEN: PROOIDIEREN

Voedsel eten is de hoofdzakelijke manier om ❤️ te scoren. De wijze van voedsel eten verschilt voor prooidieren en het roofdier.

Als je een prooidier bent, dan staat het type voedsel dat je eet aangegeven in de rechterbovenhoek op je dierkaart. Elk type voedsel kan gevonden worden op 4 vakken op het bord.



De eekhoorn bijvoorbeeld eet enkel 🥜. Deze kunnen op 4 plekken op het bord gevonden worden.

Om voedsel te eten, moet je een stop kaart spelen terwijl je op een vak staat dat jouw type voedsel bevat. Je kunt slechts één keer eten op een vak, dus het heeft geen effect om nogmaals een stop kaart te spelen op een vak waar je al gegeten hebt.

Je kunt een stop kaart spelen op een ander vak en doen alsof je een ander type voedsel eet. Je scoort dan geen ❤️, maar wellicht houd je het roofdier voor de gek!



Nadat groen beweegt naar het vak met 🥜 in de eerste beurt, eet hij de 🥜 in de tweede beurt door een stop kaart te spelen.

BELANGRIJK: Ontvang nog geen ❤️!

❤️ worden pas aan het einde van het spel gescoord. Aan het einde van het spel ontvang je 1 ❤️ voor elke keer dat je voedsel eet.



Je ontvangt zelfs 1 bonus ❤️ als je je honger volledig stilt door minstens 3 keer voedsel te eten. Zie **EINDE**



4

VOEDSEL ETEN: ROOFDIJER

Als je het roofdier bent, dan eet je voedsel door een prooidier aan te vallen. Je valt een prooidier aan door deze tegen te komen op een vak of halverwege een route. Je kunt een prooidier slechts één keer aanvallen in dezelfde beurt. Als je meerdere prooidieren tegenkomt in dezelfde beurt, dan val je deze allemaal aan.



Rood is het roofdier en valt groen aan door naar hetzelfde vak te bewegen.



Rood valt groen halverwege de route aan.



Omdat bewegingen vak voor vak uitgevoerd worden, wordt groen aangevallen door rood halverwege zijn beweging.

BELANGRIJK: Ontvang nog geen ❤️!

❤️ worden pas aan het einde van het spel gescoord. Voor iedere keer dat je een prooidier aanvalt, ontvang je 1 ❤️ en ontvang het prooidier 1 🗡️.



Je ontvangt zelfs 1 bonus ❤️ als je je dominantie doet gelden door elk prooidier minstens één keer aan te vallen. Je ontvangt deze bonus nog steeds als je het enige prooidier aanvalt in een 2-speler spel. Zie **EINDE VAN HET SPEL** op pagina 5.



GENEZEN

Als je een prooidier bent en je vermoedt dat je bent aangevallen, dan kun je jezelf genezen door naar het geneesvak op het bord te bewegen. Iedere keer wanneer je je beurt op dit vak **eindigt**, leg je 1 🗡️ af. Als je geen 🗡️ hebt, dan heeft dit geen effect, je hoeft geen stop kaart te spelen om te genezen. Als je het roofdier tegenkomt terwijl je je beurt op het geneesvak eindigt, dan leg je de 🗡️ af die je bij de aanval ontvangt.




MISSIES

Missies bieden optionele voorwaarden waar zowel prooidieren als het roofdier aan kunnen voldoen. Je ontvangt 1  aan het einde van het spel voor elke missie die je volbrengt. Je kunt in elke beurt een missie starten of volbrengen. Zie **MISSIES** op pagina 8 voor een overzicht van elke missiekaart.






TERUG NAAR HUIS

Als je een prooidier bent, ontvang je 1  aan het einde van het spel als je terug naar huis keert in beurt 8. Dit betekent dat je het spel eindigt op hetzelfde vak als waar je begonnen bent. Terug naar huis keren is optioneel. Maar pas op: je kunt nog steeds aangevallen worden op je thuisvak terwijl je terug naar huis keert.







EINDE VAN HET SPEL

Nadat 8 beurten gespeeld zijn, eindigt het spel. Spelers doorlopen dan de volgende stappen:

- 1 De roofdierspeler gokt de identiteit van de andere spelers. Vervolgens onthult iedere speler zijn identiteitskaart. De roofdierspeler ontvangt 1  als hij **alle** identiteiten goed heeft geraden.
- 2 Spelers plaatsen hun identiteitskaart onder hun eerste actiekaart. Iedere speler ontvangt de pion in zijn eigen kleur en plaatst deze op zijn thuisfiche op het bord.
- 3 Spelers voeren vervolgens hun acties gelijktijdig uit. Beurt voor beurt bewegen zij hun identiteitskaart langs hun rij van actiekaarten om de huidige beurt aan te geven. Zodra de identiteitskaart naar de volgende actiekaart beweegt, wordt deze kaart uitgevoerd door de pion over het bord te bewegen en  en  te scoren.













SCOREN VOOR PROOIDIEREN

-  1  voor elke keer dat je voedsel eet.
-  1  als je minstens 3 keer voedsel eet.
-  1  voor elke keer dat je wordt aangevallen.
-  Leg 1  af elke keer dat je geneest.
-  1  als je terug naar huis keert in de laatste beurt.
-  1  voor elke missie die je volbrengt.



SCOREN VOOR HET ROOFDIER






-  1  als je de identiteiten van alle andere spelers hebt geraden.
-  1  voor elke keer dat je een prooidier hebt aangevallen.
-  1  als je elk prooidier minstens één keer hebt aangevallen.
-  1  voor elke missie die je volbrengt.


Tot slot legt iedere speler 1  af voor elke  in hun bezit. De speler met de meeste  winst!

Als er een gelijkspel is, wint de speler die als laatste zijn eerste speciale kaart heeft gespeeld. Als er nog steeds een gelijkspel is met het roofdier, dan wint het roofdier. Als er een gelijkspel is zonder het roofdier, dan wint de speler die het minst vaak is aangevallen. Als er nog steeds een gelijkspel is, speel dan nog een keer!

Scorevoorbeeld (2 spelers)

De eekhoorn speelde zijn eerste speciale kaart in beurt 3. Hij ontving 4  voor het 3 keer eten van voedsel (1  voor elke keer dat hij voedsel at en 1  voor het minstens 3 keer eten van voedsel). Daarnaast ontving hij 1  omdat hij één keer werd aangevallen en 1  voor het terug naar huis keren in beurt 8. In totaal scoort de eekhoorn $4 - 1 + 1 = 4$ .

De vos speelde zijn eerste speciale kaart in beurt 5. Hij ontving 1  voor het raden van de identiteit van de andere speler. Daarnaast ontving hij 2  voor het één keer aanvallen van de eekhoorn (1  voor het aanvallen van de eekhoorn en 1  voor het minstens één keer aanvallen van elk prooidier). Tot slot ontving hij 1  voor het volbrengen van 1 missie. In totaal scoort de vos $2 + 1 + 1 = 4$ .

Beide spelers eindigen het spel met 4 . Echter, de vos speelde als laatste zijn eerste speciale kaart, dus de vos is de winnaar!



EXPERT VARIANTEN

BEDROG IN HET BOS

Om de uitdaging te vergroten, worden meer dierkaarten toegevoegd in stap 3 van de **VOORBEREIDING** op pagina 2:

Listig als een slang: Speel met 3 roofdierkaarten en 4 prooidierkaarten.

Sluw als een vos: Speel met 4 roofdierkaarten en 6 prooidierkaarten.



Als één speler in de groep meer ervaring heeft dan de rest, kun je de moeilijkheid ook voor enkel deze speler vergroten. Laat deze speler het roofdier spelen en vergroot enkel het aantal prooidierkaarten.

GEMASKEERD ROOFDIER

In deze variant blijft het een geheim welke speler het roofdier is. Sla stap 5 van de **VOORBEREIDING** op pagina 2 over: Houdt het roofdierfiche in de doos en gebruik de pionnen niet tot aan het einde van het spel.



Deze variant maakt het spel veel moeilijker voor de prooidierspelers. Wij raden deze variant dan ook ten strengste af voor de eerste paar keer spelen!



VRAGEN



Hoe valt het roofdier nu precies een prooidier aan?

Het roofdier kan een prooidier op verschillende manieren tegenkomen. Bewegingen worden vak voor vak uitgevoerd, dus in sommige gevallen beweegt het prooidier weg voordat het roofdier arriveert.



Het prooidier wordt aangevallen na het uitvoeren van de eerste helft van zijn dubbele bewegingsactie.



Het prooidier beweegt weg voordat het roofdier arriveert.



Aanvallen kunnen ook halverwege een route plaatsvinden.

Kunnen de mus en de uil elkaar tegenkomen tijdens het vliegen?
Nee, dat is niet mogelijk. De mus is onkwetsbaar tijdens het vliegen.

Kunnen het konijn en de das elkaar tegenkomen tijdens het ondergronds bewegen door dezelfde tunnel?

Nee, dat is niet mogelijk. Het konijn beweegt onmiddellijk naar de uitgang van de tunnel.

SPECIALE KRACHTEN

EDEL



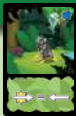
Je speciale actie is een enkele bewegingsactie. Je kunt niet aangevallen worden deze beurt.

KONIJN



Als je huidige vak een tunnel heeft (T), dan beweeg je rechtstreeks naar het vak met de andere (A) van dezelfde kleur, ongeacht de richting van je speciale actiekaart. Als je huidige vak geen tunnel heeft, dan is je speciale actie een enkele bewegingsactie.

RAT



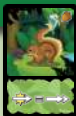
Je speciale actie is een enkele bewegingsactie in de tegenovergestelde richting.

MUS



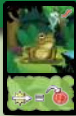
Vlieg recht door in de richting van je speciale actiekaart totdat je arriveert op een (A) in welke kleur dan ook (inclusief ongebruikte (A)), zelfs als je deze beurt op een (A) bent gestart. Voer deze beweging vak voor vak uit. Je kunt niet aangevallen worden tijdens het vliegen, maar je kunt wel aangevallen worden op het vak waar je eindigt.

EELHOORN



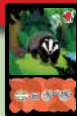
Je speciale actie is een dubbele bewegingsactie.

PAD



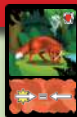
Beweeg rechtstreeks naar (A), ongeacht de richting van je speciale actiekaart en ongeacht je huidige locatie op het bord, zelfs als je al op dit vak bevindt.

DAS



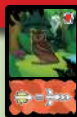
Als je huidige vak een tunnel heeft (T), dan beweeg je rechtstreeks naar het vak met de andere (A) van dezelfde kleur, ongeacht de richting van je speciale actiekaart. Als je huidige vak geen tunnel heeft, dan is je speciale actie een enkele bewegingsactie.

VOS



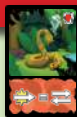
Je speciale actie is een enkele bewegingsactie in de tegenovergestelde richting.

UIL



Vlieg 3 vakken recht door in de richting van je speciale actiekaart. Voer deze beweging vak voor vak uit. Je kunt niet aanvallen tijdens het vliegen, maar je kunt wel aanvallen op het vak waar je eindigt.

ADDER



Je speciale actie is een enkele bewegingsactie gevolgd door nog een enkele bewegingsactie terug naar het vak waar je deze beurt bent gestart.

Voorbeeld: Waar zou elk dier heen bewegen met een speciale actie?



Egel: 1

Konijn: 2

Rat: 3

Mus: 4

Eekhoorn: 5

Pad: 6



Das: 7

Vos: 8

Uil: 9

Adder: 10

De egel komt zowel de das als de adder tegen, maar kan niet aangevallen worden tijdens zijn speciale actie. Het konijn beweegt door de paarse tunnel. De das activeert zijn speciale kracht niet en voert dus een enkele beweging uit. De uil vliegt over de egel en de pad, dus valt hen niet aan. Na 1 vak bewegen te hebben, beweegt de adder weer terug.

MISSIES

TWIJFELAAR



Speel nooit dezelfde soort actiekaart meerdere malen achter elkaar.

NAVIGATOR



Wijs tenminste 1 actiekaart, ongeacht het type, in elk van de 4 richtingen. Stop kaarten tellen hier niet mee, want deze hebben geen richting.

LANTERFANTER



Speel geen dubbele bewegingskaarten.

ACHTERBLIJVER



Speel alle 3 stop kaarten. De beweging-stop kaart telt hier niet mee.

WANDELAAR



Speel alle 4 enkele bewegingskaarten. Het maakt niet uit in welke richting je deze speelt. De beweging-stop kaart telt hier niet mee.

ZWEMMER



Speel een stop kaart terwijl je je op  bevindt. De beweging-stop kaart telt hier niet mee.

DANKBETUIGINGEN

Een spel van
HURBY DONKERS

met illustraties van
MICHEL BAUDOIN

Extra dank aan Lisa Donkers, Rob van den Heuvel, Stefan Remmers, en alle anderen die meegeholpen hebben aan de ontwikkeling van dit spel.

© 2019 Cinnamon Games
www.cinnamongames.com
info@cinnamongames.com



CINNAMON
GOOD
TASTE GAMES