

MEINE SCHAFE DEINE SCHAFE

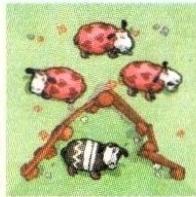


Spielziel

Als Schäfer besitzt jeder Spieler eine Herde in einer Farbe. Jeder versucht einen rundum geschlossenen Pferch mit möglichst vielen Schafen zu bauen.

Spielmaterial

77 Plättchen
1 Beutel
1 Spielregel



Vor dem ersten Spiel musst du die Plättchen vorsichtig aus den Stanzrahmen drücken. Die weißen Leerplättchen brauchst du für das Spiel nicht.

Spielvorbereitung

- Suche vor dem Spiel die folgenden 9 Plättchen heraus:



- 1 Startplättchen

Es zeigt den Dorfplatz mit einem Brunnen.
Vorder- und Rückseite sind gleich.
Lege es in die Mitte des Tisches.

- 4 „?“-Plättchen

Auf der einen Seite zeigen sie ein großes Fragezeichen, und auf der anderen Seite zeigen sie einen Schäfer mit vier Schafen in einer Spielerfarbe (schwarz, gelb, rot oder blau).

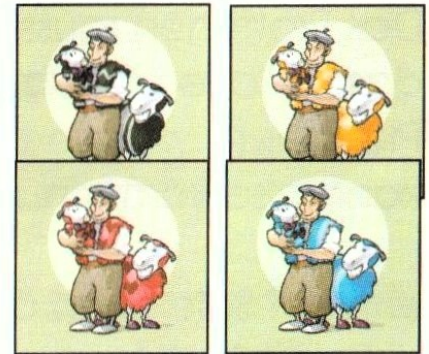


Drehe die „?“-Plättchen so, dass die Seite mit dem „?“ nach oben zeigt, mische sie gut und gib jedem Spieler ein „?“-Plättchen. Jeder Spieler sieht sich sein „?“-Plättchen an. Es zeigt die Farbe der Schafe, die ihm gehören. Die Farbe seiner Schafe hält man vor den anderen Spielern erst einmal geheim.

Spielen weniger als vier Spieler mit, bleiben Plättchen übrig.
Lege sie ohne sie aufzudecken zur Seite. Die Schafe in diesen Farben gehören niemandem.

- 4 Markierungsplättchen

Sie zeigen auf beiden Seiten einen Schäfer mit einem Schaf und einem Lamm in einer Spielerfarbe.
Sie werden erst später benötigt.
Lege sie vorerst zur Seite.



- Lege alle übrigen Plättchen in den beiliegenden Beutel.
Hinweis: Wenn du diese Plättchen nach dem Spiel auch gleich wieder im Beutel verstaust, musst du die 9 Plättchen vor dem nächsten Spiel nicht erneut aussortieren.
- Jeder Spieler zieht 4 Plättchen aus dem Beutel und nimmt sie so in die Hand, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.

Hinweis:

Wenn du die Hand leicht krümmst, so dass sie eine Schale bildet, kannst du die Plättchen aufrecht hineinstellen. Dann kannst du in den Plättchen blättern und sie auf beiden Seiten ansehen, ohne dass die anderen Spieler sie sehen können.



Spielverlauf

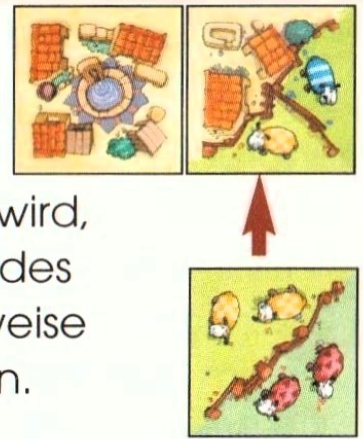
Der Spieler der als Letzter auf dem Land war beginnt.
Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, legt er zuerst 1 Plättchen an und zieht dann Plättchen aus dem Beutel nach.
Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Anlegen

- Plättchen werden immer an bereits ausliegende Plättchen angelegt.
- Plättchen werden waagerecht oder senkrecht, also Kante an Kante angelegt.

- Plättchen müssen immer passend angelegt werden.
Es gibt insgesamt 6 verschiedene Motive: Dorf und Wald, sowie Schafe in schwarz, gelb, rot und blau.

Das Plättchen muss an jeder Kante, mit der es angelegt wird, das gleiche Motiv zeigen, wie die entsprechende Kante des Plättchens, an die es angelegt wird. Ein Pferch beispielsweise kann also immer nur Schafe der gleichen Farbe enthalten.



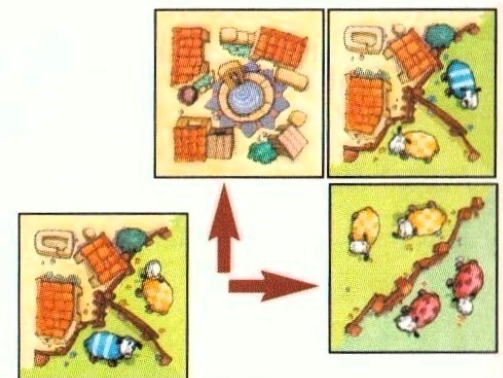
Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er ein Plättchen legen. Kann er kein Plättchen legen, weil er keines mit einem passenden Motiv hat, wird er einfach übersprungen.

Es ist nicht erlaubt Plättchen anzulegen, die über den Tischrand hinausragen.

Nachziehen

Für jede Kante, mit der das Plättchen an ein bereits ausliegendes Plättchen anliegt, zieht der Spieler, ohne in den Beutel zu sehen, 1 Plättchen nach. Neue Plättchen nimmt er auf die Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

In der nebenstehenden Abbildung legt ein Spieler sein Plättchen an 2 ausliegende Plättchen an. Er darf nun 2 neue Plättchen nachziehen.



Wird ein Spieler übersprungen, weil er nicht passend anlegen kann, darf er auch kein Plättchen ziehen.

Sonderaktionen

Jeder Spieler, der gerade nicht selbst an der Reihe ist, darf den Spieler, der gerade am Zug ist, unterbrechen, um eine der folgenden Sonderaktionen auszuführen:

- Wölfe und/oder Jäger legen
- Farbe bekennen
- Aussteigen

Sonderaktionen können nicht unterbrochen werden.

Danach darf der Spieler, dessen Zug unterbrochen wurde, seinen Zug ganz normal weiter führen.

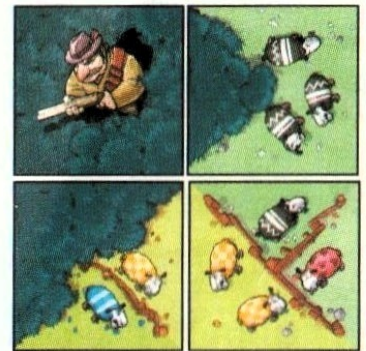
Wölfe und/oder Jäger legen

Man darf beliebig viele Wölfe und/oder Jäger auf einmal legen. Die Plättchen dürfen dabei auch in verschiedene Wälder gelegt werden. Anschließend zieht der Spieler entsprechend der Regel Plättchen nach.

Ein Wald besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Plättchen und begrenzt einen Pferch genauso wie ein Zaun. Liegt bei Spielende in einem Wald ein Wolf und wurde nicht vertrieben, werden alle Pferche die an diesen Wald angrenzen bei der Wertung übergangen, gerade so, als wären sie nicht geschlossen.

Einen Wald bewachen

Man kann einen Jäger an einen Wald anlegen, in dem noch kein Wolf liegt, um den Wald zu bewachen. In diesen Wald darf nun kein Wolf mehr gelegt werden.



Einen Wolf vertreiben

Mit einem Jäger kann man einen bereits ausliegenden Wolf vertreiben. Das Plättchen mit dem Jäger wird ausnahmsweise **auf** das Plättchen mit dem Wolf gelegt. Deshalb darf der Spieler für dieses Plättchen auch nicht nachziehen.



Es kann im Spielverlauf vorkommen, dass ein Wald, in dem ein Jäger ist, mit einem anderen Wald zusammenwächst, in dem bereits ein Wolf liegt. Dann verhindert der Jäger, dass weitere Wölfe in diesen Wald gelegt werden dürfen. Jeder bereits vorhandene Wolf muss aber mit einem weiteren Jäger vertrieben werden.

Es gibt 4 Waldplättchen mit einem Jäger und 4 Waldplättchen mit einem Wolf.

Farbe bekennen

Wenn ein Spieler Farbe bekennt, deckt er sein „?“-Plättchen auf, so dass die Seite mit den vier Schafen und dem Schäfer zu sehen ist. Dann legt er es nach den normalen Regeln an und zieht die entsprechende Anzahl Plättchen nach. Danach darf der Spieler **sofort** ein weiteres Plättchen anlegen und die entsprechende Anzahl Plättchen nachziehen. Dieses Plättchen muss er nicht an das gerade gelegte „?“-Plättchen anlegen. Zuletzt nimmt sich der Spieler noch das Markierungs-Plättchen in seiner Farbe und legt es vor sich ab.



Aussteigen

Glaubt ein Spieler, nichts mehr erreichen zu können, darf er aussteigen. Er sagt es laut an und darf nun weder Plättchen legen noch Sonderaktionen ausführen. Für das Aussteigen kann der Spieler Bonuspunkte bekommen (siehe "Wertung").

Wer darf zuerst?

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig eine Sonderaktion ausführen, entscheidet die Sitzreihenfolge. Es beginnt derjenige von ihnen, der als nächster an der Reihe wäre.

Man darf auch seinen eigenen Zug durch eine Sonderaktion unterbrechen.

Beispiel:

Du bist an der Reihe und möchtest außerdem Farbe bekennen. Du kannst zuerst dein „?“-Plättchen aufdecken und anlegen, dann das zusätzliche Plättchen legen, weil du Farbe bekannt hast und zuletzt deinen normalen Zug machen. Du hast dann gleich 3 Plättchen nacheinander gelegt und nach jedem Plättchen nachgezogen.

Wird ein Spieler in seinem Zug von einem anderen Spieler unterbrochen, darf ihn derselbe Spieler in diesem Zug nicht noch einmal unterbrechen. Allerdings kann er in dem Zug immer noch von jedem der übrigen Spieler unterbrochen werden.

Beispiel:

Bernd unterbricht Anke in ihrem Zug, um Farbe zu bekennen. Er darf sie in diesem Zug nicht noch einmal mit einer Sonderaktion unterbrechen. Nun will Carla einen Wolf legen und unterbricht Anke erneut. Doro möchte keine Sonderaktion ausführen, und so kann Anke ihren Zug zu Ende bringen.

Jeder Spieler darf im Spielverlauf beliebig oft Sonderaktionen ausführen.

Spielende

Im Spielverlauf ziehen die Spieler unterschiedlich viele Plättchen nach. Auch wenn keine Plättchen mehr im Beutel sind, geht das Spiel so lange weiter, bis jeder Spieler sein letztes Plättchen gelegt hat oder ausgestiegen ist. Der letzte Spieler darf also noch so viele Plättchen legen wie er kann.

Wertung

Der erste Spieler, der sein letztes Plättchen legt oder aussteigt, erhält 6 Bonuspunkte, der zweite 3 Punkte und der dritte 1 Punkt. Der letzte Spieler erhält niemals Bonuspunkte.

1er: + 6 Punkte
2er: + 3 Punkte
3er: + 1 Punkt

Nun zählt jeder Spieler die Schafe in seinem größten geschlossenen Pferch. Für jedes Schaf in diesem Pferch erhält der Spieler 1 Punkt. Hat er Bonuspunkte erhalten, addiert er sie hinzu.

Zur Erinnerung: Grenzt ein Pferch an einen Wald, in dem ein Wolf liegt, der nicht vertrieben wurde, zählt er nicht, und der Spieler wertet seinen nächstkleineren Pferch.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Im Fall eines Gleichstandes zählen die betroffenen Spieler so lange ihre nächstkleineren Pferche bis ein Ergebnis feststeht.

Varianten

Zwei Herden

Spielen nur zwei Spieler, übernimmt jeder Spieler die Schafe von zwei Farben. Damit geht das Bluff-Element verloren, aber das Spiel wird taktischer. Bei Spielende sucht jeder Spieler von seinen beiden Farben den jeweils größten geschlossenen Pferch und addiert die Schafe. Der Spieler mit der größeren Zahl Schafe gewinnt. Für das Aussteigen gibt es keine Bonuspunkte.

Määhr, määhr! (Variante der Redaktion)

In dieser Variante endet das Spiel, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Legt also der vorletzte Spieler sein letztes Plättchen oder steigt aus, endet das Spiel sofort. Nun zählt jeder Spieler die Schafe in seinem größten Pferch und multipliziert sie mit der Anzahl aller seiner Pferche (nicht die Anzahl der Schafe in den Pferchen!). Pferche die nicht abgeschlossen sind oder Pferche an Wäldern mit Wölfen zählen nicht. Für das Aussteigen gibt es keine Bonuspunkte.

Taktische Hinweise und Tipps

Obwohl jeder Spieler versucht einen möglichst großen Pferch zu bauen, kann man gleichzeitig die anderen Spieler stören:

- Man kann ihre Pferche schließen wenn sie klein sind.
- Legt man Wald an ihre Pferche, können sie durch Wölfe bedroht werden.
- Man kann gegnerische Pferche so weit vergrößern, dass der Spieler sie nicht mehr schließen kann.
- Es gibt kein Plättchen, dass auf der gleichen Seite Dorf **und** Wald zeigt. Eine Lücke, in die ein solches Plättchen gelegt werden müsste, kann also nicht geschlossen werden.

Autor: Phillipe des Pallières (1999)

Illustration: François Bruel

Layout: Caroline Ottavis

Redaktionelle Bearbeitung: Joe Nikisch

© 2002 Asmodée Editions

© 2002 Noris Spiele Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38, 90763 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

www.goldsieber.de

