



**Ein listenreiches
Familienspiel für 2 - 6
Spieler ab 8 Jahren.**

Schlaue Bauern, weiße und schwarze Schafe sowie der Streit um Zäune führen zu einem spannenden Wettbewerb. Mit List und Tücke versucht jeder, ein Gebiet mit einer möglichst wertvollen Schafherde einzuzäunen. Vier unterschiedliche Spielzüge gibt es. Gewitzt muß man sich jedes Mal entscheiden. Der Spielplan zeigt eine vielfältige Landschaft mit sechs Bauern-

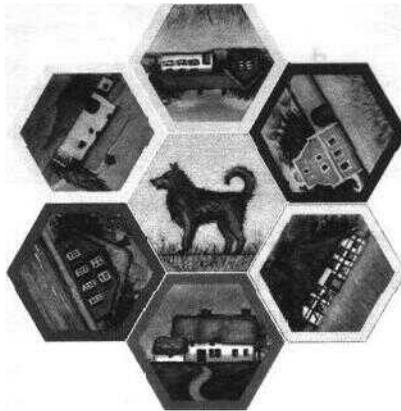
höfen in der Mitte. Auf die Weidefelder rundherum legen die Spieler positiv zählende, weiße Schafe und negativ zählende, schwarze Schafe. Gleichzeitig baut jeder - ausgehend vom eigenen Hof - mit seinen direkten Nachbarn gemeinsam an zwei Zäunen.

Ziel des Spieles ist es, das eigene Gebiet fertig einzuzäunen und alle Weidefelder darin mit einer möglichst wertvollen Schafherde zu belegen.

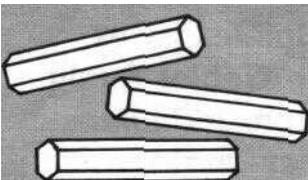
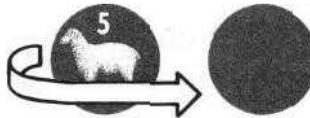
Spielzubehör: 1 Spielplan, 52 Schaf-Plättchen, 1 Holz-Hund, 60 Zaunstücke aus Holz.

SPIELVORBEREITUNG

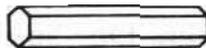
- **Der Spielplan** wird ausgebreitet. Der Hund wird auf das zentrale Mittelfeld gestellt. Um das Feld mit dem Hund liegen die sechs farbigen Bauernhoffelder. Die übrigen Felder sind Weidfelder. Die Spieler einigen sich nun darauf, wer welchen Bauernhof bekommt. Bei 3 oder 4 Spielern sollten diese Bauernhoffelder symmetrisch verteilt werden. Die dazwischen liegenden, nicht vergebenen Höfe bleiben neutral.



- **Die Schaf-Plättchen** werden verdeckt, also mit der braunen Seite nach oben gemischt und neben dem Spielplan bereit gelegt.



- **Die Zaunstücke** werden nach folgendem Schema an die Spieler verteilt:
- 2 und 3 Spieler erhalten je 16 Zaunstücke;
- 4 und 5 Spieler erhalten je 12 Zaunstücke;
- 6 Spieler erhalten je 10 Zaunstücke.



- **Ein Startspieler** wird bestimmt; anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

DIE SPIELZÜGE

- **In der ersten Runde** nimmt jeder Spieler ein Schaf-Plättchen vom Haufen, schaut es sich heimlich an und legt es dann wieder mit der Bildseite nach unten auf ein beliebiges Weidefeld.
- **Vier alternative Zugmöglichkeiten** haben die Spieler dann ab der zweiten Runde. Immer nur einer dieser Züge darf jeweils ausgeführt werden.

1. Runde: Ein Plättchen verdeckt auf ein Weidefeld

Dann: Immer vier alternative Zugmöglichkeiten

1 Verdeckte Schafe ablegen,

d. h. vom Haufen nehmen, heimlich ansehen und auf ein beliebiges, freies Weidefeld legen.

2 An Ort und Stelle Schafe aufdecken,

d. h. ein verdecktes Schaf-Plättchen auf dem Weidefeld umdrehen.

3 Mit dem Hund Schafe scheuchen,

d. h. ein verdecktes Schaf-Plättchen mit dem Hund von einem Weidefeld zu einem anderen bringen und dort aufdecken.

4 Zäune bauen,

d. h. ein Zaunstück an einen der beiden eigenen Zäune legen.

1 VERDECKTE SCHAFE ABLEGEN

- **Ein Schaf-Plättchen** wird vom Haufen genommen, heimlich angesehen und dann auf ein beliebiges, freies Weidefeld mit der Bildseite nach unten gelegt.
- **Die Schafe** haben verschiedene Werte. Weiße Schafe zählen positiv und haben die Werte 1, 2, 3 und 5. Schwarze Schafe zählen negativ und haben den Wert -3.

Ein Plättchen verdeckt auf ein Weidefeld legen

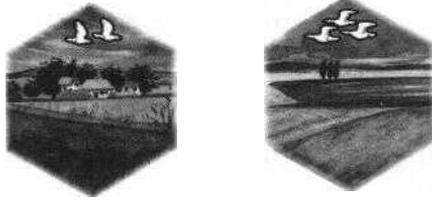


- **Auf welches Weidefeld** die verdeckten Schaf-Plättchen abgelegt werden, bleibt dem Spieler überlassen. Er sollte es sich nur gut merken! Pro Weidefeld darf immer nur ein Schaf abgelegt werden. Die sieben Felder in der Mitte bleiben frei.

Jedes freie Weidefeld ist möglich

Weißer Gänse multiplizieren die Punktzahl

- **Weißer Gänse** auf den Weidefeldern haben eine besondere Bedeutung bei der Endabrechnung: 2 Gänse verdoppeln die Punktzahl des Schafes; 3 Gänse verdreifachen den Wert.



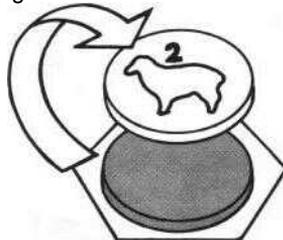
Beim Ablegen bluffen!

- **Verdeckt abgelegte Schafe** zählen vorerst noch nicht. Sie zählen erst dann, wenn sie von einem beliebigen Spieler umgedreht werden.
- **Gewitztes Bluffen** und ein gutes Erinnerungsvermögen beim Ablegen der Schafe sind von großer Bedeutung. Weiße Schafe müssen nicht im eigenen Gebiet und schwarze Schafe nicht immer im fremden Gebiet abgelegt werden. Entscheidend ist, wer sie dann auf welchem Feld aufdeckt!

2 SCHAFE AN ORT UND STELLE AUFDECKEN

Ein Schaf an Ort und Stelle aufdecken

- **Ein verdecktes Schaf-Plättchen** auf einem beliebigen Weidefeld wird unmittelbar dort umgedreht. Dieses Schaf bleibt dann unverrückbar bis zum Spielende liegen und zählt die aufgedruckte Punktzahl bei der Abrechnung.



Schwarzes Schaf aufgedeckt: zwei Züge zusätzlich

- **Schwarze Schafe** sind doppelt gemein. Für den Besitzer des Weidefeldes zählen sie minus. Wer aber ein schwarzes Schaf aufdeckt, darf **zwei zusätzliche Spielzüge** seiner Wahl machen, z. B. zwei Zaunstücke legen oder ein Schaf aufdecken und ein Zaunstück legen. Diese Regel gilt nur einmal pro Spielzug!

- **Ist kein einziges verdecktes Schaf-Plättchen** auf den Weidefeldern zu finden, darf der Spieler statt seines normalen Zuges einen **Sonderzug** machen. Er darf genau so viele Schaf-Plättchen vom Haufen nehmen, ansehen und verdeckt auf Weidefelder legen, wie Spieler teilnehmen.

Kein verdecktes Schaf; auf Wunsch Sonderzug

3 MIT DEM HUND SCHAFE SCHEUCHEN

- **Zum Scheuchen** wird der Hund genommen und auf ein beliebiges, verdecktes Schaf-Plättchen gestellt. Hund und Plättchen werden dann gemeinsam von diesem Weidefeld auf ein beliebiges anderes freies Weidefeld versetzt. Erst dort wird das Schaf aufgedeckt und bleibt bis zur Abrechnung am Spielende liegen. Die beiden zusätzlichen Spielzüge beim Aufdecken eines schwarzen Schafes gelten natürlich auch hier.

Mit dem Hund Plättchen auf anderes Weidefeld bringen und dort aufdecken



- **Der Hund** ist eine gemeinsame Spielfigur für alle Spieler. Normalerweise wird er nach dem Scheuchen wieder auf das zentrale Mittelfeld zurückgestellt. Er darf aber auch auf ein beliebiges, freies Weidefeld gestellt werden. So kann man z. B. hochwertige Gänsefelder für sich bzw. für Gegenspieler blockieren. Bis zum nächsten Scheuchen eines Spielers bleibt der Hund auf diesem Feld.

Hund aufs Mittelfeld zurücksetzen

oder

freies Feld blockieren

- **Bauernschlaue Spieler** bringen so schwarze Schafe auf Weidefelder der anderen und holen weiße Schafe zu sich selbst. Dabei gilt es möglichst, die Taktik der Mitspieler beim Ablegen verdeckter Plättchen zu durchschauen und dann zu durchkreuzen. Doch Vorsicht! Wer zu risikoreich von anderen gelegte Plättchen holt bzw. sich die Werte der selbst abgelegten Plättchen falsch merkt, kann böse Überraschungen erleben.

Taktik & Risiko

4 ZÄUNE BAUEN

Je zwei Nachbarn bauen einen Zaun

Das erste Zaunstück zwischen die Höfe

Ein Zaunstück direkt ans andere

Die Richtung bestimmt, wer am Zug ist

Nur an eigenen Zäunen mitbauen!

Zäune nicht verbinden!

Keine Abzweigungen!

Zäune nicht Richtung Mitte legen!

Zaunende ist am grünen Spielfeldrand

• **Jeweils zwei Nachbarn** bauen gemeinsam an einem Zaun. Diese Zäune trennen ihre Gebiete, deren Ausgangspunkt der eigene Bauernhof ist.

• **Das erste Zaunstück** wird jeweils auf die Trennlinie von zwei Bauernhoffeldern gelegt. Bei weniger als sechs Spielern haben die neutralen Höfe keine Bedeutung. Das erste Zaunstück kann dann an beliebiger Stelle zwischen dem eigenen Hoffeld und dem des Nachbarnspielers gelegt werden. Es gibt also nur so viele Zäune wie Mitspieler!

• **Der Spielzug** besteht im Legen eines Zaunstückes aus dem eigenen Vorrat. Es wird direkt an ein vorangegangenes Zaunstück angelegt. Die geprägten Linien zwischen den sechseckigen Bauernhof- und Weidefeldern kennzeichnen den möglichen Zaunverlauf.

• **Der Verlauf der Zäune** hängt sehr vom unterschiedlichen Willen der jeweiligen Nachbarn ab. Schwarze Schafe wollen alle gerne ausgrenzen, hochwertige weiße Schafe auf Gänsefeldern dem eigenen Gebiet zuschlagen. Folgende Regeln sind zu beachten:

a) Jeder Spieler darf nur an den beiden Zäunen mitbauen, die sein Gebiet begrenzen.

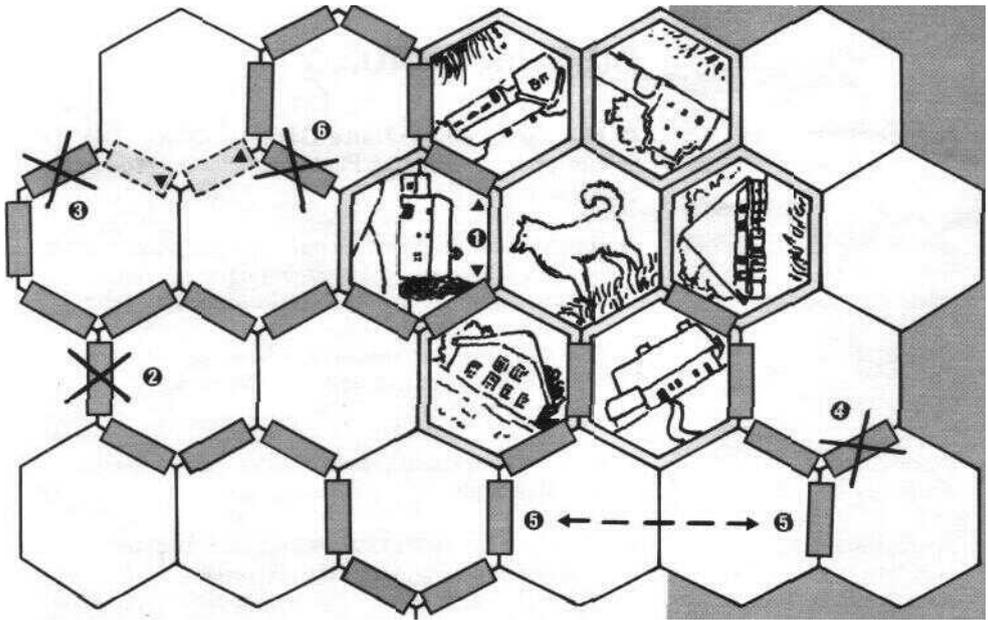
b) Kein Zaun darf mit einem anderen verbunden werden bzw. ihm den Weg abschneiden.

c) Abzweigungen sind nicht erlaubt.

d) Der Zaun darf nicht so Richtung Mitte zurückgeführt werden, daß die gedachte Verlängerung der Linie durch die sieben Mittelfelder führt.

• **Ein Zaun ist fertig**, sobald eine Zaunspitze den grünen Spielfeldrand erreicht hat. Nur fertig eingezäunte Gebiete können gewinnen!

• **Die Größe des Gebietes** ist nicht unbedingt entscheidend für den Sieg. In einem großen Gebiet können auch viele schwarze Schafe liegen, viele Weidefelder frei bleiben oder aber die Zäune nicht fertig werden. Großes Gebiet oder kleines Gebiet? Beide Strategien haben ihre Reize und Tücken und hängen vom konkreten Spielverlauf ab.



- ❶ 1. Zaunstück zwischen die Höfe
- ❷ 2. Nicht verbinden
- ❸ 3. Keinen Weg abschneiden
- ❹ 4. Keine Abzweigungen
- ❺ 5. Nur an eigenen Zäunen mitbauen
- ❻ 6. Nicht Richtung Mitte legen

SPIELENDE

Das Spiel ist sofort zu Ende, sobald beide folgenden Voraussetzungen bei einem Spieler erfüllt sind:

1. Beide Zäune seines Gebietes müssen fertiggestellt sein, d. h. den grünen Spielfeldrand erreicht haben.
2. Alle Weidefelder in diesem Gebiet müssen belegt sein. Dabei spielt es keine Rolle, ob alle Schaf-Plättchen bereits aufgedeckt wurden oder nicht. Als belegt gilt auch ein Weidefeld, das von dem Hund blockiert wird.

Spielende

Beide Zäune müssen glertig sein

und

alle Weidefelder müssen belegt sein

DIE ABRECHNUNG

Nur eingezäunte Gebiete zählen

- **Nur fertig eingezäunte Gebiete zählen. Die** Spieler erhalten dann die Punktzahl aller aufgedeckten Schafe in ihrem Gebiet.

Jedes aufgedeckte Schaf zählt seine Punkte

- **Jedes offen liegende Schaf** zählt die aufgedruckte Punktzahl; schwarze Schafe zählen natürlich minus. Verdeckte Plättchen kommen nicht in die Wertung.

Gänsefelder x2/x3

- **Die Gänsefelder** verdoppeln bzw. verdreifachen die Punktzahl des darauf liegenden Schafes, z. B. $-3 \times 3 = -9$.

Restliche Zaunstücke -1

- **Nicht verbrauchte Zaunstücke** zählen jeweils einen Minuspunkt.

Nicht eingezäunte Gebiete verlieren automatisch

- **Nicht fertig eingezäunte Gebiete** kommen nicht in die Wertung. Die Besitzer verlieren automatisch. Wird über mehrere Runden gespielt, erhalten sie 10 Punkte weniger als der Spieler, der mit einem fertig eingezäunten Gebiet die niedrigste Punktzahl erreicht hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt

- **Es gewinnt** der Spieler, der die meisten Punkte in seinem fertig eingezäunten Gebiet erreicht hat.

