



SCHAFE SCHEUCHEN

von Stephan Riedel und Barbara Schyns
für 2–4 Spieler, ab 5 Jahren

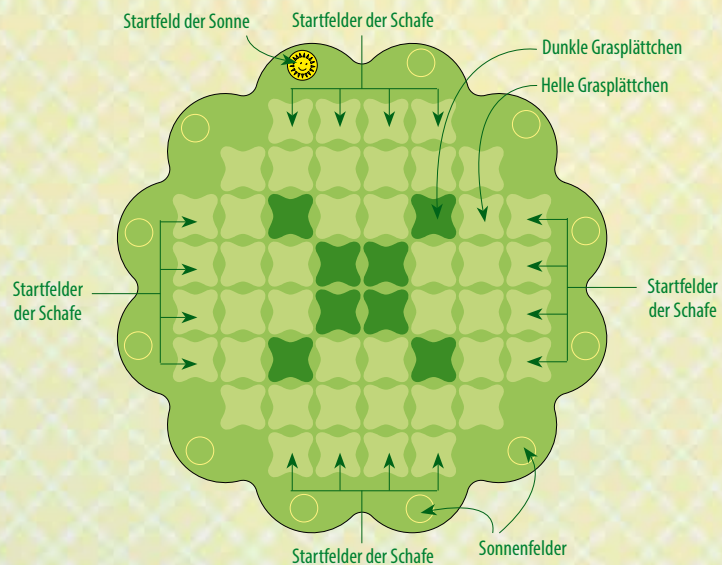
SPIELMATERIAL: 8 Schafe in vier Farben, 1 Hund, 1 Sonne, 2 Spezialwürfel, 1 Spielplan, 60 Grassplättchen (44 hellgrüne, 4 davon mit Würmchen auf der Rückseite und 16 dunkelgrüne Grassplättchen), Spielregel.

KURZBESCHREIBUNG: Nach einem Regentag scheint die Sonne wieder strahlend vom Himmel und die kleine Schafherde darf auf der saftigsten Wiese grasen. Welcher Schäfer führt seine Schafe auf die besten Grasflächen? Wenn die Sonne untergeht, ist der Weidetag zu Ende/Spielende. Doch nicht nur der Schäfer, natürlich auch der Schäferhund, bestimmen den Weg der Schafe.

ZIEL: Ziel des Spieles ist es, so viele Grasplättchen wie möglich zu sammeln.

VÖRBEREITUNG: Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Die 16 dunkelgrünen Grassplättchen werden mit der Grasseite nach oben auf die 8 dunkelgrünen Felder gelegt – jeweils 2 auf ein Feld. Die 44 hellgrünen Grassplättchen werden mit der Grasseite nach oben gemischt und auf die restlichen Felder des Spielplans gelegt.



Jedes Kind erhält zwei Schafe einer Farbe und platziert sie auf zwei der vor ihm liegenden Startfelder.

Die Sonne wird auf das Sonnen-Startfeld platziert, der Hund und die beiden Würfel werden bereitgelegt.

Die Kinder würfeln mit beiden Würfeln. Wer zuerst zwei Schafe würfelt ist Startspieler.

Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln und führt die gewürfelten Aktionen (Schaf, Gras, Sonne, Schäferhund) gleich aus. Beide gewürfelten Aktionen können auch von einem der beiden Schafe ausgeführt werden.

DIE GRUNDRREGEL

SCHAF BEWEGEN:

Wird ein Schaf gewürfelt, dann zieht das Kind eines seiner Schafe um ein Feld (waagrecht oder senkrecht) weiter.

Achtung: Auf jedem Feld darf nur ein Schaf stehen. Eigene oder fremde Schafe dürfen nicht übersprungen werden. Die Schafe dürfen das Spielfeld nicht verlassen – Beispiel 1.

Zwischen dem Hund und den Schafen muss immer ein Feld frei bleiben (siehe auch „Schäferhund bewegen“).

GRAS FRESSEN:

Das Kind nimmt das hellgrüne (bzw. die beiden dunkelgrünen) Grasplättchen, auf dem eines seiner Schafe steht, vom Spielbrett und legt es vor sich ab – Beispiel 2.

Achtung: Liegt auf dem Feld kein Grasplättchen mehr, so erhält das Kind auch kein Grasplättchen.

ACHTUNG! WÜRMCHEN:

Auf der Rückseite von vier Grasplättchen befindet sich jeweils ein Würmchen. Wird ein solches Plättchen aufgedeckt, bleibt es aufgedeckt liegen – dieses Grasplättchen darf nicht gefressen werden – und das Schaf bleibt auf dem Grasplättchen stehen. Falls ein Kind versehentlich ein Grasplättchen mit einem Würmchen gesammelt hat, muss es am Ende des Spieles, weil es unachtsam war, dieses Plättchen und noch ein weiteres Plättchen abgeben.

SÖNNE ZIEHEN:

Mit jeder gewürfelten Sonne wandert diese um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter.

SCHÄFERHUND BEWEGEN:

Das Kind, das zuerst einen Hund würfelt, setzt ihn auf ein beliebiges freies anderes Feld. Steht ein Schaf auf einem benachbarten Feld, darf das Kind, das den Hund gewürfelt hat, das Schaf um ein Feld (waagrecht oder senkrecht) wegbewegen. Trifft es dabei auf ein Feld, das von einem anderen Schaf besetzt ist, muss das Kind dieses Schaf ebenfalls ein Feld weiter ziehen. So entsteht eine Kettenreaktion. Denn zwischen Schaf und Hund muss immer ein Feld frei bleiben (diagonal zum Hund darf das Schaf stehen).

Wird der Hund ein weiteres Mal gewürfelt, dann wird er auf ein beliebiges anderes freies Feld versetzt und alle benachbarten Schafe um ein Feld weggezogen (siehe „Schafe bewegen“) – Beispiel 3.

Die Schafe dürfen den Hund nicht überspringen oder zu ihm aufs Feld ziehen.



SPIELEND: Das Spiel ist zu Ende, wenn die Sonne ihren Weg beendet hat und wieder auf das Sonnenstartfeld gezogen wird oder alle Grasplättchen gefressen wurden.

ZIEL: Die Kinder stapeln ihre gesammelten Grasplättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Die Kinder, die schon zählen können, zählen ihre Grasplättchen.

Falls ein Kind versehentlich ein Grasplättchen mit einem Würmchen gesammelt hat, muss es, weil es unachtsam war, dieses Plättchen und noch ein weiteres Plättchen abgeben – Beispiel 4.

BEISPIELE:

Bsp. 1



Das Kind des blauen Schafs hat ein Schaf und die Sonne gewürfelt. Es darf sein Schaf wie auf dem Bild dargestellt bewegen. Das weiße Schaf darf dabei nicht übersprungen werden. Die Sonne wird um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter gezogen.



Bsp. 2



Das Kind des gelben Schafs hat ein Schaf und Gras gewürfelt. Es darf ein Schaf bewegen und mit einem Schaf Gras fressen. Das Kind entscheidet sich wie folgt: Das rechte Schaf steht auf einem leeren Feld, es kann kein Grasplättchen fressen, daher bewegt das Kind dieses Schaf zuerst um ein Feld weiter auf ein Grasplättchen und lässt es dann fressen.

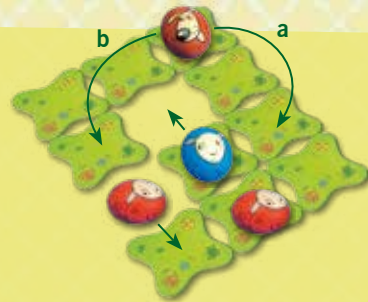


Bsp. 3



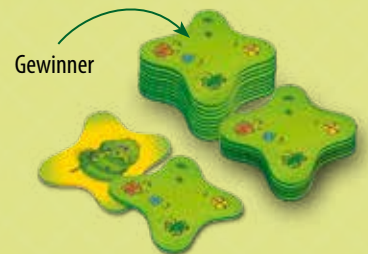
Das Kind des roten Schafs hat den Hund und ein Gras gewürfelt. Es darf den Hund auf ein beliebiges Feld versetzen. Es gibt zwei interessante Möglichkeiten:

- Das Kind zieht den Hund so, dass das blaue Schaf auf ein leeres Feld gezogen wird (das Schaf steht nun diagonal zum Hund – das ist erlaubt). Mit dem rechten roten Schaf darf das Kind fressen.
- Das Kind setzt den Hund neben sein rotes Schaf. Jetzt kann es sein Schaf auf ein Grasplättchen ziehen und sich aussuchen, mit welchem Schaf es fressen möchte.



Bsp. 4

Am Ende des Spiels stapeln die Kinder ihre Grasplättchen. Das Kind des linken Stapels hat versehentlich ein Grasplättchen mit einem Würmchen gesammelt. Zur Strafe muss es dieses und ein weiteres Grasplättchen abgeben. Gewinner ist das Kind, dem der höchste Stapel gehört.



TAKTISCHE SPIELVARIANTE FÜR SPIELER, DIE DAS GRUNDSPIEL KENNEN.

Diese Spielvariante funktioniert wie das Grundspiel. Es gibt folgende Unterschiede:

GRAS FRESSEN: Auch in dieser Variante nimmt sich das Kind das hellgrüne (bzw. die beiden dunkelgrünen) Grasplättchen, auf dem eines seiner Schafe steht.

ACHTUNG: WÜRMCHEN Wird jedoch das Plättchen mit dem Würmchen umgedreht, dann muss das Kind dieses Plättchen verdeckt wieder zurücklegen (das Bild des Würmchens zeigt nach unten). Das Schaf bleibt auf dem Grasplättchen stehen.

SCHÄFERHUND BEWEGEN: Wird der Schäferhund gewürfelt, so wird der Hund 1 bis 3 Felder weit (waagrecht und/oder senkrecht) gezogen. Das Überspringen der Schafe ist dabei nicht erlaubt. Am Ende der Bewegung des Hundes muss zwischen dem Schäferhund und den Schafen immer ein Feld frei bleiben (Ausnahme: auf dem direkt diagonal angrenzenden Feld darf ein Schaf stehen).

- Alle Schafe, die direkt neben dem Hund stehen, flüchten in senkrechter oder waagrechtlicher Richtung, bis ein Feld zwischen ihnen und dem Hund liegt. Die Bewegung der flüchtenden Schafe wird von dem Kind ausgeführt, das den Hund gewürfelt hat.
- Trifft das flüchtende Schaf auf ein von einem Schaf besetztes Feld, muss dieses Schaf ebenfalls bewegt werden (senkrecht oder waagrecht), so dass eine Kettenreaktion entsteht – Beispiel 5.
- Wird ein Schaf von dem Spielplan gezogen, wird es auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans wieder eingesetzt – Beispiel 6.

Bsp. 5



Das Kind mit dem blauen Schaf würfelt den Hund und Gras. Es zieht den Hund drei Felder weiter.

Jetzt sitzt der Hund genau neben dem blauen Schaf. Dies hat zur Folge, dass das blaue Schaf bewegt werden muss. Zieht das Kind das blaue Schaf auf das Feld, auf dem das rote Schaf sitzt, muss auch noch das rote Schaf weggezogen werden.

Der Zug des Hundes ist nun zu Ende und das blaue Schaf kann nun das Gras fressen.

Bsp. 6



Der Hund wird um ein Feld senkrecht und ein Feld waagrecht bewegt. Da er neben dem Schaf zum Stehen kommt, muss das Schaf noch um ein Feld weggezogen werden. Das Schaf kann nun nach: links (a), rechts (b) oder ausserhalb des Spielplans (c) gezogen werden. Die Variante (c) wäre die interessanteste der drei Möglichkeiten. Das Schaf wird auf der gegenüberliegenden Seite wieder auf den Spielplan gesetzt.

