

## Meine Schafe, Deine Schafe - KSR

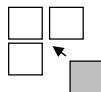
Ablauf eines Zuges:

### 1) Ein Plättchen anlegen:

- Der Spieler wählt eines seiner doppelseitigen Plättchen aus.
- Er legt dann das Plättchen aus der Hand an bereits ausliegende Plättchen waagrecht oder senkrecht so an, dass Kante an Kante liegt.
- Plättchen müssen passend angelegt werden, d.h., an jeder Kante, wo das neue Plättchen an ein anderes Plättchen angelegt wird, muss das gleiche Motiv abgebildet sein (z.B. Dorf an Dorf, gelbe Schafe an gelbe Schafe).
- Kann man kein passendes Plättchen anlegen, muss man passen.

### 2) Nachziehen (nur wenn nicht gepasst wurde):

Für jede Kante, mit der das angelegte Plättchen an bereits ausliegende Plättchen anliegt, zieht der Spieler blind je 1 Plättchen aus dem Beutel nach und nimmt es auf die Hand. Die Mitspieler bekommen es nicht zu sehen. Gibt es kein Plättchen zum Nachziehen mehr, hat man Pech.



Beispiel:

#### Kanten-Regel:

Neues Plättchen wird an 2 Kanten angelegt.  
Daher zieht der Spieler 2 Plättchen nach.

### Sonderaktionen:

- Wollen mehrere Spieler gleichzeitig Aktionen spielen, gilt, wer eher am Zug wäre.
- Jeder Spieler, der gerade nicht am Zug ist, darf den aktiven Spieler unterbrechen und eine der folgenden Sonderaktionen ausführen.  
Auch der aktive Spieler darf während seines Zuges eine Sonderaktion machen.

### ● Wölfe (4x im Spiel) und/oder Jäger (4x im Spiel) legen:

Beliebig viele Wölfe und/oder Jäger - auch in verschiedene Wälder - auslegen.

#### **Wölfe:**

Plättchen anlegen und gemäß Kanten-Regel Plättchen nachziehen.

Pferche mit angrenzendem Wald und Wolf darin sind bei der Wertung nutzlos.

#### **Jäger:**

- **An einen Wald anlegen**, wo noch kein Wolf drin ist. Hier darf niemand mehr Wölfe anlegen. Der Spieler zieht nach der Kanten-Regel Plättchen nach.
- Ein Jäger vertreibt einen Wolf, indem er sich **auf das Wolf-Plättchen setzt**. Der Spieler darf in diesem Fall aber kein Plättchen nachziehen.
- **Wachsen** mehrere **Wälder zusammen** und mind. 1 Jäger ist darin, dürfen keine weiteren Wölfe hinein. Schon vorhandene Wölfe kann man aber durch Auflegen eines Jägers jeweils vertreiben.

### ● Farbe bekennen:

Der Spieler deckt sein "?" - Plättchen auf und legt es nach den Regeln an.

Danach darf er nachziehen (Kanten-Regel) und sofort ein weiteres Plättchen auslegen und entsprechend nachziehen.

Dann legt er das Markierungs-Plättchen seiner Farbe vor sich ab.

### ● Aussteigen:

Der Spieler beendet für sich das Spiel und kündigt dieses an.

Er darf nun nichts mehr tun.

### 3) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

### Ende des Spiels:

Hat jeder Spieler sein letztes Plättchen gelegt oder alle sind ausgestiegen, endet das Spiel. Der letzte Spieler darf aber solange auslegen, wie er kann.

#### **Wertung:**

In Reihenfolge des Beendens:	Erster	6 Punkte
	Zweiter	3 Punkte
	Dritter	1 Punkt

Der letzte Aussteiger/Beender erhält allerdings nie Extra-Punkte.

(Beispiel: 2 Spieler. Erster 6 Punkte, Zweiter: 0)

Jeder Spieler zählt die Schafe in seinem größten geschlossenen Pferch, der nicht vom Wolf bedroht ist. Jedes Schaf = 1 Punkt.

Wer nun in Summe die meisten Punkte hat, siegt.

Patt: nächstkleineren Pferch werten usw.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.02.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)