



**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.**

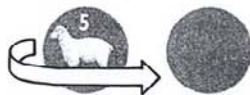
**Spielzubehör:** 1 Spielplan, 52 Schaf-Plättchen, 1 Holz-Hund, 60 Zaunstücke aus Holz.

## 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 Weidefelder. 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.

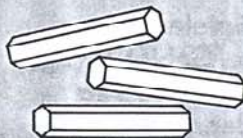


● **Die Schaf-Plättchen** werden verdeckt, also mit der braunen Seite nach oben gemischt und neben dem Spielplan bereit gelegt.



● **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 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.



● **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.

**Ein Plättchen verdeckt auf ein Weidefeld legen**



**Jedes freie Weidefeld ist möglich**



Weiße Gänse  
multiplizieren  
die Punktzahl

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



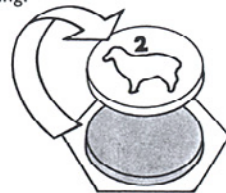
- **Verdeckt abgelegte Schafe** zählen vorerst noch nicht. Sie zählen erst dann, wenn sie von einem beliebigen Spieler umgedreht werden.

- **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!

Beim Ablegen  
bluffen!

## 2 SCHAFE 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.



Ein Schaf an  
Ort und Stelle  
aufdecken

- **Schwarze Schafe** sind doppelt gemein. Für den Besitzer des Weidefeldes zählen sie minus. Wer aber ein schwarzes Schaf aufdeckt, hat einen Vorteil: er darf **zwei zusätzliche Spielzüge** seiner Wahl machen, z. B. zwei Zaunstücke legen oder ein Schaf aufdecken und ein Zaunstück legen.

Schwarzes Schaf  
aufgedeckt: zwei  
Züge zusätzlich

- **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.

## 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.



- **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.

Kein verdecktes  
Schaf: auf Wunsch  
Sonderzug

Mit dem Hund  
Plättchen auf anderes  
Weidefeld bringen  
und dort aufdecken

Hund aufs Mittelfeld  
zurücksetzen

oder

freies Feld blockieren

Taktik & Risiko

- **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.



Je zwei Nachbarn bauen einen Zaun

Das erste Zaunstück zwischen die Höfe

Ein Zaunstück direkt ans andere

Die Richtung bestimmt, wer am Zug ist

Zäune nicht Richtung Mitte legen!

Zäune nicht verbinden!

Keine Abzweigungen!

Nur am eigenen Zaun bauen!

Zaunende ist am grünen Spielfeldrand

## 4 ZÄUNE BAUEN

● **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. Spielen weniger als sechs Spieler, sind die dazwischen liegenden Hoffelder neutral. Zwischen welchen zwei Höfen in diesem Fall das erste Zaunstück liegt, entscheidet dann der Spieler, der diesen Zug ausführt.

● **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.

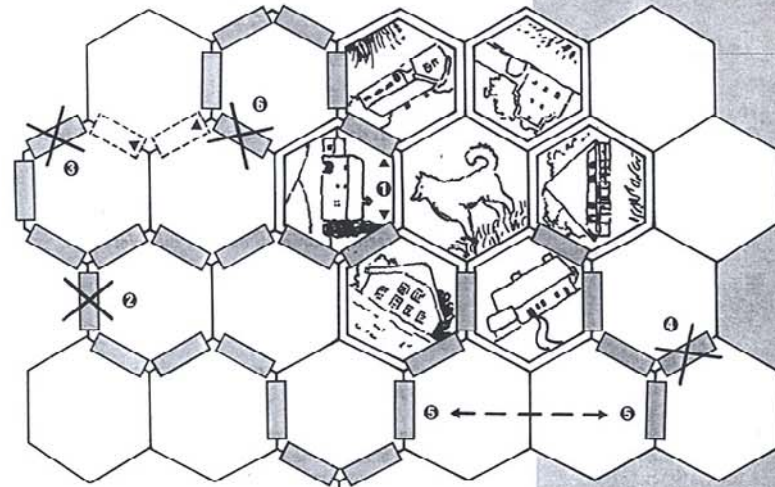
● **Der Verlauf der Zäune** hängt sehr vom unterschiedlichen Willen der jeweiligen Nachbarn ab. Schwarze Schafe wollen alle gerne ausgrenzen, hochwertige weiße Schafe auf Gänsefeldern natürlich dem eigenen Gebiet zuschlagen. Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Ein Zaun darf nicht in Richtung auf die farbigen Hoffelder zurückgeführt werden. Parallel zu deren Außenkanten darf aber gelegt werden.
- Kein Zaun darf mit einem anderen verbunden werden bzw. ihm den Weg abschneiden.
- Abzweigungen sind nicht erlaubt.

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

● **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.



1. Zaunstück zwischen die Höfe

2. Nicht verbinden

3. Keinen Weg abschneiden

4. Keine Abzweigungen

5. Nur an eigenen Zäunen mitbauen

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 fertig sein

und

alle Weidefelder müssen belegt sein

**Nur eingezäunte Gebiete zählen**

**Jedes aufgedeckte Schaf zählt seine Punkte**

**Gänsefelder x2/x3**

**Restliche Zaunstücke - 1**

**Nicht eingezäunte Gebiete verlieren automatisch**

**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt**

Mat. Nr. 7057

## DIE ABRECHNUNG

- **Nur fertig eingezäunte Gebiete zählen.** Die Spieler erhalten dann die Punktzahl aller aufgedeckten Schafe in ihrem Gebiet.
- **Jedes offen liegende Schaf** zählt die aufgedruckte Punktzahl; schwarze Schafe zählen natürlich minus. Verdeckte Plättchen kommen nicht in die Wertung.
- **Die Gänsefelder** verdoppeln bzw. verdreifachen die Punktzahl des darauf liegenden Schafes, z.B.  $-3 \times 3 = -9$ .
- **Nicht verbrauchte Zaunstücke** zählen jeweils einen Minuspunkt.
- **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.
- **Es gewinnt** der Spieler, der die meisten Punkte in seinem fertig eingezäunten Gebiet erreicht hat.

© 1991 F. X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in Germany



No. 71230.6