

**Ene** **Mene** **Muh**

Mein erster Spielspaß!

# Eddy, das schwarze Schaf

Eddy, le mouton noir  
Eddy, la pecora nera



**Farben und Formen**  
Couleurs et formes  
Colori e forme



# Eddy, das schwarze Schaf

Ein farbenfrohes Zuordnungsspiel  
für 2–4 Spieler ab 3 Jahren

Die neugierigen Schäfchen sind ausgebüxt. Auf ihrem abenteuerlichen Streifzug durch den Wald begegnen sie Wildschwein Bruno. Die kleinen Ausreißer fürchten sich und wollen schnell zurück auf ihre Weide. Dort erwartet sie schon Eddy, das schwarze Schaf, um sie vor Wildschwein Bruno zu beschützen. Helft den Schäfchen, die Weide noch vor Wildschwein Bruno zu erreichen.



## Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Schaf-Plättchen aus den Stanztafeln. Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Mitte. Die Schaf-Plättchen werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und auf die Spieler verteilt: Bei 2 Spielern erhält jeder 12 Schaf-Plättchen, bei 3 Spielern jeder 8, bei 4 Spielern jeder 6. Stellt Wildschwein Bruno auf sein viereckiges Startfeld und legt eure Schaf-Plättchen aufgedeckt vor euch hin. Stimmt zu Spielbeginn ab, ob beim Ablegen nur die Farben der Schäfchen oder Farben **und** unterschiedlichen Posen berücksichtigt werden sollen. Und dann kann es losgehen.

## Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Zeigt der Würfel die Farben Rot, Blau, Gelb oder Grün, legst du das entsprechende farbige Schaf-Plättchen auf das passend farbige Feld auf dem Spielplan ab. Hast du kein Schaf-Plättchen in der passenden Farbe, ist der nächste Spieler dran. Wer zum Schluss nur noch ein Schaf-Plättchen besitzt, darf zweimal würfeln.

Lila und Schwarz bestimmen die Fortbewegung von Wildschwein Bruno auf seinen Lauffeldern. Würfelst du die Farbe **Lila**, bewegst du das Wildschwein ein Feld voran in Richtung Gattertor. Dieses Tor zur Schafweide möchte Wildschwein Bruno möglichst schnell erreichen, um die kleinen Schäfchen zu ärgern. Zeigt dein Würfel **Schwarz**, beschützt Eddy, das mutige schwarze Schaf, die kleinen Schäfchen. Dann nämlich vertreibt es Wildschwein Bruno jeweils ein Feld zurück in Richtung Wald.

## Das Spiel endet,

- wenn der erste Spieler all seine Schäfchen auf die Weide gebracht hat. Dieser Spieler ist dann Sieger des Spiels.
- wenn Wildschwein Bruno auf der Weide angekommen ist, bevor alle Schäfchen auf der Weide sind. Dann hat Wildschwein Bruno gewonnen.



- wenn Eddy, das schwarze Schaf, Wildschwein Bruno auf das letzte Feld im Wald vertrieben hat. Nun hat Wildschwein Bruno verloren. Sieger des Spiels ist dann der Spieler, der die wenigsten Schaf-Plättchen vor sich liegen hat.

## Kooperative Spielvariante für die Kleinsten

Hier spielen alle gemeinsam gegen Wildschwein Bruno. Dazu liegen alle Schaf-Plättchen für jeden sichtbar und gut zu erreichen um den Spielplan herum. Gewürfelt wird auch hier reihum im Uhrzeigersinn. Beim Ablegen der Schaf-Plättchen werden hier nur die Farben, nicht aber die Posen der Schafe berücksichtigt.

## Das Spiel endet,

- wenn ihr alle Schäfchen auf die Weide gebracht habt. Dann habt ihr gemeinsam gewonnen.
- wenn Wildschwein Bruno die Weide erreicht hat, bevor alle Schäfchen auf der Weide sind. Dann hat Bruno gewonnen.
- wenn Eddy, das schwarze Schaf, Wildschwein Bruno in den Wald vertrieben hat. Dann hat Bruno verloren und die Spieler haben gemeinsam gewonnen.

# Eddy, le mouton noir

Un jeu de paires coloré pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Les petits moutons curieux se sont échappés. Au cours de leur ballade aventureuse dans la forêt, ils rencontrent le sanglier Bruno. Les petits évadés prennent peur et veulent bien vite retourner à leur pâturage. C'est là qu'Eddy, le mouton noir, les attend pour les protéger du sanglier Bruno. Aidez les petits moutons à regagner leur pâturage avant le sanglier Bruno.



## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les plaquettes moutons des planches prédécoupées. Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous. Les plaquettes sont mélangées, face cachée, sur la table puis distribuées aux joueurs :

Si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 12 plaquettes moutons, si vous jouez à 3, chaque joueur en reçoit 8, si vous jouez à 4, chaque joueur en reçoit 6.

Placez le sanglier Bruno sur sa case de départ carrée et posez vos plaquettes retournées devant vous.

Entendez-vous au début du jeu, pour savoir si vous devez tenir compte pour la pose seulement des couleurs des moutons ou bien des couleurs **et** des positions des moutons. Après quoi, la partie peut commencer.

## Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !** le plus jeune des joueurs détermine qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le dé indique les couleurs rouge, bleue, jaune ou verte, tu poses la plaquette mouton de la couleur correspondante sur la case de la même couleur de la planche. Si tu n'as pas de plaquette mouton de la couleur voulue, c'est alors au tour du joueur suivant. Qui n'a plus qu'une seule plaquette à la fin, a le droit de lancer deux fois le dé.

Le **violet** et le noir déterminent l'avance du sanglier Bruno sur ses propres cases. Si le violet est indiqué par le dé, tu fais avancer le sanglier d'une case en direction de la porte en bois. Il est évident que le sanglier Bruno aimerait atteindre le plus rapidement cette porte menant au pâturage, afin de pouvoir embêter les petits moutons. Si ton dé indique le **noir**, Eddy - le courageux mouton noir - défend les petits moutons. Dans ce cas, tu fais reculer le sanglier Bruno d'une case en direction de la forêt.

## La partie s'achève

- lorsque le premier joueur a réussi à amener tous ses moutons au pâturage. Ce joueur remporte alors la partie.
- lorsque le sanglier Bruno est arrivé au pâturage, avant que tous les petits moutons ne s'y soient rendus. C'est alors le sanglier Bruno qui sort vainqueur de la partie.



- lorsqu'Eddy, le mouton noir, est arrivé à chasser le sanglier Bruno jusqu'à la dernière case de la forêt. Le sanglier Bruno a alors perdu. Celui des joueurs ayant réussi à avoir le moins de plaquettes devant lui, gagne la partie.

## Variante coopérative du jeu pour les petits

Dans cette variante, tous jouent en commun contre le sanglier Bruno. Répartissez toutes les plaquettes moutons de façon bien visible et bien accessible autour de la planche de jeu. La partie se joue ici aussi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour la pose des plaquettes moutons, on ne tient compte ici que de la couleur et non de la position des moutons.

## La partie s'achève

- lorsque vous avez amené tous vos moutons au pâturage. Vous avez alors tous gagné.
- lorsque le sanglier Bruno a atteint le pâturage avant que tous les moutons ne s'y trouvent. C'est alors Bruno qui gagne.
- lorsqu'Eddy, le mouton noir, a réussi à chasser le sanglier Bruno dans la forêt. Bruno a alors perdu et tous les joueurs ont gagné la partie ensemble.

# Eddy, la pecora nera

Un colorato gioco di attribuzione  
per 2-4 giocatori a partire dai 3 anni di età

Le pecorelle curiose sono uscite dal pascolo. Durante la loro avventurosa scorribanda nel bosco incontrano il cinghiale Bruno. Piene di paura, le piccole fuggiasche cercano di tornare svelte verso il pascolo. Lì le attende Eddy, la pecora nera, per proteggerle dal cinghiale Bruno. Aiutate le pecorelle a raggiungere il pascolo prima del cinghiale Bruno!



## Preparativi

Prima di giocare per la prima volta staccate con attenzione le tessere-pecora dalle tavole prefustellate. Componete la plancia di gioco e posatela al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Posate le tessere-pecora coperte sul tavolo e mescolatele, infine distribuitele ai giocatori: se il gioco si svolge con 2 giocatori, ciascun giocatore riceverà 12 tessere-pecora, se il gioco si svolge con 3 giocatori, ciascun giocatore riceverà 8, se il gioco si svolge con 4 giocatori, ciascun giocatore riceverà 6. Ponete il cinghiale Bruno sulla sua casella di partenza quadrata; a questo punto ciascun giocatore porrà le proprie tessere-pecora coperte davanti a sé. All'inizio del gioco occorrerà decidere se tenere conto solamente dei colori, oppure dei colori e delle diverse posture delle pecore. Dopodiché si potrà iniziare il gioco.

## Svolgimento del gioco

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determinerà chi inizia. I giocatori lanceranno il dado in senso orario. Se lanciando il dado escono i colori rosso, blu, giallo o verde, il giocatore poserà la tessera-pecora del colore corrispondente sulla casella dello stesso colore della plancia di gioco. Se il giocatore di turno non possiede tessera-pecora del colore corrispondente, il turno passerà al giocatore successivo. Chi alla fine possiederà una sola tessera-pecora potrà lanciare il dado due volte. I colori lilla e nero determinano l'avanzamento del cinghiale Bruno sulle caselle corrispondenti. Se lanciando il dado il giocatore di turno fa uscire il colore **lilla**, farà avanzare il cinghiale di una casella in direzione del cancello del pascolo. L'obiettivo del cinghiale Bruno è raggiungere prima possibile il cancello del pascolo per impaurire le pecorelle. Se lanciando il dado il giocatore di turno fa uscire il colore **nero**, Eddy, la coraggiosa pecora nera, riuscirà a proteggere le pecorelle, cacciando letteralmente il cinghiale Bruno e facendolo arretrare di una casella in direzione del bosco.

## Il gioco termina

- quando un giocatore riesce per primo a portare al pascolo tutte le sue pecore. Questo giocatore vince il gioco.
- se il cinghiale Bruno riesce ad arrivare al pascolo prima di tutte le pecorelle. Il cinghiale Bruno ha vinto il gioco.



- se Eddy, la pecora nera, è riuscito a fare indietreggiare il cinghiale Bruno fino all'ultima casella nel bosco. Il cinghiale Bruno ha perso il gioco. Il vincitore del gioco sarà quindi il giocatore con il minor numero di tessere-pecora davanti a sé.

## Variante di gioco più collaborativa per i più piccoli

In questo caso, tutti giocano insieme contro il cinghiale Bruno. Tutte le tessere-pecora sono visibili a tutti e ben raggiungibili intorno alla plancia di gioco. Anche in questo caso i giocatori lanceranno il dado in senso orario. Per quanto riguarda le tessere-pecora sulla plancia di gioco, si terrà conto solamente dei colori, e non della postura delle pecore.

## Il gioco termina

- quando tutte le pecore sono al pascolo.  
In questo caso tutti i giocatori vincono insieme il gioco.
- se il cinghiale Bruno ha raggiunto il pascolo prima di tutte le pecorelle, Bruno ha vinto il gioco.
- se Eddy, la pecora nera, è riuscito a ricacciare il cinghiale Bruno nel bosco. Bruno ha perso e tutti i giocatori vincono insieme il gioco.



Art.- Nr. 51291



Art.- Nr. 51293



Art.- Nr. 51292

## Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Ingeborg Ahrenkiel**

Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design / Design / Design: **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Redaktionelle Mitarbeit / Collaboratrice de rédaction / Collaborazione redazionale: **Angelika Au, Kristian Peetz**

Redaktion / Rédaction / Redazione: **Nina Temme**

© 2015 **ENE MENE MUH** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

Art.-Nr. 51290

