

Gelingt es einem Spieler bis zum Ablauf der Sanduhr minimum 3 gleichfarbene Schafe neneinander zu legen, gewinnt er diese Karten und legt sie, ohne sie umzudrehen, unter Seine Fetisch-Karte.

Die leeren Stellen werden durch neue Karten des Nachziehstapels aufgefüllt. Dabei ist es dem Spieler überlassen ob er die Karten mit der Vorder- oder der Rückseite ablegt. Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist oder wenn es nicht mehr möglich ist das Spielfeld in der Mitte auf 9 Karten aufzufüllen.

Wertung

Jeder Spieler enthält :

1 Punkt je Schaf das er gesammelt hat

2 Punkte je Schaf das seinem Fetisch-Schaf gleicht.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Fetisch-Schafen.

Ber erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Schafen einer Farbe.

Variante ohne Sanduhr

Das Spiel verfolgt die gleichen Regeln, jeder Spieler hat jedoch maximal 3 Spielzüge und versucht damit so viele gleichfarbene Schafe wie möglich aneinander zu reihen.

Nach maximal 3 Spielzügen ist der nächste Spieler an der Reihe.

Autor : Nicolas Walther

Illustrator : Olivier Fagnère

Herausgegeben von Azao Games

Danksagung: les amis du M.A.L.T. (Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains), Julien Mazziotta, Dimitri, Katia und Selma.



Spielregeln

Ein Spiel für **2 bis 4 Spieler**

Ab **7 Jahren**

Dauer : **20 Minuten**

Inhalt :

- 70 Spielkarten

- einminütige Sanduhr



In Sheep Sheep bist du ein Schäfer und versuchst möglichst viele Schafe einer Familie zusammen zu trommeln.

Spielziel

Erziehle möglichst viele Punkte indem du soviel wie möglich Schafe einer Farbe in eine Reihe bekommst.

Spielvorbereitung

Bei zwei Spielern legt die Schafskarten mit dem Symbol **3+** zurück in die Schachtel. Diese werden während dem Spiel nicht gebraucht.



Jeder Spieler bekommt zufällig eine Fetischschafs-Karte die er verdeckt vor sich ablegt. Diese wird erst am Ende des Spieles aufgedeckt.



Mischt die Schafskarten und verteilt jedem Spieler vier davon, die er vor sich ablegt.



Legt danach zufällig neun Schafskarten in einem Quadrat von 3x3 Karten wie in folgender Abbildung in die Tischmitte aus.

Achtung: Es dürfen nicht mehr als zwei Schafe nebeneinander liegen (die Diagonale zählen nicht). Wenn dies der Fall ist müssen eine oder mehrere Karten umgedreht werden.



Die weiteren Schafskarten werden auf einem Nachziehstapel auf dem Tisch bereit gelegt.

Spielablauf

Der Spieler der als Letzter einen Wollpulli trug wird Startspieler.

Wenn ein Spieler am Zug ist darf er, solange die Sanduhr läuft, so viele gleichfarbene Schafe wie möglich nebeneinander anordnen (siehe Abbildung).

Achtung: Diagonale zählen nicht.



OK

OK



OK

!Er darf seine eigenen Karten und die neun Karten in der Tischmitte beliebig oft miteinander vertauschen und:
- beide Seiten seiner vier Startkarten benutzen
- die Karte die er so vor sich ablegt kann wiederum von ihm ausgespielt werden

Um Karten miteinander zu tauschen ist es wichtig dass die sichtbare Seite der Karte die genommen wird der verdeckten Seite der Karte die in die Tischmitte gelegt wird entspricht.



Ein Spieler wiederholt dies so oft es ihm möglich ist um so viele gleichfarbene Schafe wie möglich aneinander zu reihen.