

SPIELENDEN

Kann kein Spieler mehr ziehen, gewinnt der Spieler, der die meisten Weiden besetzt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die größte zusammenhängende Weide besitzt.

Beispiel: Spieler Rot und Spieler Weiß haben jeweils 15 Weiden besetzt. Spieler Rot hat zehn miteinander verbundene Weiden, Spieler Weiß nur neun. Spieler Rot gewinnt.



Autor: Francesco Rotta
© 2013 Blue Orange
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Made in China

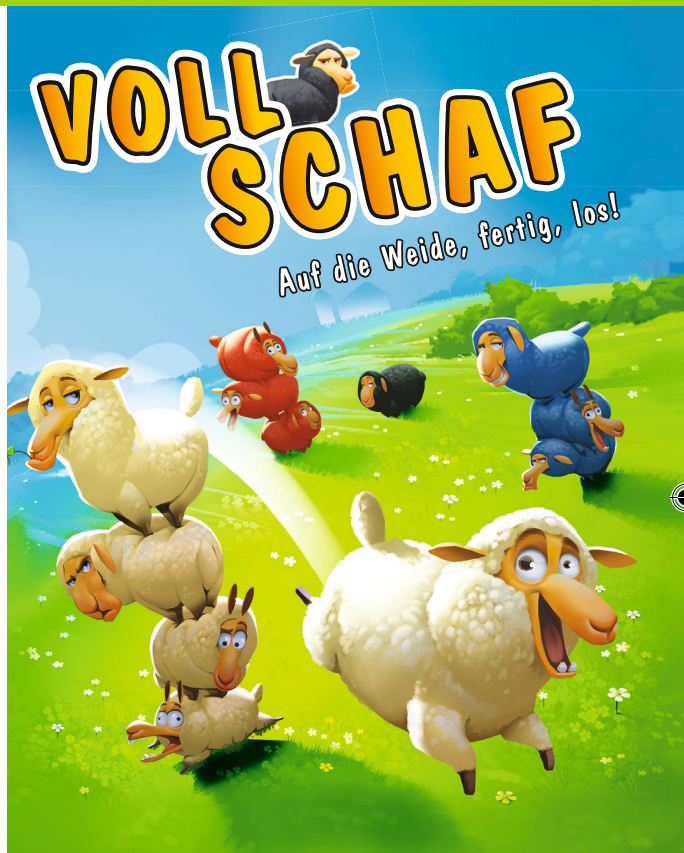
All rights reserved for all countries.
Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.



FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 7 JAHREN

SPIELDAUER: CA. 15 MINUTEN

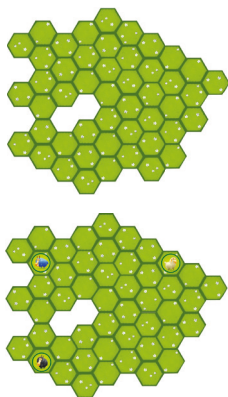
INHALT

- 16 Weidetafeln (Jedes Sechseck darauf stellt eine Weide dar)
- 64 Schafe in vier Farben

Rivalisierende Schafherden rangeln um den größten Anteil an Bauer Hugos Weideland. Nehmt euch in Acht vor hinterhältigen Schafen und plant eure Züge mit Bedacht, um die anderen Schafe im Zaun zu halten. Sichert euch die größte Weide, um das Spiel zu gewinnen. Und denkt daran: Für strategisch denkende Schafe ist das Gras grüner!

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich die 16 Schafe einer Farbe und stellt sie als **einen** Stapel vor sich ab.
2. Jeder Spieler nimmt sich 4 Weidetafeln. Bei weniger als vier Spielern kommen die überzähligen Weidetafeln aus dem Spiel.
3. Legt abwechselnd eure Weidetafeln aneinander, um gemeinsam das Spielfeld zu gestalten. Jede Weidetafel muss mit mindestens einer Seite eine andere Weidetafel berühren. Es beginnt der älteste Spieler.
4. Setzt nacheinander euren Schafstapel auf eine äußere Weide. Es beginnt der jüngste Spieler.



ZIEL DES SPIELS

Zieht eure Schafherden, um das meiste Weideland für euch zu beanspruchen, und hindert fremde Schafherden daran, euch zu blockieren.

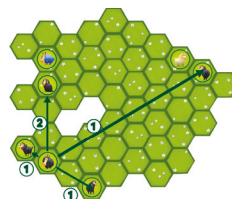
DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, machst du Folgendes:

1. Teile bei deinem ersten Zug deinen Schafstapel in zwei Stapel. Du entscheidest, wie viele Schafe jeder Stapel enthält. Jeder Stapel muss aber mindestens ein Schaf enthalten. Bist du das nächste Mal an der Reihe, darfst du wählen, welchen deiner Stapel du teilst.
2. Lasse die eine Hälfte deines soeben geteilten Stapels an ihrem ursprünglichen Platz stehen und ziehe mit der zweiten Hälfte des Stapels in gerader Linie so weit es geht und du entweder
a) auf einen anderen Schafstapel trifft oder
b) nicht mehr weiter ziehen kannst. Das ist dann der Fall, wenn du den Rand des Spielfeldes erreichst.

WICHTIG:

- Du musst mindestens ein Schaf zurücklassen, wenn du ziehst.
- Du darfst deine Schafe nur in gerader Linie ziehen.
- Auf jeder Weide darf nur ein Schafstapel stehen.
- Du darfst Schafstapel nie zusammenfügen.
- Du darfst nicht über einzelne Schafe oder Schafstapel springen, auch nicht über deine eigenen.



Beispiel: Das schwarze Schaf kann entweder

- ① auf eine Weide am Spielfeldrand ziehen **oder**
- ② auf die Weide direkt vor dem blauen Schaf.

Ist dein Schaf oder dein Schafstapel von allen Seiten von anderen Schafen umgeben, ist es bzw. er blockiert und kann nicht länger gezogen werden. Kannst du keinen deiner Schafstapel mehr ziehen, endet das Spiel für dich.