



### Spielregel

Ein Beobachtungs- und Reaktionsspiel für 2-6 Spieler ab 5 Jahren, entwickelt von Jean-Marc Courtil und illustriert von David Revoy.

#### • Inhalt



#### • Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster 5 Schafplättchen zu bekommen.

#### • Aufbau

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 2 Schafplättchen. Die übrigen Plättchen bilden den **VORRAT**.

Die Karten werden gemischt und mit dem Bild nach unten in die Tischmitte gelegt und bilden den **STAPEL** (\*).

Daneben werden der **SCHAF-Stein** und die **BOBBY-Steine** gelegt, so dass jeder Spieler sie gleichgut erreichen kann. Von den **BOBBY-Steinen** wird einer weniger benutzt, als Personen mitspielen (z.B. bei 4 Mitspielern 3 **BOBBY-Steine**).

(\* Die Spieler können die Karten auch unter sich aufteilen. Jeder hat dann einen eigenen **STAPEL** vor sich liegen, von dem er zieht. Das jeweilige Bild gilt dennoch für alle Spieler.

#### • Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer dran ist deckt die oberste Karte auf und legt sie so hin, dass sie für alle Mitspieler gut sichtbar ist. Je nachdem, was auf der Karte zu sehen ist, muss wie folgt reagiert werden:



• Angreifender Wolf: Jeder Spieler greift sich einen **BOBBY-Stein**. Der Spieler der keinen bekommt wirft eines seiner Schafplättchen ab.



• Ein oder mehrere Schafe (und kein Wolf): Es muss sofort nach dem **SCHAF-Stein** gegriffen werden. Der Spieler, der ihn zuerst erwischt, bekommt ein Schafplättchen aus dem **VORRAT**.



- Wenn gar kein Schaf zu sehen ist **oder** Schaf(e) und ein Wolf zusammen auf der Karte zu sehen sind (wobei sich der Wolf gerne tarnt oder versteckt), darf man **nicht reagieren**. Wer fälschlich einen **SCHAF-** oder **BOBBY-**Stein nimmt, muss eins von seinen Schafplättchen in den Vorrat legen.

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler deckt eine Karte auf. Ist der **STAPEL** aufgebraucht, wird er neu gemischt und es geht normal weiter.

#### • Ausscheiden eines Spielers

Wenn ein Spieler keine Schafplättchen mehr hat, ist er aus dem Spiel. Ein **BOBBY-**Stein wird entfernt und die restlichen Spieler machen weiter.

#### • Sieg

Der erste Spieler, der 5 Schafplättchen besitzt, gewinnt das Spiel. Um das Spiel zu verlängern kann diese Zahl zu Spielbeginn auch erhöht werden.

#### • Chancenausgleich

Bei Spielern unterschiedlichen Alters kann man sich einigen, dass sie das Spiel mit entsprechend mehr oder weniger Plättchen beginnen.

*Beispiel : Thomas und Chloe spielen mit ihren Kindern Lucas und Lea, im Alter von 5 und 6. Die Eltern beginnen das Spiel jeweils mit 2 Schafplättchen, und die Kinder mit 3 Schafplättchen.*



«Für meinen geliebten Sohn, Manu, der mir bei diesem Spiel eine große Hilfe war. Danke, mein Sohn...» J.M. COURTIL

#### Spielverlauf mit 4 Spielern



[www.asyncron.fr](http://www.asyncron.fr)

Demo Video auf  
[www.bobby-sitter.fr](http://www.bobby-sitter.fr)

Exklusiver Vertrieb der  
Deutschen Ausgabe :

Heidelberger  
Spieleverlag



[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)