

Der Schäfer und sein Hund

Ach, du Schreck – schon wieder ist ein Schäfchen weg!

In diesem spannenden Spiel für 2 Personen zieht der eine mit dem Schäfer und dem Hund, der andere mit den 5 Schäfchen.

Ziel des Spieles ist es, daß entweder der Schäfer und sein Hund die 5 Schäfchen in den Pferch sperren und dadurch gewinnen, oder, daß die Schäfchen Sieger sind, indem eines von ihnen auf eines der mit einem Gatter bedruckten Sechsecke flüchten kann und somit die ganze Herde befreit.

Vorbereitung: Der Zaun wird auf der gestrichelten Linie aufgebaut. Der Schäfer und sein Hund stehen auf den mit Gatter bedruckten Sechsecken. Die Schafe werden auf beliebige Sechsecke gestellt, wobei zwischen Schäfer/Hund und Schäfchen jeweils mindestens ein Sechseck frei bleiben muß. Es darf sich immer nur eine Spielfigur auf einem Feld befinden.

Spielverlauf: Es darf immer nur von einem Feld auf ein angrenzendes ge-

zogen werden (1 Schritt). Der Spieler, der mit Schäfer und Hund zieht, beginnt und geht mit einer dieser Figuren auf ein angrenzendes Feld. Nun bewegt der Spieler mit den Schäfchen eines von ihnen auf ein angrenzendes Sechseck, jedoch nicht auf ein Feld neben Schäfer oder Hund. Wenn irgend möglich, **darf ein Schäfchen nie auf einem Sechseck stehen, das an ein Feld grenzt, auf dem ein Schäfer oder Hund stehen.** Es ist darauf zu achten, daß zwar **entweder mit Schäfer oder Hund** von dem einen Spieler **gezogen werden darf, jedoch nicht in einem Zug.** Kommen Schäfer oder Hund auf ein Sechseck, das gleich an mehrere mit Schäfchen besetzte Felder angrenzt, dann müssen die bedrohten Schäfchen (eines oder auch mehrere) so weit flüchten, daß wieder jeweils ein Feld zwischen ihnen und dem Schäfer oder Hund frei bleibt. Ist es einmal nicht möglich, alle Schäfchen gleichzeitig in entsprechenden Abstand zu bringen, so hat das

Schäfchen, das noch auf einem dem Schäfer oder Hund angrenzenden Feld steht, beim nächsten Zug Vorrang. Wenn einmal überhaupt kein Schäfchen ein leeres Feld zwischen sich und Schäfer oder Hund bringen kann, muß der Spieler aussetzen.

Kommt ein Schäfchen auf ein Feld, das an ein Sechseck mit Zaun angrenzt, so kann es durch den Schäfer oder den Hund in den Pferch getrieben werden. Schäfer und/oder Hund versuchen das Schäfchen noch weiter auf das Gatter zuzutreiben, so daß es sich auf dem gleichen Feld wie eines der Zaunteile befindet. Sodann öffnet der Spieler, der mit dem Schäfer und dem Hund zieht, das Gatter. **Das Schäfchen muß bei seinem nächsten Zug in den Pferch laufen, da ja immer ein freies Feld zwischen einem Schäfchen und Schäfer/Hund sein muß.** Sobald das Schäfchen im Pferch ist, wird der Zaun wieder geschlossen. Aber Achtung: Die Schäfchen haben bei folgender Spielsituation die

Möglichkeit, nochmals aus dem geöffneten Pferch zu entkommen! Wenn z.B. der Hund ein Schäfchen bis an das geöffnete Gatter getrieben hat, dann aber feststellen muß, daß ein anderes sich bereits auf den Weg gemacht hat, durch das mit einem Gatter bedruckte Sechseck in die Freiheit zu gelangen und der Schäfer z.B. hier nicht helfend einschreiten kann, so wird der Hund natürlich das eine Schäfchen am Pferch außer Acht lassen und demjenigen nachjagen, das die gesamte Herde befreien würde. Da das Gatter ja dann noch geöffnet ist, kann das schon fast gefangene und eventuell bereits eingesperrte Schäfchen wieder aus dem Pferch entkommen.

Das Spiel ist beendet, wenn Schäfer oder Hund alle 5 Schäfchen im Pferch gefangen haben oder wenn eines durch das mit einem Gatter bedruckte Sechseck entkommen konnte und damit all seine Artgenossen die Freiheit schenkt.

Spear-Spiele
Die Spielmacher.

SPEAR-SPIELE GMBH
SPIELEFABRIK UND -VERLAG
8500 NÜRNBERG

**Spielinhalt: 1 Spielplan, 1 Schäfer,
1 Hund, 5 Schafe, 5 Zäune**

No. 26 125