

The Lamont Brothers

# Haste Bock?

Eine spielerische Schererei

## Spielregeln

für 2-4 Schafsköpfe ab 10 Jahren

Panik auf der Weide! Die Schafsherde ist in Aufruhr. Roger, ein Bock wie aus dem Bilderbuch, bringt die Herzen der Schafsdamen mächtig in Wallung. Zu allem Überfluss lauert auch noch das Frisörschaf am Weiderand, das es auf die Wolle abgesehen hat. Welches Schaf weiß da noch, wohin es zuerst laufen soll? Wer von euch schafft es, alle seine Schäfchen ins Trockene zu bringen?

### 1. Spielmaterial

8 Schafe } (in den  
48 Aktionskärtchen } Spielerfarben Blau,  
4 Wertungssteine } Gelb, Grün und Rot)  
1 Schafsbock „Roger“  
1 schwarzes Schaf „Thea“

1 Frisörschaf „Jacques“  
1 Spielplan  
1 schwarzer Zeitstein  
1 Farbwürfel  
9 Weideplättchen + Aufkleber

### 2. Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel befestigt ihr die neun Schafe mithilfe der Aufkleber auf den Schafkonturen der Weideplättchen.

Zum Spielbeginn stellt ihr die Schafe so in die Spielplanmitte, dass die gleichfarbigen Schafe jeweils einen „Rösselsprung“ voneinander entfernt stehen. Hier ein Beispiel: siehe Abb. 1

Alle Schafe schauen in dieselbe Richtung.



Abb. 2: Jeder hat einen Wertungsstein in seiner Spielerfarbe

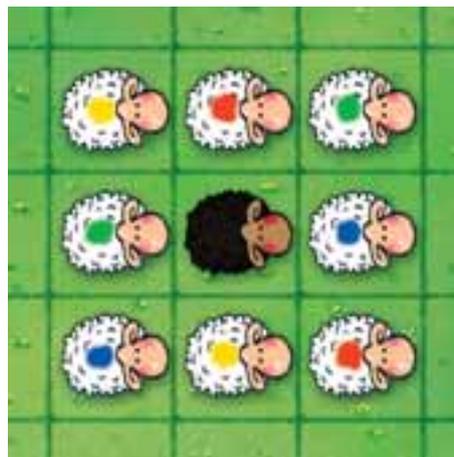


Abb. 1

Jeder von euch legt die 12 Aktionskärtchen in der Farbe seiner Schafe offen vor sich aus.

Eure Wertungssteine und den Zeitstein stellt ihr am Spielfeldrand neben das Feld mit der Nr. 1. (Abb. 2)

Wer ist wer auf der Schafsweide?



Jeder von euch führt zwei gleichfarbige Schafsdamen auf die besten Weideplätze ...



... zu Roger, dem Bock, der weiß, was Schafe wollen ...



... danach zum Tratsch mit Thea, dem sonnenverbrannten schwarzen Schaf ...



... bevor schließlich alle vor dem Frisörschaf Jacques und seiner scharfen Schere Reißaus nehmen.

### 3. Spielziel

Wer mit seinem Wertungsstein die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Die Punkteleiste ist gleichzeitig auch eine Zeitleiste, auf der ihr den Zeitstein bewegt.

### 4. Spielübersicht

Um bei HASTE BOCK? viele Punkte zu bekommen, musst du deine Schafe auf die besten Weideplätze bewegen.

Wo sich die besten Weideplätze befinden, hängt von der jeweiligen Spielphase ab.

Der Zeitstein zeigt an, in welcher Phase ihr euch gerade befindet. Bei jedem Spielzug bewegt ihr ihn vorwärts.

Es gibt 4 Spielphasen:

**1. PHASE:** „Gleich und gleich gesellt sich gern“ (Zeitstein auf Feld 1 bis 12)  
Jeder Spieler versucht, seine beiden Schafe möglichst nah zueinander zu bringen.

**2. PHASE:** „Haste Bock?“  
(Zeitstein auf Feld 13 bis 37)  
Der allseits beliebte Schafsbock Roger wird am Spielfeldrand aufgestellt. Alle Schafe schauen ihn an. Jeder Spieler versucht, seine Schafe möglichst nah an Roger heranzuziehen.

**3. PHASE:** „Black is beautiful“  
(Zeitstein auf Feld 38 bis 49)  
Die Spieler versuchen, ihre Schafe möglichst dicht an Thea, das schwarze Schaf, heranzuführen.

**4. PHASE:** „Jetzt geht's euch an die Wolle!“ (Zeitstein auf Feld 50 bis 74)  
Das gefürchtete Frisörschaf Jacques wird am Spielfeldrand in Blickrichtung der Schafe aufgestellt. Nur Schafe, denen die Flucht vor Jacques gelingt, kommen ungeschoren davon.

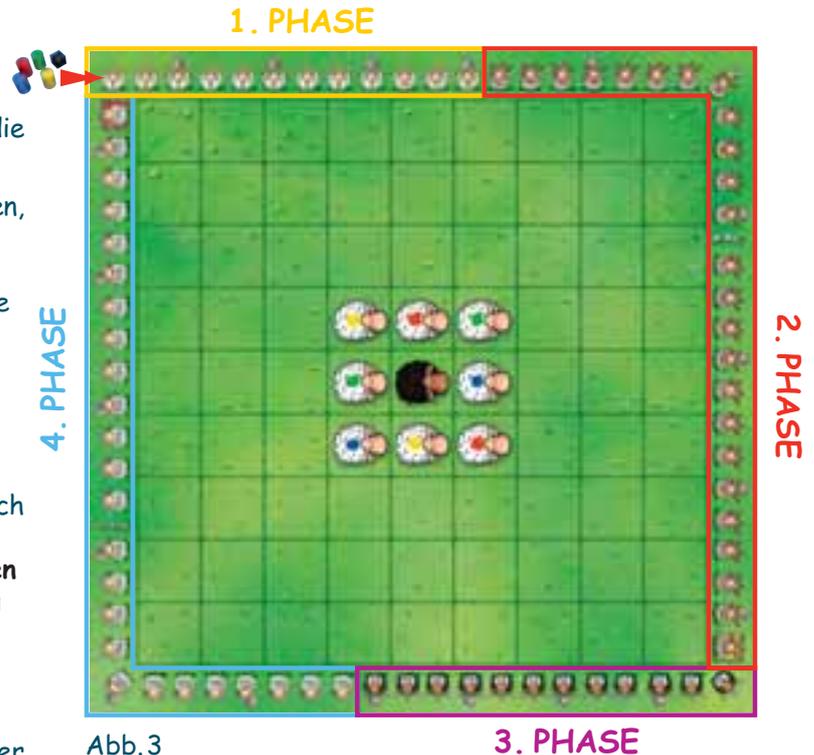


Abb. 3

Da sich die Spielabläufe von HASTE BOCK? bei verschiedenen Spieleranzahlen in einigen Details unterscheiden, folgt nun zunächst die **Regel für 4 Spieler**. Am Ende dieses Regelhefts findet ihr die Spielvarianten für 2 und 3 Spieler.

### 5. Gerangel um die besten Weideplätze

Noch stehen unsere Schäflein friedlich auf der Weide. Aber nicht mehr lange!

**Vor der ersten Spielrunde** wird panikartig um die besten Plätze gerangelt. Wenn du der Spieler mit den längsten Haaren bist, darfst du beginnen. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Du würfelst mit dem Farbwürfel. Die Farbe gibt an, welche Farbe das Schaf haben muss, mit dem du nun rammst. Zeigt der Würfel „weiß“, suchst du dir ein beliebiges Schaf aus. Und so wird gerammt:

Das Schaf rammt ein anderes Schaf oder eine Reihe von Schafen in beliebige Richtung (vgl. Abb. 4.1 bis 4.6).

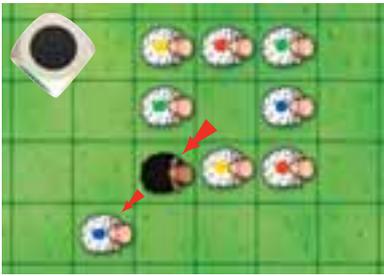


Abb 4.1.: Albert würfelt „schwarz“ und kann nun mit dem schwarzen Schaf eines der umstehenden Schafe rammen. Er beschließt, das blaue Schaf diagonal nach hinten zu rammen.



Abb 4.2: Rammende Schafe dürfen über leere Felder hinweg ziehen. Helga würfelt „gelb“ und rammt mit dem gelben Schaf diagonal über das leere Mittelfeld hinweg das rote Schaf.



Abb 4.3: Man darf auch mehrere Schafe rammen, die in einer Reihe stehen. Peter würfelt „grün“ und rammt das blaue und gelbe Schaf seitwärts.

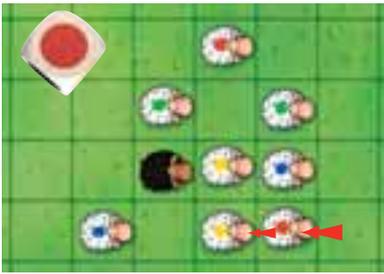


Abb 4.4: Doris würfelt „rot“ und rammt mit dem roten Schaf das gelbe um 1 Feld nach hinten ...

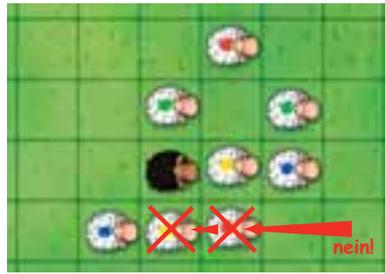


Abb 4.5: ... Doris darf das gelbe Schaf nicht weiter (2 Felder oder mehr) rammen, es sei denn ...

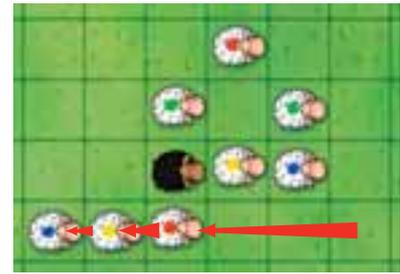


Abb 4.6: ... sie entschließt sich, auch noch das blaue Schaf zu rammen. Das zuletzt gerammte Schaf wird immer genau um 1 Feld in Rammrichtung verschoben.

Nun sind die Schafe richtig schön verteilt, und das eigentliche Spiel geht los.

## 6. Der Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn (weiter). Wenn du am Zug bist, führst du nacheinander folgende Aktionen aus:

- 1) Du wählst ein offen vor dir ausliegendes Aktionskärtchen und führst die gewählte **Aktion** aus. Das verwendete Kärtchen kommt aus dem Spiel.
- 2) Du bewegst den **Zeitstein** um so viele Felder auf der Zeitleiste vorwärts wie die Zahl auf dem gespielten Aktionskärtchen angibt (Abb 5a).
- 3) Löst der Zeitstein eine **Wertung** aus, wird diese durchgeführt (s. Kapitel 8: Die Wertungen).
- 4) Wenn der Zeitstein nach deiner Aktion auf einem **Schafpanik-Feld** gelandet ist, rammt du mit einem Schaf, dessen Farbe du erwürfeln, wie in Kapitel 5 beschrieben. Eine Wertung findet nach dieser Aktion **nicht** statt, und der Zeitstein wird **nicht** bewegt.



Abb. 5a



Abb. 5b: Die Schafpanik-Felder erkennt man am Würfel über dem Schaf.

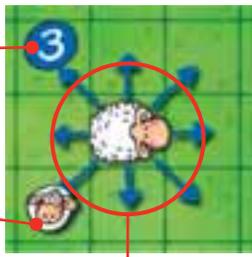
# 7. Die Aktionskärtchen

## Aufbau der Aktionskärtchen

So ist ein Aktionskärtchen aufgebaut:

Die Zahl gibt die **Bewegungsweite** des Zeitsteins an.

Hier findest du eine von drei **Bedingungen**, die an die Aktion geknüpft ist.



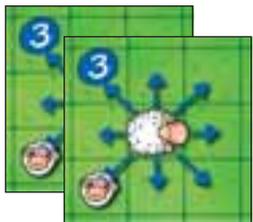
Das ist die **Aktion**, die du ausführst.

Folgende Bedingungen gibt es:

- Eines **deiner** Schafe muss diese Aktion ausführen.
- Bei dieser Aktion **muss kein eigenes** Schaf beteiligt sein.
- Diese Aktion darf vom nachfolgenden Spieler **nicht rückgängig** gemacht werden.

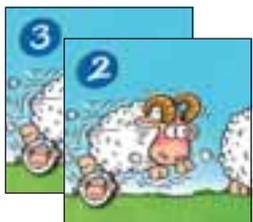
Diese sieben Aktionen gibt es:

### **Aktionen mit eigenen Schafen**



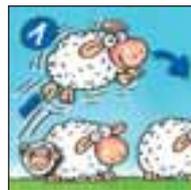
#### a) Der Schafschritt

Du bewegst eines deiner eigenen Schafe auf ein beliebiges freies Nachbarfeld (waagrecht, senkrecht, diagonal). Gibt es kein freies Nachbarfeld, ist diese Aktion nicht möglich.



#### b) Der Rammbock

Du rammst mit einem **eigenen** Schaf ein anderes Schaf oder mehrere andere Schafe, so wie beim „Gerangel um die besten Weideplätze“ in Kapitel 5 beschrieben.



#### c) Der Bocksprung

Eines deiner Schafe springt über eine beliebige Anzahl anderer Schafe hinweg in **eine** beliebige Richtung (waagrecht, senkrecht, diagonal). Das Schaf landet auf dem Feld, das sich

**unmittelbar hinter dem zuletzt übersprungenen Schaf** befindet.

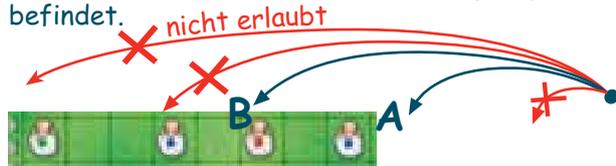
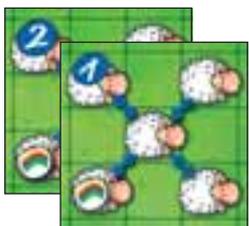


Abb. 6: Springende Schafe dürfen vor dem Sprung auf leeren Feldern "Anlauf nehmen". Springt Doris mit ihrem blauen Schaf über das rote Schaf, landet sie auf Feld A. Springt sie auch noch über das blaue Schaf, landet sie auf Feld B. Das grüne Schaf kann sie nicht mehr überspringen, weil es am Spielfeldrand steht.

### **Aktionen mit beliebigen Schafen**



#### d) Die diagonale Schafkarawane

Alle Schafe auf einer **diagonalen Linie** von Spielfeldern bewegen sich **auf dieser Linie** um ein Feld in gleicher Richtung. Die Schafe dürfen bei dieser Aktion die gewählte Linie nicht verlassen.

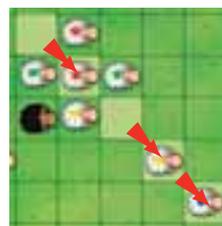


Abb. 7: Helga verschiebt das rote, das gelbe und das blaue Schaf um 1 Feld.



#### e) Die waagerechte und senkrechte Schafkarawane

Alle Schafe auf einer **waagerechten oder senkrechten** Linie von Spielfeldern bewegen sich **auf dieser Linie** um ein Feld in gleicher Richtung. Die Schafe dürfen bei dieser Aktion die gewählte Linie nicht verlassen.



Abb. 8a: Albert bewegt das blaue und die grünen Schafe waagrecht um 1 Feld entlang der Linie, in der sie stehen.

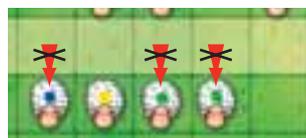
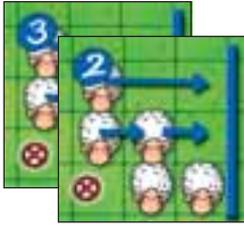


Abb. 8b: Diese Bewegung ist nicht erlaubt, weil die Schafe dadurch ihre gemeinsame Linie verlassen würden.

## ⊕ Aktionen, die die gesamte Herde betreffen



### f) Der Futtertrog

Alle Schafe rücken in einer Richtung so nah wie möglich zu einer von dir festgelegten Linie von Weidefeldern vor. Auf dieser waagerechten oder senkrechten Linie markiert ein Schaf in Zugrichtung den äußeren Rand der Herde (vgl. Abb. 9a-d).

Der unmittelbar folgende Spieler darf diese Aktion nicht rückgängig machen, indem er einen Futtertrog in die entgegengesetzte Richtung spielt. Er kann aber einen Futtertrog in eine der beiden anderen Richtungen anlegen.



Abb. 9: Eine mögliche Aufstellung auf der Weide vor dem "Futtertrog".

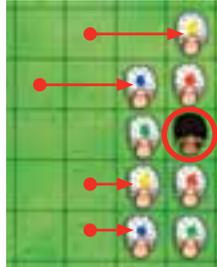


Abb. 9a: Alle Schafe richten sich nach dem schwarzen Schaf aus.

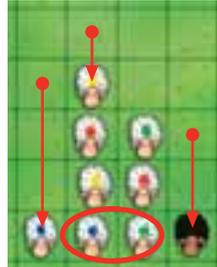


Abb. 9b: Alle Schafe richten sich nach dem grünen und blauen Schaf aus.

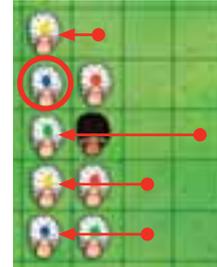


Abb. 9c: Alle Schafe richten sich nach dem blauen Schaf aus.

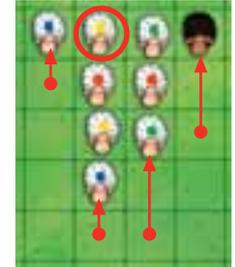


Abb. 9d: Alle Schafe richten sich nach dem gelben Schaf aus.



### g) Der Herdentrieb

Du drehst die gesamte Herde um 90° - egal ob im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Ist Roger (in der 2. Spielphase) oder Jacques (in der 3. Spielphase) anwesend, wandert er in die (neue) Blickrichtung der Schafe.

Der unmittelbar folgende Spieler darf diese Aktion nicht rückgängig machen. Allerdings darf er die Herde mit dem Aktionskärtchen "Herdentrieb" um weitere 90° drehen, wenn er die Drehrichtung seines Vorgängers beibehält.



Abb. 10: In diesem Beispiel dreht Peter alle Schafe um 90° nach rechts. Roger wandert dabei an den rechten Spielfeldrand.

### Allgemeine Weideregeln:

1. Bei jeder Aktion muss sich mindestens ein Schaf bewegen.
2. Die Blickrichtung der Schafe spielt für die Bewegung keine Rolle. Schafe laufen also auch rück- und seitwärts.
3. Der Spielfeldrand begrenzt die Bewegung der Schafe, d.h. Aktionen, die dazu führen, dass ein Schaf den Spielfeldrand überschreiten würde, sind nicht erlaubt.

## 8. Die Wertungen

In allen vier Spielphasen bekommt ihr Punkte, die ihr mit euren Wertungssteinen auf der Punkteleiste abtragt. In der 1. und in der 3. Phase erhältst du diese Punkte immer gleich nach deinem Zug. In den Phasen 2 und 4 gibt es nur dann Punkte, wenn der Zeitstein bestimmte Felder erreicht. Es gibt dann Punkte für alle Spieler.

- 1. PHASE:** „Gleich und gleich gesellt sich gern“ (Zeitstein auf Feld 1 bis 12)  
Der Zeitstein befindet sich auf einem Feld der 1. Phase, **nachdem** du ihn versetzt hast. Du erhältst **2 Punkte**, falls sich deine beiden Schafe auf **senkrecht** bzw. **waagrecht** angrenzenden Feldern befinden. Nur **1 Punkt** bekommst du, wenn deine Schafe 1 Feld **diagonal** voneinander entfernt sind. Sind deine Schafe weiter voneinander entfernt, erhältst du keine Punkte.

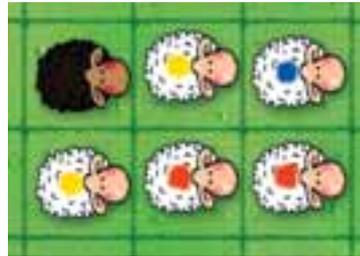


Abb. 11: Stehen Alberts rote Schafe nach seinem Zug so, bekommt er 2 Punkte. Wäre dies das Ergebnis von Peters Zug (gelb), bekäme dieser nur einen Punkt.

- 2. PHASE:** „Haste Bock?“ (Zeitstein auf Feld 13 bis 37)  
Alle Spieler bekommen Punkte, sobald ein Spieler den Zeitstein **über die Steinmauer** (nach Feld 24) gezogen hat; und zum zweiten Mal, wenn der Zeitstein den **geschlossenen Steinpferch** erreicht (Feld 37). **Wer mit dem Zeitstein den geschlossenen Steinpferch (Feld 37) erreicht, lässt ihn dort stehen. Erst der nächste Spieler darf ihn bei seinem Zug weiterziehen.** **4 Punkte** erhält jedes Schaf, das sich in der **vordersten** Reihe vor Roger befindet. Schafe in der **nächsten** Reihe erhalten jeweils **3 Punkte**. Schafe der **dritten** Reihe erhalten **2 Punkte**. Schafe der **vierten** Reihe erhalten **1 Punkt**. Der Rest geht leer aus. **Sobald der Zeitstein Felder der 3. Phase erreicht, verschwindet Roger.**



Abb. 12: Albert erhält für seine beiden roten Schafe je 3 Punkte, insgesamt 6. Peters vorderes gelbes Schaf bekommt 3, das hintere nur 2 Punkte, zusammen erhält Peter 5 Punkte. Doris' blaues Schaf in der ersten Reihe bringt 4 Punkte, das in der letzten geht leer aus, so dass Doris nur 4 Punkte bekommt. Helgas grüne Schafe sind einmal 4 und einmal einen Punkt wert. Auch sie bekommt bei dieser Wertung 5 Punkte.

- 3. PHASE:** „Black is beautiful“ (Zeitstein auf Feld 38 bis 49)  
Wenn du den Zeitstein nach deiner Aktion auf ein Feld der 3. Phase setzt, erhältst du sofort **2 Punkte für jedes eigene Schaf**, das sich **senkrecht** oder **waagrecht** neben dem schwarzen Schaf befindet. **1 Punkt** gibt es für jedes deiner Schafe, das 1 Feld **diagonal** neben dem schwarzen Schaf steht. Wenn deine Schafe weiter vom schwarzen Schaf entfernt sind, erhältst du keine Punkte.



Abb. 13: Peter bekommt für jedes seiner gelben Schafe 2 Punkte, insgesamt also 4 Punkte. Wäre dies die Situation nach Alberts Zug, bekäme er nur einen Punkt für sein rotes Schaf, das diagonal zu Thea, dem schwarzen Schaf, steht.

- 4. PHASE:** „Jetzt geht's euch an die Wolle!“ (Zeitstein auf Feld 50 bis 74)  
Alle Spieler bekommen Punkte, sobald ein Spieler den Zeitstein **über die Steinmauer** (nach Feld 62) gezogen hat; und zum zweiten Mal, wenn der Zeitstein den **geschlossenen Steinpferch** erreicht (Feld 74). **4 Punkte** bringt jedes Schaf, das sich in der **hintersten** Reihe befindet. Schafe in den Reihen davor erhalten jeweils **3 bzw. 2 bzw. 1 Punkt(e)**. Alle anderen Schafe gehen leer aus. **Die Schafe, die in der Reihe stehen, die dem Frisörschaf am nächsten ist, erhalten immer null Punkte.**



Abb. 14: Die Schafe in der vordersten Reihe vor Jacques bekommen 0 Punkte. Alberts rotes Schaf ganz hinten ist 4 Punkte wert. Helgas grüne Schafe bringen ihr 3 und 2, insgesamt also 5 Punkte ein, und Doris' hinteres blaues Schaf ist 2 Punkte wert. Da Thea bei der Reihenzählung berücksichtigt wird, geht Peter mit seinen beiden gelben Schafen leer aus.

Sollte es leere Reihen zwischen den Schafen geben, werden diese bei der Punktevergabe in Phase 2 und 4 ignoriert. Schafe einer neutralen Farbe, z.B. das schwarze Schaf oder die neutralen Schafe im Spiel zu zweit oder zu dritt, werden bei den Wertungen mitgezählt.

## 9. Spielende

Nachdem der Zeitstein auf Feld 74 gezogen wurde, endet das Spiel. Es findet hier ein letztes Mal eine Wertung statt.

Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Bei Gleichstand zählen die daran beteiligten Spieler die Zahlenwerte ihrer nicht eingesetzten Aktionskärtchen zusammen. Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt.



Abb. 15: Der Zeitstein im letzten Steinferch

---

## 10. HASTE BOCK? für 3 Spieler

**Startaufstellung:** wie im 4er-Spiel. Es gibt also neben Thea noch zwei weitere neutrale Schafe.

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler erhält **drei zusätzliche Aktionskärtchen** aus dem unbenutzten Vorrat der vierten Spielerfarbe: je ein Kärtchen mit dem Wert **1, 2 und 3**. Diese Kärtchen dreht er um – so dass nur die Zahlen auf den Rückseiten zu sehen sind. Damit werden diese Aktionskärtchen zu reinen **Bewegungskärtchen**. Folglich haben die Aktionen auf den Vorderseiten dieser drei Kärtchen in dieser Spielvariante keine Bedeutung.

**Der Spielablauf:** wie im 4er-Spiel, aber mit folgender Regelergänzung: Zusätzlich zu einem deiner Aktionskärtchen kannst du eines deiner drei Bewegungskärtchen ausspielen. Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, bewegst du den Zeitstein um die **Summe** beider Kärtchen. Die verwendeten Bewegungskärtchen kommen – genau wie die Aktionskärtchen – nach Benutzung aus dem Spiel.

**Spielende:** Pro **zusätzlichem Bewegungskärtchen**, das du am Ende noch nicht ausgespielt hast, geht dein **Wertungsstein 2 Felder** zurück.

---

## 11. HASTE BOCK? für 2 Spieler

**Startaufstellung:** wie im 4er-Spiel. Es gibt neben Thea noch vier weitere neutrale Schafe.

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler erhält jeweils einen **zusätzlichen kompletten Aktionskärtchen-Satz** aus dem unbenutzten Vorrat der dritten bzw. vierten Spielerfarbe. Diese Kärtchen dreht er um – so dass nur die Zahlen auf den Rückseiten zu sehen sind. Damit werden diese Aktionskärtchen zu reinen **Bewegungskärtchen**. Folglich haben die Aktionen auf den Vorderseiten dieser Kärtchen in dieser Spielvariante keine Bedeutung. Beim „Gerangel um die besten Weideplätze“ (vgl. Kapitel 5) darf im 2er-Spiel jeder Spieler **zweimal rammen** – in abwechselnder Reihenfolge.

**Der Spielablauf:** wie im 4er-Spiel, aber mit folgender Regelergänzung: Zusätzlich zu einem deiner Aktionskärtchen spielst du eines deiner Bewegungskärtchen aus. Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, bewegst du den Zeitstein um die **Summe** beider Kärtchen. Die verwendeten Bewegungskärtchen kommen – genau wie die Aktionskärtchen – nach Benutzung aus dem Spiel.

**Spielende:** wie im 4er-Spiel.

---

## Tipps & Tricks

- **Versuche, dir alle Möglichkeiten offen zu halten, indem du deine Aktionskärtchen taktisch klug einsetzt. Sei dir bewusst, dass Aktionskärtchen mit hohem Zahlenwert das Spiel beschleunigen und Mitspieler um ihre Wertung bringen können.**
- **Schafsprung und Herdentrieb sind sehr wertvolle Aktionen, die mit Bedacht eingesetzt und nicht „verschwendet“ werden sollten.**
- **Pass auf die Zeitleiste auf und versuche, die Schafpanik-Felder auszunutzen. Wähle die Aktionen auch nach ihren Bewegungspunkten für den Zeitstein aus, um z.B. eine Wertung auszulösen oder hinauszuzögern oder um auf ein Schafpanik-Feld zu gelangen. Dies gewinnt vor allem im Spiel zu zweit und zu dritt an Bedeutung, da man hier ja mit den Bewegungskärtchen die Zugweite des Zeitsteins gezielter steuern kann.**

# Kurzspielregel

## Vor Spielbeginn:

Gerangel um die besten Weideplätze (Jeder Spieler würfelt und rammt; im Spiel zu zweit darf dies jeder zweimal).

## Der Spielablauf im Uhrzeigersinn:

- Du wählst ein **Aktionskärtchen** (Im Spiel zu zweit musst du dich auch für ein Bewegungskärtchen entscheiden, während dies im Spiel zu dritt freiwillig ist).
- Du führst die gewählte **Aktion** aus.
- Du bewegst den **Zeitstein**.
- Eventuell kommt es jetzt zu einer **Wertung**.
- Wenn der Zeitstein nach deiner Aktion auf einem **Schafpanik-Feld** gelandet ist, rammt du mit einem Schaf einer erwürfelten Farbe.

## Mögliche Aktionen:



### Schafschritt

Du bewegst ein eigenes Schaf auf ein beliebiges freies Nachbarfeld.



### Rammbock

Du rammt mit einem eigenen Schaf ein anderes Schaf oder mehrere andere Schafe in beliebige Richtung.



### Bocksprung

Ein eigenes Schaf springt über eine beliebige Anzahl anderer Schafe hinweg in eine beliebige Richtung.



### Herdentrieb

Du drehst die gesamte Herde um 90°.



### Schafkarawane (diagonal)

Alle Schafe auf einer diagonalen Linie von Spielfeldern bewegen sich auf dieser Linie um ein Feld in gleicher Richtung.



### Schafkarawane (waagrecht/senkrecht)

Alle Schafe auf einer waagerechten oder senkrechten Linie von Spielfeldern bewegen sich auf dieser Linie um ein Feld in gleicher Richtung.



### Futtertrog

Alle Schafe rücken in einer Richtung so nah wie möglich zu einer von dir festgelegten Linie von Weidefeldern vor.

## Die Wertungen:

**1.PHASE:** (Punkte nur für den Spieler, der gerade den Zug ausgeführt hat)

Stehen die eigenen Schafe waagrecht oder senkrecht nebeneinander, gibt es 2 Punkte, diagonal 1 Punkt.

**2.PHASE:** (Punkte für alle Spieler nach Zeitstein-Zug über Steinmauer und Zeitstein im Steinpferch)

4 Punkte für jedes Schaf, das sich in der vordersten Reihe vor Roger befindet. Schafe in der nächsten Reihe erhalten jeweils 3 Punkte. Schafe der dritten Reihe 2 Punkte. Schafe der vierten Reihe erhalten 1 Punkt. Der Rest geht leer aus.

**3.PHASE:** (Punkte für den Spieler, der gerade den Zug ausgeführt hat)

Für jedes eigene Schaf, das sich auf waagrecht oder senkrecht angrenzenden Feldern zum schwarzen Schaf befindet, gibt es 2 Punkte. Für diagonal entfernte Schafe 1 Punkt.

**4.PHASE:** (Punkte für alle Spieler nach Zeitstein-Zug über Steinmauer und Zeitstein im Steinpferch)

4 Punkte bringt jedes Schaf, das sich in der hintersten Reihe bezüglich Jacques befindet. Schafe in den Reihen davor erhalten jeweils 3 bzw. 2 bzw. 1 Punkt(e). Alle anderen Schafe gehen leer aus. Die Schafe, die in der Reihe stehen, die dem Frisörschaf am nächsten ist, erhalten immer null Punkte.



© 2006 Fragor Games Ltd. und Zoch GmbH  
Autoren: Fraser & Gordon Lamont  
Illustration: Gabriela Silveira