

4. Haben Hunde zwei Schafe *einer Farbe* (also z. B. 1 braunes Mutterschaf und 1 braunes Lamm) auf *dasselbe* Wiesenplättchen an einem der beiden Pferch-
ausgänge getrieben, werden beide Schafe und zwei Hunde in den Pferch ge-
setzt. Diese Regel gilt bei einer Anordnung der Wiesenplättchen wie bei obiger
Abbildung *links*.

Bei einer Anordnung der Wiesenplättchen wie bei obiger Abbildung *rechts* und
dem farbigen Bild auf dem Kartonboden gilt: Haben Hunde zwei Schafe *einer
Farbe* (also z. B. 1 braunes Mutterschaf und 1 braunes Lamm) auf die Wiesen-
plättchen an den Pferchausgängen (*dasselbe* oder *gegenüberliegende*) getrie-
ben, werden beide Schafe und zwei Hunde in den Pferch gesetzt.

Sind noch Tiere draußen, die geholt werden müssen, können die Hunde in der
nächsten Spielrunde wieder loslaufen, wenn sie die Farbe eines der Wiesenplätt-
chen an den Pferchausgängen würfeln.

5. Würfe dürfen jederzeit an andere Spieler verschenkt werden. Lehnen diese das
„Geschenk“ jedoch ab, muß selbst gezogen werden. Steht der eigene Hund ge-
rade im Pferch, entfällt ein Wurf, der nicht gesetzt und nicht verschenkt
werden kann.
6. Hunde im Pferch, die keine Schafe mehr holen, können mit einem „Grün“-
Wurf zur Hundehütte gesetzt werden.

Spielende

Der Schäfer Paul darf die beiden letzten Hürden auf die Pferchausgänge stellen.
Ist der Pferch geschlossen, hat das Spiel sein Ende gefunden. Sind nun alle Schafe
im Pferch und alle Hunde draußen in der Hundehütte, haben die Hunde gewon-
nen, die Spieler also. Ist es nicht gelungen, hat der Schäfer gewonnen. Hoffentlich
schafft er sich dann keine neuen Schäferhunde an!

Schäferspiel

Shepherd Le jeu du berger Herdersspel

Ein Spiel von Hajo Bücken,
illustriert von Wilfried Blecher

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Schäferspiel

Ein Miteinanderspiel für zwei bis vier Spieler ab 4 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten

Spielmaterial

Zum Spiel gehören

- der Pferchplan mit dem Schäferkarren, der Hundehütte und den ersten Wiesenplättchen
- 8 Hürden (Pferchbegrenzungen)
- 13 Spielfiguren: 1 Schäfer Paul, 4 Hunde, 8 Schafe (je 1 Mutterschaf und 1 Lamm gleicher Farbe)
- 28 bedruckte Wiesenplättchen (je 7 mit roten, weißen, gelben und blauen Blumen: Mohn, Gänseblümchen, Löwenzahn, Wiesenglockenblumen) + 2 Ersatzplättchen
- ein Farbwürfel mit einer Sonderseite (■)

Spielidee

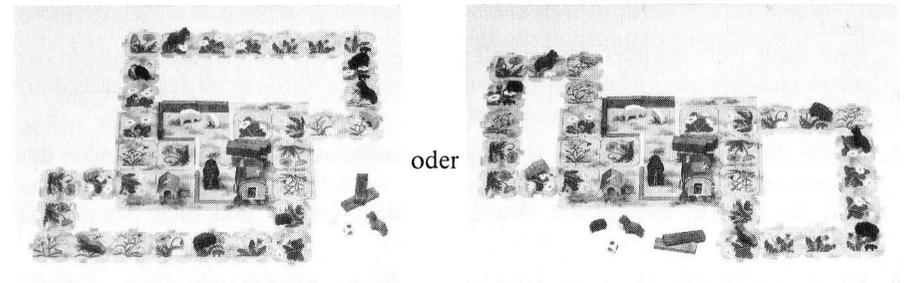
Schäfer Paul hat den ganzen Tag seine Schafe gehütet. Seine Hunde haben ihm dabei geholfen. Es wird Abend. Der Schäfer baut die Hürden für den Pferch auf. Dort hinein müssen die Hunde die Schafe treiben, damit die Tiere sich über Nacht nicht verlaufen können. Ein bißchen Spaß wollen dabei alle haben. Deshalb baut Schäfer Paul die Hürden so schnell wie möglich auf. Werden die Hunde die Schafe in den Pferch getrieben haben, bevor ihn Paul schließt?

Wir helfen den Hunden, einverstanden?

Spielvorbereitung

1. Legt den Pferchplan in die Mitte und stellt den Schäfer in den Pferch.
2. Die 8 Hürden kommen auf den Schäferkarren.
3. Die Wiesenplättchen werden mit dem Bild nach unten gelegt und gemischt (die Ersatzkärtchen vorher aussortiert).
4. Um den Pferch herum legt ihr zwei Wege mit Wiesenplättchen an. Die ersten 8 Plättchen sind bereits auf den Pferchplan gedruckt. An den 4 Anschlußstellen in den Ecken des Plans könnt ihr die ersten 4 freien Wiesenplättchen befestigen, die nacheinander vom Haufen genommen werden.
Die beiden Wege sollten jeweils etwa gleich lang sein, können farblich jedoch bunt werden.

Das könnte so aussehen:



(Die beiden Wege laufen immer von einer Ecke zur nächsten freien Ecke; sie berühren sich nie.)

5. Auf 8 Wiesenplättchen sind Schafe zur Kennzeichnung der Startfelder für die entsprechenden Spielfiguren eingezeichnet. Dort stellt ihr die Tiere auf.

Anmerkung: Werden – um das Spiel leichter zu machen – nicht alle Wiesenplättchen verwendet, bleiben auch in diesem Fall alle Startfelder der Schafe im Spiel.

6. Die Hunde werden auf die beiden Wiesenplättchen an den Pferchausgängen gestellt (für jeden Mitspieler einen, darf man sich aussuchen).

Spielverlauf

1. Jetzt kann das Spiel beginnen. Wer gelb, weiß, blau oder rot würfelt, stellt seinen Hund auf das nächstgelegene Wiesenplättchen mit gleicher Blumenfarbe. Die Laufrichtung kann gewählt werden.
2. Wer eine Hürde (■) würfelt, hat Pech. Jetzt wird der Schäfer an den Karren gestellt; er holt eine Hürde. Beim nächsten „Hürden“-Wurf wird er wieder in den Pferch gestellt und baut eine Hürde auf, beim übernächsten „Hürden“-Wurf geht er wieder zum Karren und so weiter ...
Wer „grün“ würfelt, hat Glück. Er darf sich eine beliebige Wiesenplättchenfarbe wünschen.
3. Jeder Spieler versucht, mit seinem Hund auf schnellstem Wege ein Wiesenplättchen zu erreichen, auf dem ein Schaf weidet. Ist das gelungen, treibt der Hund das Schaf zum Pferch, d.h., sie laufen jetzt zu zweit. Unterwegs kann der Hund das Schaf jedoch wieder stehenlassen und allein weiterlaufen.
Auf einem Wiesenplättchen dürfen mehrere Schafe und Hunde stehen. Die Hunde dürfen wählen, mit welchem Schaf (immer nur eines!) sie weiterziehen.