

Spielziel

Ihr würfelt um die wertvollsten Schaffkarten. Beginnen darf, wer sich das höchste Würfelergebnis zutraut. Erreicht er es, hat er die Auswahl aus den besten Karten. Bleibt er aber unter seinem selbst gesteckten Ziel, können nun die Mitspieler – mit geringerem Würfelergebnis – diese Karten „abgrasen“: Wer zuletzt dran kommt, würfelt nicht, sondern nimmt einfach alles, was übrig bleibt.

Bei Spielende dürft ihr dann Schäfchen (Punkte) zählen. Punkte bekommt ihr außerdem, wenn ein Hirtenhund eure Herde bewacht. Habt ihr mehrere Hunde, solltet ihr sie mit einem Knochen versorgen ... Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Hier erklären wir euch die Regeln für 3 bis 6 Spieler.

Volle Wolle für 2 Spieler findet ihr am Ende dieser Regel auf Seite 8.

Ablauf einer Spielrunde

In jeder Runde spielt ihr diese 3 Aktionen in der folgenden Reihenfolge durch:

- 1) Karten auslegen
- 2) Gebote abgeben
- 3) Würfelaktionen ausführen

1) Karten auslegen

Vom verdeckten Stapel wird eine Karte mehr offen ausgelegt als Spieler mitspielen. (Zu Beginn der letzten Runde im Spiel zu sechst legt ihr die verbliebenen vier Karten in die Tischmitte.)



Abb. Im Spiel zu fünft legt ihr sechs Karten offen in die Tischmitte.

2) Gebote abgeben

Jeder markiert mit seinem Klammerchen geheim ein Gebot auf seiner Gebotstafel. Dann deckt ihr eure Gebotstafeln gleichzeitig auf und gebt laut euer Gebot bekannt. Dieses Gebot müsst ihr bei der Würfelaktion erreichen. Die Höhe der Gebote entscheidet außerdem über die Zugreihenfolge bei den anschließenden Würfelaktionen: Spieler mit höherem Gebot sind vor Spielern mit geringerem Gebot am Zug.



Abb. Das Gebot von Kathrin ist 20.

Was passiert bei Gleichstand der Gebote?

Haben mehrere Spieler das gleiche Gebot eingestellt, entscheidet die **Schafzahl** über die Zugreihenfolge: Spieler mit niedrigerer Schafzahl würfeln vor Spielern mit höherer Schafzahl.



Rückseite der
Gebotstafel

Schafzahl



Schafherde
(Sammelstapel)

Abb. Solange du noch keine Schafkarte(n) aus der Tischmitte erhalten hast, findest du deine Schafzahl auf der Rückseite deiner Gebotstafel. Sobald du deine erste Schafkarte gesammelt hast, gilt die Schafzahl der jeweils obersten Karte auf dem Sammelstapel deiner **Schafherde** (siehe „Das machst du mit den Karten“, Seite 5).

Was bedeutet das Gebot 26+?

Wer 26+ eingestellt hat, legt **einen eigenen Wollchip in den Vorrat zurück** und ist dann vor allen anderen Spielern an der Reihe. Wer keinen Wollchip besitzt, darf das Gebot 26+ nicht wählen.

Haben mehrere Spieler das Gebot 26+ eingestellt, legt jeder zunächst einen Wollchip in den Vorrat. Dann entscheidet auch hier die Schafzahl über die Zugreihenfolge.

3) Würfelaktionen ausführen

Es beginnt, wer das höchste Gebot eingestellt hat. Dann folgt der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot usw. Ziel der Würfelaktion ist es, sein Gebot genau zu erreichen oder zu übertreffen. Wer dies schafft, erhält Karten aus der Tischmitte. (Für das Gebot 26+ gilt – wie beim Gebot 26: Wer ein Ergebnis von 26 oder mehr erzielt, erhält Karten aus der Tischmitte.)

Dazu hat jeder – mit Ausnahme des letzten Spielers – drei Würfelversuche:

1. Versuch

Du würfelst mit allen drei Würfeln. Dann ermittelst du dein Ergebnis (siehe Seite 4). Erreichst du dabei mindestens dein Gebot, nimmst du dir **drei** Karten deiner Wahl aus der Tischmitte. Damit endet dein Zug.

2. Versuch (findet nur statt, wenn du beim ersten Versuch keine Karten bekommen hast)

Du lässt einen Würfel des ersten Wurfs liegen und würfelst mit den beiden anderen noch mal. Erreichst du nun mindestens dein Gebot, nimmst du dir **zwei** Karten deiner Wahl aus der Tischmitte. Damit endet dein Zug.



Abb. Stefan hat sein Gebot von 21 nicht erreicht. Deshalb benötigt er einen zweiten Würfelversuch. Er lässt die 8 liegen und würfelt die beiden verbliebenen Würfel erneut.

3. Versuch (findet nur statt, wenn du beim zweiten Versuch keine Karten bekommen hast) Du lässt einen der beiden Würfel des zweiten Wurfs ebenfalls liegen und würfelst mit dem dritten Würfel ein letztes Mal. Erreichst du jetzt mindestens dein Gebot, erhältst du noch **eine** Karte deiner Wahl. Damit endet dein Zug.



Abb. Stefan legt nach dem zweiten Würfelversuch die 9 beiseite. Er hat jetzt 17 und muss mit dem gelben Würfel mindestens eine 4 erreichen.

Hast du nach drei Würfelversuchen dein Gebot nicht erreicht, erhältst du keine Karten, dafür aber **einen Wollchip vom Vorrat**. Damit endet dein Zug.

Bist du **zuletzt am Zug**, würfelst du nicht und bekommst auch keinen Wollchip. Du bekommst stattdessen sofort **alle übrig gebliebenen Karten** aus der Tischmitte. Liegen dort keine mehr, gehst du leer aus.

So ermittelst du dein Ergebnis

- Du zählst immer **alle drei** Würfel zusammen.
- Dein Ergebnis darfst du **nach jedem deiner Würfelversuche** mit einem Bonus oder mit Wollchips „frisieren“:
 - Falls du einen **Bonus** auf der obersten Schafkarte deiner Schafherde hast, **darfst** du diesen zu deinem Würfelergebnis dazu zählen.
 - Außerdem **darfst** du **immer** dein Ergebnis mit Hilfe deiner **Wollchips** verbessern. Jeder Wollchip, den du in den Vorrat zurück legst, erhöht dein Ergebnis um einen Punkt.
- Hast du einen **Malus** auf der obersten Schafkarte deiner Schafherde, **musst** du diesen von deinem Ergebnis abziehen.



ACHTUNG! Sollte dein Ergebnis nach dem **dritten** Würfelversuch **unter 14** liegen, musst du **alle schwarzen Schafe** aus der Tischmitte nehmen, sofern es dort welche gibt. Auch in diesem Fall erhältst du einen Wollchip. Du darfst natürlich einen Bonus und Wollchips einsetzen, um 14 zu erreichen.

Das machst du mit den Karten

Aus allen Schafkarten, die du im Spielverlauf erhältst, bildest du vor dir einen Sammelstapel. Dieser Stapel ist deine **Schafherde**. Immer wenn du im Verlauf einer Spielrunde Schafkarten aus der Tischmitte erhältst, sortierst du diese sofort nach Belieben und legst sie oben auf deine Schafherde.

Falls du wissen möchtest, ob du bestimmte Schafkarten bereits besitzt, hilft dir nur dein Gedächtnis.

Denn: **Späteres Nachsehen in deiner Schafherde ist nicht erlaubt.**

Erhältst du Hirtenhunde, legst du sie einzeln und für alle sichtbar **neben** den Stapel deiner Schafherde. Erhältst du den Knochen, legst du ihn ebenfalls offen neben deine Schafherde.



Abb. Schafherde, Hirtenhunde, Knochen

Schafkarten können rechts oben einen Bonus, einen Malus oder ein Knochensymbol zeigen.

• Es gilt **immer** der Bonus oder Malus auf der jeweils obersten Karte deiner Schafherde.

• Erhältst du eine Schafkarte mit Knochensymbol aus der Tischmitte, darfst du **sofort und einmalig** den „Knochen“ seinem momentanen Besitzer wegnehmen – natürlich nur dann, wenn der Knochen bereits bei einem Mitspieler liegt. Liegt die Schafkarte mit dem Knochensymbol **oben** auf deiner Schafherde, so ist das Knochensymbol **bedeutungslos**.

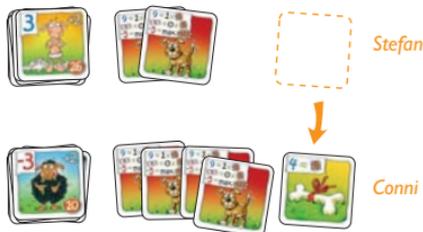


Abb. Stefans oberste Schafkarte zeigt den Bonus +2. Er kann den Bonus solange nutzen, wie diese Karte oben auf seiner Schafherde liegt.



Auslage in der Tischmitte

Abb. Conni holt sich die Schafkarte mit dem Knochensymbol aus der Tischmitte und nimmt sich sofort den „Knochen“ von Stefan.



Wann bekomme ich was?

- Liegen weniger Karten aus als dir zustehen, erhältst du nur noch die verbliebenen Karten.
- Gibt es in der Tischmitte keine Karten mehr, entfällt dein Zug. Du bekommst weder Karten noch einen Wollchip. Eine neue Runde beginnt.
- Erreichst du dein Gebot, ohne Wollchips oder einen Bonus einzusetzen, so musst du alle Karten nehmen, die dir zustehen – auch dann, wenn du manche Karten vielleicht gar nicht willst.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, sobald die Spieler alle Karten aus der Tischmitte erhalten haben. Jetzt zählt jeder die Punkte seiner gesammelten Karten zusammen und addiert dazu die Anzahl seiner Wollchips. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und darf sich seiner Wolle sicher sein.

Beim Zusammenzählen müsst ihr darauf achten, den tatsächlichen Wert folgender Karten zu ermitteln:

3-7-0-Karte, 0-0-7-Karte, Hirtenhund, Knochen.

Die Spezialkarten bei VOLLE WOLLE



Schafkarte 3-7-0

Besitzst du diese Karte **einmal**, erhältst du **drei Punkte**. Besitzst du sie **zweimal**, erhältst du **zweimal sieben = 14 Punkte**.

Besitzst du sie **dreimal**, dann hast du ein „Terzett“ (drei Karten) komplett und erhältst **null Punkte**. (Die 14 Punkte der ersten beiden Karten sind damit verloren.) Besitzst du eine **vierte** Karte davon, beginnst du ein neues „Terzett“. Für diese vierte Karte erhältst du wiederum **drei Punkte**, usw.



Schafkarte 0-0-7

Besitzst du diese Karte **einmal**, erhältst du **null Punkte**. Besitzst du sie **zweimal**, erhältst du **null Punkte**. Besitzst du sie **dreimal**, dann hast du ein „Terzett“ (drei

Karten) komplett und erhältst **dreimal sieben = 21 Punkte**. Besitzst du eine **vierte** Karte davon, beginnst du ein neues „Terzett“. Für diese vierte Karte erhältst du wiederum **null Punkte**, usw. (Die 21 Punkte für die drei ersten Karten behältst du jedoch.)



Hirtenhund

Hast du genau **einen** Hirtenhund, bekommst du **neun Punkte** dafür. Hast du **keinen** Hirtenhund, legst du **zwei Schafe** deiner Wahl (keine schwarzen Schafe, kein 0-0-7- und kein 3-7-0-

Schaf) von deiner Schafherde in die Schachtel zurück. Hast du **mehr** Hirtenhunde als deine Mitspieler, musst du dafür **fünf Punkte** von deinem Ergebnis abziehen. Haben mehrere Spieler die meisten Hirtenhunde, zieht jeder Spieler fünf Punkte ab.



Knochen

Knochen machen Hunde glücklich. Hast du am Ende des Spiels den Knochen, bekommst du für jeden Hirtenhund in deinem Besitz **vier Punkte**. Der Knochen selbst ist **nichts** wert und verhindert nicht, dass du fünf Punkte abziehen musst, wenn du im Besitz der meisten Hirtenhunde bist.

Beispiele

Conni bekommt eine Karte

Connis Schafherde

1. Wurf
 $25 - 3 = 22$
Conni lässt die blaue 12 liegen.

2. Wurf
 $22 - 3 = 19$
Conni lässt nun auch die rote 7 liegen.

3. Wurf
Mit diesem Resultat erhält Conni eine Karte.

$12 + 7 + 7 - 3 + 1 = 24$

Conni hat bereits nach ihrem ersten Wurf (12,10,3) in der Summe 25 Punkte erzielt und würde damit ihr Gebot von 24 sogar übertreffen, wenn sie nicht den Malus von -3 auf ihrer obersten Schafkarte hätte. Sie muss also zunächst drei Punkte von ihrem Ergebnis abziehen und kommt so nur noch auf 22 Punkte. Das ist zu wenig. Selbst mit dem einen Wollchip den sie besitzt, käme sie nur auf 23. Also benötigt sie einen zweiten Würfelversuch. Sie lässt die 12 liegen und würfelt die anderen beiden Würfel erneut (7,3). Ihr Ergebnis ist jetzt schlechter als zuvor. Nach Abzug des Malus kommt sie nun nur noch auf eine Summe von 19. Sie lässt nun auch die 7 liegen und wirft den gelben Würfel ein drittes Mal (7). Ihr Würfelergbnis (26) reduziert sie zwar durch den Malus auf 23 aber sie verbessert ihr Resultat auf 24, indem sie einen Wollchip in den Vorrat legt. Damit hat sie ihr Gebot erreicht. Da dies ihr dritter Wurf war, nimmt sie sich eine Karte ihrer Wahl aus der Tischmitte.

Kathrin setzt ihren Bonus gezielt ein

Kathrins Schafherde + Hirtenhund

Kathrins Ergebnis nach dem 2. Wurf
 $8 + 4 + 9$

+2 Wollchips

Bonus +1

Ergebnis = 24

Auslage in Kathrins Zug

Kathrin nimmt sich das 6er und das 8er Schaf.

Kathrin hat das Gebot 24 eingestellt und möchte genau zwei Karten. Das schwarze Schaf und den Hirtenhund möchte sie nicht. Sie erreicht nach ihrem ersten Wurf die Summe von 21. Jetzt könnte sie ihren Bonus von „1“ geltend machen und zwei ihrer Wollchips zahlen, um auf ihr Gebot zu kommen. Sie bekäme dann aber drei Karten, was sie nicht will. Also legt sie einen Würfel beiseite und würfelt die beiden anderen erneut: Wieder erreicht sie 21. Diesmal setzt sie ihren Bonus ein und zahlt gerne die zwei Wollchips. Da dies ihr **zweiter** Wurf war, bekommt sie ihre zwei gewünschten Karten.

Robbi will seine Würfel gezielt einsetzen, bleibt aber unter 14



Robbis Schaffherde



nach Robbis 3. Wurf

$$5 + 4 + 6 = 15$$



Malus -2

$$\text{Ergebnis} = \underline{13}$$

Auslage in Robbis Zug



Robbi MUSS
beide schwarze Schafe nehmen

Robbi ist am Zug. Er will sein Gebot nicht vor dem dritten Wurf erreichen, denn sonst bekäme er ein oder sogar zwei schwarze Schafe. Aus seinem ersten Wurf lässt er deshalb die 4 liegen. Aus seinem zweiten Wurf muss er eine der beiden gewürfelten 5er liegen lassen. Beim dritten Mal würfelt er eine 6 und kommt so nur auf $15 - 2$ (Malus) = 13. Da er keine Wollchips besitzt, bleibt er nach seinem dritten Wurf in der Summe unter 14 und muss nun beide schwarzen Schafe an sich nehmen. Pech gehabt. Dafür erhält er jetzt noch einen Wollchip aus dem Vorrat.

Beispiel einer Abrechnung



Summe: 27



Summe: 0



Summe: 14



Summe: -10

die meisten Hunde



Summe: -5



4 Hunde $\times 4 = 16$

GESAMTERGEBNIS = 42 Punkte

VOLLE WOLLE für 2 Spieler

Im Spiel zu zweit gelten die gleichen Regeln wie oben beschrieben mit folgender Ausnahme:

Auch wenn du als Zweiter (Letzter) am Zug bist, versuchst du dein Gebot zu erwürfeln – sollten noch Karten in der Tischmitte liegen. Liegen dort auch nach deinem Zug noch Karten, bekommt sie nun dein Mitspieler – ohne erneut zu würfeln – auch wenn er bereits Karten erhalten hat, als er selbst (vor dir) am Zug war.

© 2007

Erschienen im Zoch Verlag

Autor: Alessandro Zucchini • Venice Connection

Vertrieb Schweiz: Carletto AG

Einsiedler Strasse 31A, CH-8820 Wädenswil

E-Mail: info@carletto.ch