

# SHEEP & THIEF

Ein ganz schön schaafes Spiel für 2-4 Spieler  
ab 8 Jahren von Yuichi Sakashita

## Spielidee

Vor den Bergen liegt fruchtbares Land mit weiten Wiesen und klaren Bächen. Von dort ist es ein weiter Weg in die Stadt Schafhausen und ihre Nachbarorte Mähmingen und Wollstadt. Als Spieler seid ihr die Bauern, die sich auf diesem herrlichen Fleckchen Erde niedergelassen haben. Nun wollt ihr beweisen, dass euer Fleckchen das Schönste ist: mit tiefblauen Flüssen, malerischen Wegen und natürlich mit möglichst vielen Schafen!

Euch zur Seite steht dabei euer treuer Hütehund Gustav – und ihr werdet ihn auch brauchen, denn Fritz, der diebische Fuchs, hat es auf eure Schafe abgesehen ...

## Spielmaterial



Landschaftspläne



weiße und schwarze Schafe



Holzfigur Fritz



Missionskarten  
(nur für das Modul „Missionen“ benötigt)



Landschaftskarten



Hofkarten, doppelseitig: 1 Seite mit weißem Schaf, 1 Seite mit schwarzem Schaf (für das Modul „Schwarzes Schaf“)



Schafskoppeln



Startspieler- / Rundenkarten



Übersichtskarten (Vorderseite mit Spielübersicht; Rückseite mit Wertung „Schwarzes Schaf“)

## Impressum

**Autor:** Yuichi Sakashita • **Illustrationen:** Wee Yee Chong

**Grafikdesign:** Jens Wiese

**Realisation:** Benjamin Schönheiter mit Stefan Stadler

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Power 9 Games.

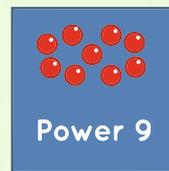
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele dankt Pierre Schwan, Daniela Kawan, Thorsten und allen anderen Testspielern für ihre Schafestreue bei vielen Testpartien!

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## Spielvorbereitung



1. Jeder Spieler nimmt sich 1 Landschaftsplan **A**, 1 Hofkarte **B**, 1 Holzfigur Fritz **C**, 1 Schafskoppel **D** und 1 Übersichtskarte **E**.
2. Legt den Landschaftsplan **A** offen vor euch aus. Platziert dann eure Hofkarte **B** auf das Feld links oben. Verwendet die Seite der Karte, die das weiße Schaf zeigt.
3. Legt alle Schafe gut erreichbar als Vorrat in die Mitte des Spielbereichs **F**. Nehmt euch 1 weißes Schaf aus dem Vorrat und stellt es auf das weiße Schaf, das auf eurer Hofkarte abgebildet ist **G**.  
(Die schwarzen Schafe könnt ihr zurück in die Schachtel legen, ihr braucht sie erst, wenn ihr mit dem Modul „Schwarzes Schaf“ spielt.)
4. Stellt eure Holzfigur Fritz **C** auf dessen Startfeld **H**.
5. Legt eure Schafskoppel **D** und eure Übersichtskarte **E** neben eurem Landschaftsplan ab.
6. Der Spieler, der einem abenteuerlustigen Schäfchen am ähnlichsten sieht, wird Startspieler. Er nimmt die 3 Startspieler-/Rundenkarten **I** und legt sie in aufsteigender Zahlenfolge (die 1 oben) als Stapel vor sich.
7. Der Startspieler mischt den Stapel der Landschaftskarten gründlich, teilt an jeden Spieler verdeckt 5 Landschaftskarten **J** aus und platziert dann den restlichen Stapel verdeckt in der Tischmitte **K**.



Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 6 Landschaftskarten.

## Der Landschaftsplan

Euer Landschaftsplan besteht aus 4x4 Feldern. Links oben liegt die Hofkarte, von der aus ihr eure Landschaft aufbaut. Rechts oben am Rand des Planes befindet sich die Stadt Mähmingen, links unten Wollstadt. Am rechten unteren Rand befindet sich Schafhausen. Im Verlauf des Spiels versucht ihr, unter anderem diese Städte mit einem Wegenetz an euren Hof anzuschließen. Dafür legt ihr auf die freien Felder des Plans die Landschaftskarten.

## Die Landschaftskarten



Mit den Landschaftskarten und den darauf abgebildeten Wegen und Flüssen baut ihr eure eigene kleine Welt auf eurem Landschaftsplan. Auf den Karten findet ihr auch Schafe – von denen man nie genug bekommen kann – sowie euren treuen Hund Gustav samt Sohnmann. Auf einigen Karten seht ihr auch Fritz, den diebischen Fuchs, und dessen Sprössling, die euch die Schafe klauen wollen. Zum Glück gibt es aber Ställe\*, in denen sich die Schafe mit Hilfe von Gustav in Sicherheit bringen können ...

Die Flüsse und Wege haben nur am Spielende eine Bedeutung, aber immer wenn ihr im Spiel eine Landschaftskarte mit Tieren legt, passiert sofort etwas. Doch dazu später mehr ...

### Wichtig!

Die Landschaftskarten haben nur 1 richtige Orientierung: Ihr dürft sie nur so auf euren Plan legen, dass die Illustrationen darauf nicht auf dem Kopf stehen.



\*Stall ist etwas untertrieben. Dieser Schutzraum vom Typ S.H.E.E.P. (Safe Haven, Essentials & Entertainment Point) bietet allen Luxus, den ein modernes Schaf sich wünschen kann: von der Bar bis zum Heimkino.

## Spielziel

Durch geschicktes Legen von insgesamt 12 Landschaftskarten über 3 Runden hinweg versucht ihr, die meisten Goldtaler zu ergattern. Dafür müsst ihr euren Hof mit Wegen an die 3 Städte anbinden und mit den Flüssen einen möglichst langen Flusslauf bilden. Schließlich sammelt ihr Schafe und versucht, euren Mitspielern diese zu klauen.



## Spielablauf

Das Spiel verläuft über 3 Runden. Jede Runde ist in 2 Spielphasen aufgeteilt:

### 1.) die Kartenphase und 2.) die Legephase

In der **Kartenphase** wählt ihr **5 Karten** aus, mit denen ihr die Legephase der aktuellen Runde bestreiten möchtet.

In der **Legephase** legt ihr **immer im Uhrzeigersinn** reihum je **1 eurer Landschaftskarten** auf euren Plan, bis jeder von euch 4 seiner 5 Landschaftskarten ausgelegt hat. Dabei beginnt in jeder Runde der Spieler mit der Startspielerkarte.

### 1.) Kartenphase

Mit einem speziellen Auswahlmechanismus, „Drafting“ genannt, stellt ihr euch eure persönliche Kartenhand zusammen. Geht wie folgt vor:

- Seht euch eure 5 Handkarten an, wählt 1 davon aus und legt sie verdeckt vor euch ab.
- Die übrigen 4 Karten legt ihr dann verdeckt zwischen euch und euren Nachbarn.
- Die Richtung, in der ihr die Karten weitergebt, hängt von der aktuellen Runde ab:
  - Legt in der ersten und dritten Runde die Karten jeweils zwischen euch und euren linken Nachbarn.
  - Legt in der zweiten Runde die Karten jeweils zwischen euch und euren rechten Nachbarn. Die Richtung, in die ihr die Karten jeweils weitergebt, ist auf der jeweiligen Startspieler-/Rundenkarte angegeben.

- Nehmt nun die 4 Landschaftskarten auf, die euer linker oder rechter Nachbar (je nach aktueller Runde) euch bereitgelegt hat. Aus diesen wählt ihr erneut 1 Karte aus, die ihr ebenfalls verdeckt vor euch ablegt. Die übrigen 3 Karten legt ihr zwischen euch und euren Nachbarn.
- Führt dies so lange fort, bis jeder von euch jeweils 5 Karten verdeckt vor sich liegen hat. Nehmt sie nun auf die Hand. Diese 5 Karten sind die Landschaftskarten, mit denen ihr die Legephase bestreitet.



### Hinweis

Während ihr Karten auswählt, dürft ihr euch jederzeit die bereits verdeckt vor euch abgelegten Karten ansehen. Passt nur auf, dass ihr die verdeckt abgelegten Karten nicht mit den Landschaftskarten, aus denen ihr auswählt, vermischt.

## 2.) Legephase

Legt in der Legephase reihum **im Uhrzeigersinn** jeweils 1 eurer Landschaftskarten auf 1 **freies Feld** eures Landschaftsplans, bis jeder 4 seiner 5 Karten ausgelegt hat. Es beginnt der Startspieler.



Im Spiel zu zweit ist der Auswahlmechanismus leicht verändert: Wählt 2 Karten aus, die ihr verdeckt vor euch ablegt, und gebt die übrigen 4 an euren Mitspieler. Aus den 4 Karten, die euch euer Mitspieler gegeben hat, wählt ihr erneut 2 Karten aus und gebt die übrigen 2 an euren Mitspieler, der diese direkt verdeckt vor sich ablegt.



Im Spiel zu zweit spielt ihr 4 eurer 6 Karten aus.

### Hinweis

Ihr müsst die Karten nicht in derselben Reihenfolge ausspielen, wie ihr sie ausgesucht habt. Ihr wählt die Reihenfolge des Ausspielens so aus, wie es für euch am besten ist!

**Beim Legen der Landschaftskarten musst du 3 Legeregeln beachten:**

### Regel 1: Angrenzend legen!

Du musst deine Karte auf ein freies Feld, waagrecht oder senkrecht an eine bereits ausliegende Karte angrenzend, anlegen. Du musst die Landschaftskarte dabei so auf den Plan legen, dass die Illustration nicht auf dem Kopf steht.

**Beispiele:**



✓ = erlaubt, X = verboten

## Regel 2: Flüsse müssen fortgesetzt werden!

Ein Fluss darf niemals direkt in einen Weg oder auf eine Wiese fließen. Spielst du eine Karte mit einem Flussabschnitt aus, darfst du die Karte nur so anlegen, dass die Enden des Flusses

**an ein bereits ausliegendes Flussende angrenzen**  
**ODER**  
**an ein freies Feld angrenzen**  
**ODER**  
**in den Rand deines Landschaftsplans fließen.**

**Ausnahme:** Ein Fluss darf in eine Stadt fließen, da sie den Rand des Landschaftsplans darstellt.

**Beispiele:**



✓ = erlaubt, X = verboten

## Regel 3: Der Dieb blockiert das Feld!

Steht die Holzfigur Fritz auf einem freien Feld des Landschaftsplans, darfst du dort keine Karte hinlegen.



**Beispiel:**

Solange Fritz auf diesem Feld steht, darfst du dort keine Karte platzieren und musst sie stattdessen auf ein anderes Feld legen, das den Legeregeln nicht widerspricht.



## Folgendes ist beim Legen der Karten nicht von Bedeutung:



Wenn du eine Karte legst, musst du deine Wege nicht fortsetzen. Sie dürfen auch in einer Wiese enden. Die Bäume und Sträucher auf einer Karte haben keine Bedeutung; sie helfen dir nur dabei, die Karte „richtig herum“ zu legen.

Wenn du eine Karte legst, musst du deine Wege nicht fortsetzen. Sie dürfen auch in einer Wiese enden. Die Bäume und Sträucher auf einer Karte haben keine Bedeutung; sie helfen dir nur dabei, die Karte „richtig herum“ zu legen.

## Du kannst keine Karte nach den 3 Legeregeln legen?

Wenn du den 3 Legeregeln nach keine Karte legen kannst, darfst du nicht passen! Du musst 1 Karte legen. Wähle 1 deiner Karten und lege sie mit der Rückseite nach oben auf deinen Plan. Dabei darfst du ausnahmsweise Regel 2 ignorieren. Im weiteren Verlauf gilt diese Karte wie eine Landschaftskarte ohne Wege und Flüsse. Du musst an diese Karte regelgerecht anlegen.

## Du hast deine Karte gelegt! Was siehst du auf dieser Karte?



### Schafe

Für jedes abgebildete Schaf auf deiner Karte nimmst du dir 1 Schaf aus dem Vorrat und stellst es auf die gelegte Karte.



### Hund

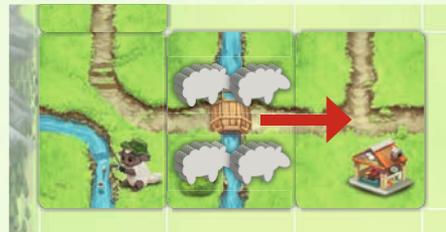
Für jeden abgebildeten Hund auf deiner Karte (sowohl für Gustav als auch für sein Söhnchen) darfst du Schafe entweder einzeln oder als Herde (beliebig viele Schafe) von 1 Karte auf 1 waagrecht oder senkrecht angrenzende Karte bewegen.

Schafe bewegen sich immer von Karte zu Karte und dürfen weder auf ein freies Feld ziehen noch auf eine Karte, auf der gerade die Holzfigur Fritz steht.

Flüsse, Wege oder Wälder beeinflussen ihre Bewegung jedoch nicht.

#### Beispiel:

Ronja legt eine Karte mit 2 Hunden aus. Mit dem ersten Hund bewegt sie ihr einsames Schaf von der Karte mit dem Fluss auf die angrenzende Karte, auf der bereits eine Schafsherde steht. Mit dem zweiten Hund bewegt sie dann die Herde auf die Karte mit dem Stall.



### Fuchs

Für jeden abgebildeten Fuchs auf deiner Karte (sowohl Fritz als auch sein Söhnchen), musst du die Holzfigur Fritz 1 Feld auf deinem Landschaftsplan weiterbewegen. Fritz kann sich in jede der 4 Richtungen (nach oben, unten, rechts oder links) bewegen. Er darf sowohl freie Felder als auch Felder mit einer Karte betreten.

**Wichtig:** Immer wenn du Fritz auf deinem Plan bewegst, müssen auch alle anderen Spieler ihre Figur auf ihrem Plan in dieselbe Richtung bewegen.

#### Hinweis

Auf jedem Landschaftsplan steht somit die Holzfigur Fritz immer auf derselben Position.

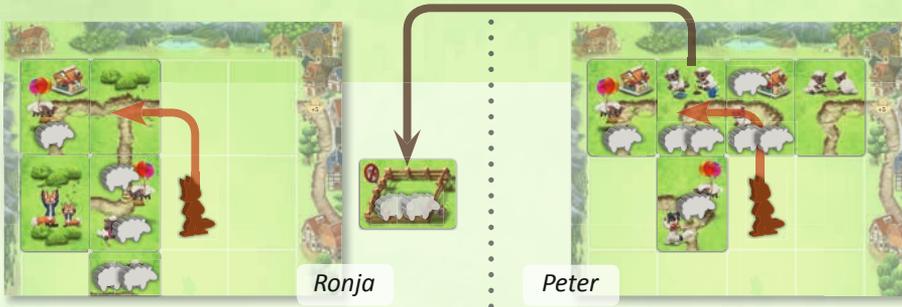
Bei jeder Bewegung klaut Fritz alle Schafe von den Karten, die er betritt. Jeder Mitspieler muss dir alle Schafe von seinen Karten geben, die Fritz bei seiner Bewegung betritt. Lege alle geklauten Schafe auf deine Schafskoppel. Bewegst du Fritz auf deinem eigenen Landschaftsplan auf Karten mit Schafen, klaut er sie ebenfalls. Lege alle so geklauten Schafe zurück in den Vorrat.

#### Der Stall

Schafe klauen macht Spaß, aber ganz so einfach ist es nicht ...! Auf manchen Karten befindet sich ein Stall. Ist ein Stall auf einer Karte zu sehen, sind auf dieser Karte die Schäfchen sicher! Betritt Fritz eine solche Karte, bleiben die Schafe darauf stehen, er kann sie nicht klauen.



**Beispiel:**



Ronja hat eine Karte mit 2 Füchsen gespielt. Sie bewegt die Holzfigur Fritz bei sich erst 1 Feld nach oben und dann 1 Feld nach links. Das muss auch Peter tun. Auf der ersten Karte, die Fritz bei Peter betritt, stehen 3 Schafe. Da dort auch ein Stall abgebildet ist, sind diese Schafe sicher! Auf der zweiten Karte ist jedoch kein Stall abgebildet. Daher muss Peter Ronja seine 2 dort befindlichen Schafe geben. Sie legt beide Schafe auf ihre Schafskoppel.

Hätte Ronja Fritz zuerst 1 Feld nach links bewegt, auf dem Peter 1 Schaf ohne Stall stehen hat, hätte sie dieses Schaf klauen können. Jedoch befindet sich auf ihrem eigenen Landschaftsplan an dieser Stelle eine Karte mit 2 Schafen. Diese Schafe hätte sie dann in den Vorrat abgeben müssen.

**Achtung:** Sind mehrere Tiere auf einer Karte abgebildet, zum Beispiel 1 Schaf und 1 Hund, darfst du entscheiden, welche Aktion du zuerst ausführst.

## Ende der Runde

Wenn jeder Spieler 4 seiner 5 Karten ausgespielt hat, endet die aktuelle Runde. Ihr habt noch 1 Karte auf der Hand. Nun teilt der Startspieler jedem von euch vom Stapel der Landschaftskarten 4 neue Karten aus, so dass ihr wieder 5 Karten auf der Hand habt.

Dann legt der Startspieler die oberste Startspieler-/Rundenkarte zurück in die Schachtel und gibt die verbliebene(n) Karte(n) an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Er ist der neue Startspieler.

Dann beginnt eine neue Runde.



Im Spiel zu zweit habt ihr am Ende der Runde 2 Karten übrig. Von diesen wählt ihr jeweils 1 aus, die ihr zurück in die Schachtel legt. Dann teilt der Startspieler euch beiden 5 neue Landschaftskarten aus, so dass ihr wieder 6 Karten auf der Hand habt.

## Spielende

Am Ende der 3. Runde endet das Spiel. Die letzte Karte auf der Hand wird nicht gespielt. Legt sie zurück in die Schachtel. Jeder Spieler hat insgesamt 13 Karten auf seinem Landschaftsplan liegen, d. h. 3 Felder bleiben frei.

Nun erfolgt die Wertung.

### Flusswertung

Karten	1	2	3	4	5	6	jede weitere
Goldtaler	1	3	5	8	11	15	+5

## Wertung

Jeder Spieler erhält Goldtaler für Schafe auf seinem Landschaftsplan, auf seiner Schafskoppel, für Verbindungen seiner Hofkarte mit den verschiedenen Städten und für die Flüsse seines Landschaftsplans:

- Jedes Schaf auf dem eigenen Landschaftsplan bringt 1 Goldtaler.
- Jedes Schaf auf der eigenen Schafskoppel bringt 1 Goldtaler.
- Jede ununterbrochene Wegverbindung der Hofkarte mit einer der Städte des Landschaftsplans bringt Goldtaler: Eine Verbindung mit Wollstadt und Mähmingen ist je 5 Goldtaler wert, eine Verbindung mit Schafhausen sogar 10 Goldtaler.
- Jeder Fluss bringt Goldtaler, abhängig von der Anzahl der Landschaftskarten, aus der er besteht (siehe Tabelle unten).
- Falls mit dem Modul „Missionen“ gespielt wird, gibt es entsprechend der Missionskarten Goldtaler.
- Falls mit dem Modul „Schwarzes Schaf“ gespielt wird, gibt es entsprechend der Position des schwarzen Schafes auf dem Landschaftsplan Goldtaler. (Erläuterungen zu den beiden Modulen siehe nächste Seite.)

Der Spieler mit den meisten Goldtalern ist Sieger einer Partie **Sheep & Thief**. Im Falle eines Gleichstands ist der Spieler besser platziert, der mehr Goldtaler für Schafe auf seinem Landschaftsplan erhalten hat. Besteht erneut Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

# Die Module

## Missionen

Vor Spielbeginn zieht jeder Spieler zufällig 1 der 9 Missionskarten. Haltet diese Karte vor euren Mitspielern geheim. Am Spielende erhaltet ihr Goldtaler, wenn ihr die angegebene Bedingung erfüllt.

Es gibt folgende Missionskarten:



Besteht dein längster zusammenhängender Fluss aus mehr Karten als auf jedem anderen Landschaftsplan, erhältst du 3 Goldtaler. Du erhältst nur 1 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan ein Fluss gleicher Länge befindet.



Besteht dein längstes zusammenhängendes Wegenetz aus mehr Karten als auf jedem anderen Landschaftsplan, erhältst du 5 Goldtaler. Du erhältst nur 2 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan ein Wegenetz gleicher Länge befindet.



Befinden sich auf deinem Landschaftsplan mehr Ställe als auf jedem anderen Landschaftsplan, erhältst du 3 Goldtaler. Bei einem Gleichstand erhältst du 1 Goldtaler.



Befinden sich auf den Karten in den beiden unteren Reihen deines Landschaftsplans mehr Schafe als auf jedem anderen Landschaftsplan in den unteren Reihen, erhältst du 5 Goldtaler. Du erhältst nur 2 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan genauso viele Schafe in diesem Teil des Landschaftsplans befinden.



Befinden sich auf den Karten in den beiden rechten Spalten deines Landschaftsplans mehr Schafe als auf jedem anderen Landschaftsplan in den beiden rechten Spalten, erhältst du 5 Goldtaler. Du erhältst nur 2 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan genauso viele Schafe in diesem Teil des Landschaftsplans befinden.



Befinden sich auf deinem Landschaftsplan mehr Karten mit mindestens 1 Hund als auf jedem anderen Landschaftsplan, erhältst du 5 Goldtaler. Du erhältst nur 2 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan genauso viele Karten mit mindestens 1 Hund befinden.



Befinden sich auf deinem Landschaftsplan mehr Karten mit mindestens 1 Fuchs als auf jedem anderen Landschaftsplan, erhältst du 5 Goldtaler. Du erhältst nur 2 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan genauso viele Karten mit mindestens 1 Fuchs befinden.



Befinden sich auf deinem Landschaftsplan mehr Karten mit mindestens 1 Schaf als auf jedem anderen Landschaftsplan, erhältst du 5 Goldtaler. Du erhältst nur 2 Goldtaler, wenn sich auf mindestens einem anderen Landschaftsplan genauso viele Karten mit mindestens 1 Schaf befinden.



Steht die Holzfigur Fritz auf einem Feld (mit oder ohne Karte) angrenzend zu einer der 3 Städte, erhältst du 3 Goldtaler.

## Schwarzes Schaf

Legt bei Spielbeginn eure Hofkarte so aus, dass die Seite mit dem schwarzen Schaf zu sehen ist. Nehmt euch ein schwarzes Schaf aus dem Vorrat und stellt es auf das schwarze Schaf der Hofkarte. Schwarze Schafe werden genauso wie weiße Schafe durch Gustav, den Hütehund, bewegt. Zieht die Holzfigur Fritz auf ein Feld mit einem schwarzen Schaf, müsst ihr dieses auf die jeweilige Hofkarte zurücksetzen.

Bei Spielende bekommt ihr Goldtaler entsprechend dem Feld eures Landschaftsplans, auf dem das schwarze Schaf steht. Nutzt dafür diese Tabellenübersicht:

0	1	3	5
1	3	5	7
3	5	7	10
5	7	10	15



# SHEEP & THIEF

**A delightful game for 2-4 shepherds aged 8 and up,  
by Yuichi Sakashita**

## Overview

At the foot of the mountains lies a fertile land of lush pastures and clear rivers, far from the towns of Sheepville, Baabourne and Woolington. You play as the peasants who have settled in this idyllic region.

Cultivate the most beautiful pastures, with flowing rivers, winding paths and of course, as many sheep as possible. Your faithful shepdog Gustav is at your side, which is lucky, as Fritz the thieving fox is eyeing your flock ...

## Components



landscape boards



white and black sheep



wooden foxes



mission cards  
(only used in the  
"Mission" module)



landscape cards



farmyard cards, double-sided: 1 side with  
a white sheep-image, 1 side with a black  
sheep-image (for the "Black Sheep" module)



paddocks



starting-player cards



overview cards

## Credits

**Author:** Yuichi Sakashita • **Illustrations:** Wee Yee Chong  
**Graphic Design:** Jens Wiese • **Translation:** Neil Crowley  
**Production:** Benjamin Schönheiter and Stefan Stadler

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169  
Friedberg, Germany, under licence from Power 9 Games.

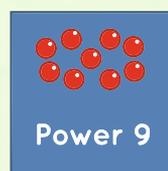
All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules,  
game components, or illustrations without owner's permission  
is prohibited.

Many thanks to Pierre Schwan, Daniela Kawan, Thorsten  
and all the other play testers!

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



## Set up



- Each player takes 1 landscape board **A**, 1 farmyard card **B**, 1 wooden fox **C**, 1 paddock **D** and 1 overview card **E**.
- Put your landscape board **A** in front of you. Put your farmyard card **B** in the top left space, the side with the white sheep-image face up.
- Place the sheep within easy reach in the middle of the playing area, forming the supply **F**. Each player takes 1 white sheep from this supply and places it on the white sheep-image on his farmyard card **G**.  
(Leave the black sheep in the box, you will only need them when playing the "Black Sheep" module.)
- Place your wooden fox **C** on its starting space **H**.
- Place your paddock **D** and your overview card **E** beside your landscape board.
- The player most like an adventurous sheep goes first. He takes the 3 starting-player cards and puts them in front of him in a face-up stack, with the Round 1 card on top, the Round 2 card beneath that and the Round 3 card at the bottom **I**.
- The starting player shuffles the landscape cards, deals 5 face down to each player **J**, then places the rest on the table as a face-down deck **K**.



In two-player games deal each player 6 landscape cards.

## The Landscape Board

Your landscape board consists of 4 x 4 spaces. In the top left is your farmyard, from where you can look over your landscape. In the top right is the town of Sheepville, in the bottom left lies Woolington. In the bottom right lies Baabourne. During the game, you will try to connect these towns to your farmyard with roads by placing landscape cards in the landscape board's spaces.

## The Landscape Cards



Using the landscape cards and the rivers and roads shown on them, you build your own small world on your landscape board. On these cards you will also find sheep – of which you can never have too many – as well as your faithful hound Gustav and his son. On some cards you will find Fritz the thieving fox and his offspring, who want to steal your sheep. Luckily, there are also barns\* in which, with the help of Gustav, your sheep can find safety.

The rivers and roads only matter at the end of the game, but placing a card showing animals has an immediate effect. More on this later ...

### Important!

*The landscape cards have only one correct orientation: you may only place them on your board right way up.*



\* "Barn" is a slight understatement: The S.H.E.E.P. shelters (Safe Haven, Essentials & Entertainment Point) offer all the luxury the modern sheep could hope for, from bar to home cinema.

## Goal

By cleverly placing 12 landscape cards, you try to earn as much gold as possible over 3 rounds. You earn gold by building roads from your farmyard to the 3 towns and by forming the longest river. At the same time, you gather sheep and try to steal your opponents' sheep.



## Sequence of Play

The game is played over 3 rounds. Each round has two phases:

- 1.) The card phase  
and
- 2.) The placement phase

In the **card phase**, the players choose the **5 cards** they will compete with in the placement phase.

In the **placement phase**, starting with the starting player and going **clockwise**, the players take turns placing **one of their chosen cards** onto their own board, until each player has placed 4 of his 5 cards.

### 1.) Card phase

Using a selection process known as "drafting", each of you builds your own hand of cards at the same time as follows:

- Look at the 5 cards you were dealt, choose one of them and place it face down in front of you.
- Place the remaining 4 cards face down between you and your neighbor.
- The direction in which you pass the cards depends on the round.
  - In the first and third rounds, place the cards between you and your left neighbor.
  - In the second round, place them between you and your right neighbor.
  - The direction in which you pass is shown on the top starting-player card.

- Next, each player takes the 4 cards that his left or right neighbor (depending on the round) placed beside him. From these he again chooses one card, which he likewise places face down in front of him. He places the remaining 3 landscape cards between him and his neighbor.
- Continue until each player has 5 face-down cards in front of him. These 5 cards are the landscape cards with which you will compete in the placement phase.



### Note

When drafting, you may look at the face-down cards in front of you at will. Just be careful not to mix them up with the landscape cards, you are choosing from.

## 2.) Placement phase

Each player picks up and looks at the cards he has drafted. Starting with the starting player and continuing **clockwise**, each player places one of his landscape cards onto his board, until each player has placed 4 of his 5 cards.



In two-player games, drafting is slightly different: you choose 2 cards, which you place face down in front of you, then pass the remaining 4 to your opponent. From the 4 cards your opponent passed you, you choose another 2, passing the last two to your opponent, who places them face down in front of him.



With two players, each player places 4 of his 6 cards.

### Note

You don't have to place your cards in the order in which you drafted them. You may play them in whatever order suits you best!

Bear the following 3 rules in mind:

### Rule 1: Place adjacent!

You may only place your landscape cards onto free spaces that are vertically or horizontally adjacent to a card you have already placed. Additionally you may only place them on your board right way up.

Examples:



✓ = allowed, X = not allowed

## Rule 2: Rivers must be continued!

A river may never flow directly into a road or pasture. If you place a card showing a river section, you must place the card in such a way that the river

- joins a river you have already placed
- OR
- joins a free space on your landscape board
- OR
- joins the edge of your landscape board.

**Exception:** A river may flow into a town, as they are on the edge of your landscape board.

**Examples:**



✓ = allowed, X = not allowed

## Rule 3: The thief blocks spaces!

You may not place cards onto spaces on your landscape board that contain the wooden fox.



**Example:**

As long as Fritz remains in this space, you can't place a card there and must instead place it on another space permitted by the rules.



### Details which may be ignored when placing cards:



When placing a card, you do not have to continue roads, they may run directly into pastures. The forests on cards have no meaning in the rules, they are there only to help you place the card the right way up.

### If you can't place any card because of these three rules:

When the rules prevent you from placing any card, you don't skip your turn. You must place a card. Choose one of your cards and place it face down on your board, ignoring rule 2. This card counts as a landscape card without a river or a road. When you place another card adjacent to this card, you must follow all the rules on placement described above.

## You've placed your card! What can you see on it?



### Sheep

For each sheep-image on your card, take one sheep from the supply and place it on that card.



### Dog

For each dog-image on your card (Gustav or his son), you may move the sheep on any 1 card on your landscape board. For each dog, you can either move a single sheep or a herd of sheep (any number) from any 1 card to 1 horizontally or vertically adjacent card.

Sheep can only move onto cards and never onto empty spaces, nor onto cards that contain the wooden fox.

Rivers, roads and forests have no effect on movement.

#### Example:

Ronja places a card with two dog-images. With the first dog-image she moves her solitary sheep from the card with the river onto the adjacent card containing the herd. With the second dog-image she moves the herd onto the card with the barn.



### Fox

For each fox-image on your card (Fritz or his son) you must move the wooden fox on your landscape board one space. The wooden fox can move in any of the four directions (up, down, left, or right). He can move onto empty spaces as well as spaces containing cards.

**Important:** Whenever you move the wooden fox, everyone else must move the wooden fox on his board in the same direction.

#### Note

The wooden fox will always be in the corresponding positions on each landscape board.

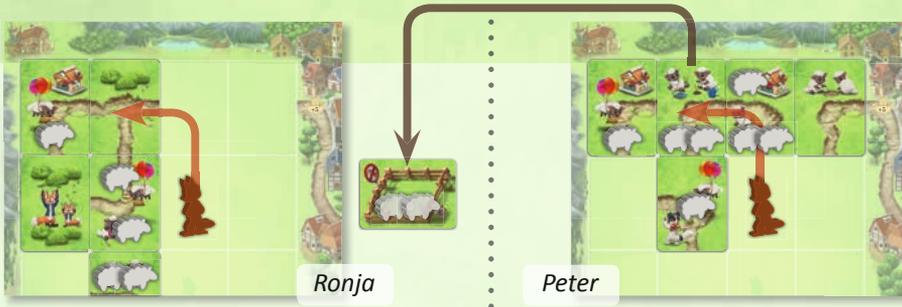
Fritz steals all the sheep on any card he moves onto. Each player must give you all the sheep on any cards on his landscape board that you make Fritz enter. Put all these stolen sheep into your paddock. If Fritz enters a card on your own landscape board that contains sheep, he steals them too, but put these slaughtered sheep back into the supply, rather than into your paddock.

#### The Barn

Stealing sheep is fun, but it's not that simple... Some cards have barns. Sheep on cards with barns are safe. If the wooden fox enters such a card, any sheep there stay where they are, he can't steal them.



**Example:**



Ronja places a card with two fox-images. First she moves her wooden fox 1 card up, then 1 card left. Peter must do the same. The first card Peter's wooden fox enters contains 3 sheep. Unfortunately, there is also a barn. The sheep there are safe! The second card contains 2 sheep but no barn, so Peter must give these sheep to Ronja, who places them in her paddock.

Had she first gone left, where Peter has 1 sheep and no barn, she could also have stolen this sheep. But she has 2 sheep on that card on her own landscape board, and she would have had to put them back in the supply.

**Attention:** If the card you place shows more than one type of animal-image, you can carry out their actions in any order you like.

## End of the Round

When every player has played 4 of his 5 cards, the current round ends. Each player will have 1 card left.

Skip the following in the third round as this will be the game's last round.

The starting player deals each player 4 new cards face down from the landscape card deck, so that each player has 5 cards in hand again.

The starting player returns the topmost starting-player card to the box and gives the remaining starting-player cards to the player to his left. Then the next round begins.



With two players, you will have 2 cards left at the end of the round. From these, choose 1 and return it to the box. The starting player deals each player 5 new cards face down from the landscape card deck, so that each player has 6 cards in hand again.

## End of the Game

The game ends at the end of the 3rd round. Each player will have placed 12 cards (plus his farmyard card), meaning 3 spaces on each landscape board will still be empty. Leave the last card in your hand, it won't be played!

Now to the scoring.

### River scoring

Cards	1	2	3	4	5	6	each additional card
Gold	1	3	5	8	11	15	+5

## Scoring

Each player earns gold for sheep on his landscape board, sheep in his paddock, connections from his farmyard to the towns, and for the rivers on his landscape board.

- Each sheep on your landscape board is worth 1 gold.
- Each sheep in your paddock is worth 1 gold.
- If your farmyard is connected by continuous roads to the towns you earn gold. If you are connected to Woolington you earn 5 gold, if you are connected to Baabourne you earn 5 gold, and if you are connected to Sheepville you earn 10 gold.
- Each river earns you gold, depending on the number of landscape cards it flows through (see the table, below).
- If you are playing with the "Mission" module, you may earn gold from those rules. See below.
- If you are playing with the "Black Sheep" module, you may earn gold from those rules (see below).

The player with the most gold wins the game. Ties are broken in favor of the player who earned more gold from sheep on his landscape board. If still tied, the victory is shared.

# The Modules

## Missions

At the start of the game, each player draws 1 of the 9 mission cards, keeping it hidden from his opponents. You earn points at the end of the game if you have completed your card's task.

### The mission cards:



If the longest river on your landscape board consists of more cards than the longest river on any other landscape board, you earn 3 gold. If at least one other landscape board has an equally long river you earn only 1.



If the longest road on your landscape board consists of more cards than the longest road on any other landscape board, you earn 5 gold. If at least one other landscape board has an equally long road you earn only 2.



If there are more barns on your landscape board than on any other landscape board, you earn 3 gold. If tied you earn only 1.



If there are more sheep in the two bottom rows of your landscape board than there are in the two bottom rows of any other landscape board, you earn 5 gold. If there are as many sheep in the two bottom rows of at least one other landscape board you earn only 2.



If there are more sheep in the two right columns of your landscape board than there are in the two right columns of any other landscape board, you earn 5 gold. If there are as many sheep in the two right columns of at least one other landscape board you earn only 2.



If your landscape board contains more cards showing at least 1 fox-image than does any other landscape board, you earn 5 gold. If there is at least one other landscape board with as many cards showing at least 1 fox-image, you earn only 2.



If your landscape board contains more cards showing at least 1 dog-image than does any other landscape board, you earn 5 gold. If there is at least one other landscape board with as many cards showing at least 1 dog-image, you earn only 2.



If your landscape board contains more cards with at least 1 sheep-image than does any other landscape board, you earn 5 gold. If at least one other landscape board contains as many cards with at least 1 sheep-image, you earn only 2.



If your wooden fox is on a space or card that is adjacent to a town, you earn 3 gold.

## Black Sheep

At the start of the game place your farmyard card with the side showing the black sheep face up. Each player takes 1 black sheep from the supply and puts it on the black sheep on his farmyard. This is instead of the white sheep you start with in the normal game. Black sheep act in the same way that white sheep do with regard to Gustav, barns, and movement.

If the wooden fox moves onto a space containing a black sheep, the black sheep returns to his farmyard card. You cannot steal black sheep!

At the end of the game, you earn gold depending on your black sheep's position. Refer to the following table:

0	1	3	5
1	3	5	7
3	5	7	10
5	7	10	15

