

VOLL SCHAF



Auf die Weide, fertig, los!
À vos pâturages ! Prêts ? Partez !



REGELN



RÈGLES



FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 7 JAHREN SPIELDAUER: CA. 15 MINUTEN



INHALT

- 16 Weidetafeln (Jedes Sechseck darauf stellt eine Weide dar)
- 64 Schafe in vier Farben

Rivalisierende Schafherden rangeln um den größten Anteil an Bauer Hugos Weideland. Nehmt euch in Acht vor hinterhältigen Schafen und plant eure Züge mit Bedacht, um die anderen Schafe im Zaun zu halten. Sichert euch die größte Weide, um das Spiel zu gewinnen. Und denkt daran: Für strategisch denkende Schafe ist das Gras grüner!

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich die 16 Schafe einer Farbe und stellt sie als **einen** Stapel vor sich ab.
2. Jeder Spieler nimmt sich 4 Weidetafeln. Bei weniger als vier Spielern kommen die überzähligen Weidetafeln aus dem Spiel.
3. Legt abwechselnd eure Weidetafeln aneinander, um gemeinsam das Spielfeld zu gestalten. Jede Weidetafel muss mit mindestens einer Seite eine andere Weidetafel berühren. Es beginnt der älteste Spieler.
4. Setzt nacheinander euren Schafstapel auf eine äußere Weide. Es beginnt der jüngste Spieler.



ZIEL DES SPIELS

Zieht eure Schafherden, um das meiste Weideland für euch zu beanspruchen, und hindert fremde Schafherden daran, euch zu blockieren.

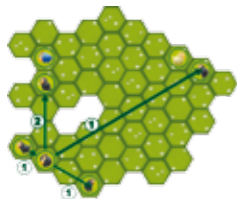
DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, machst du Folgendes:

1. Teile bei deinem ersten Zug deinen Schafstapel in zwei Stapel. Du entscheidest, wie viele Schafe jeder Stapel enthält. Jeder Stapel muss aber mindestens ein Schaf enthalten. Bist du das nächste Mal an der Reihe, darfst du wählen, welchen deiner Stapel du teilst.
2. Lasse die eine Hälfte deines soeben geteilten Stapels an ihrem ursprünglichen Platz stehen und ziehe mit der zweiten Hälfte des Stapels in gerader Linie so weit es geht und du entweder
a) auf einen anderen Schafstapel triffst oder
b) nicht mehr weiter ziehen kannst. Das ist dann der Fall, wenn du den Rand des Spielfeldes erreichst.

WICHTIG:

- Du musst mindestens ein Schaf zurücklassen, wenn du ziehst.
- Du darfst deine Schafe nur in gerader Linie ziehen.
- Auf jeder Weide darf nur ein Schafstapel stehen.
- Du darfst Schafstapel nie zusammenfügen.
- Du darfst nicht über einzelne Schafe oder Schafstapel springen, auch nicht über deine eigenen.



Beispiel: Das schwarze Schaf kann entweder

- ① auf eine Weide am Spielfeldrand ziehen **oder**
- ② auf die Weide direkt vor dem blauen Schaf.

Ist dein Schaf oder dein Schafstapel von allen Seiten von anderen Schafen umgeben, ist es bzw. er blockiert und kann nicht länger gezogen werden. Kannst du keinen deiner Schafstapel mehr ziehen, endet das Spiel für dich.

SPIELENDE

Kann kein Spieler mehr ziehen, gewinnt der Spieler, der die meisten Weiden besetzt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die größte zusammenhängende Weide besitzt.

Beispiel: Spieler Rot und Spieler Weiß haben jeweils 15 Weiden besetzt. Spieler Rot hat zehn miteinander verbundene Weiden, Spieler Weiß nur neun. Spieler Rot gewinnt.



POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS DURÉE : APPROX. 15 MINUTES



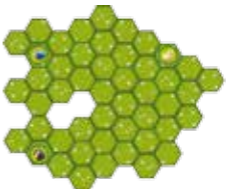
CONTENU

- 16 tuiles de pâturage (Chaque tuile hexagonale représente un pâturage)
- 64 jetons Mouton : 16 de chaque couleur

Des troupeaux de moutons rivaux se disputent pour occuper la plus grande partie des pâturages du fermier Hugo. Méfiez-vous des moutons sournois et planifiez vos déplacements de manière réfléchie pour bloquer les autres moutons. Occupez le pâturage le plus vaste pour remporter la partie. Et n'oubliez pas : l'herbe est plus verte chez les moutons qui réfléchissent !

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend 16 moutons d'une couleur et les superpose en **une** seule pile.
2. Chaque joueur prend 4 tuiles de pâturage. Pour une partie à moins de 4 joueurs, retirez du jeu les piles de pâturage en trop.
3. Les joueurs posent ensuite chacun leur tour une tuile de pâturage jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées. Les tuiles doivent être connectées au moins par un côté. C'est le joueur le plus âgé qui commence.
4. Chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs positionnent leur pile de moutons sur une tuile au bord du plateau de jeu ainsi constitué. C'est le joueur le plus jeune qui commence.



BUT DU JEU

Occuper le plus de pâturages possible avec ses moutons. Empêcher les troupes de moutons des autres joueurs de vous bloquer.

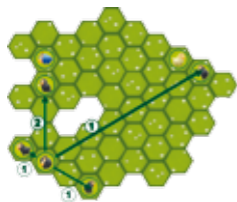
COMMENT JOUER ?

Le joueur qui a positionné sa pile en premier commence, puis les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour joue de la manière suivante :

1. Le joueur doit diviser sa pile en deux pour donner naissance à une nouvelle pile. C'est lui qui décide combien de moutons chaque pile contient. Mais chaque pile doit contenir au moins un mouton. Au tour suivant du joueur, il peut choisir quelle pile il divise en deux.
2. Il déplace alors les moutons de sa nouvelle pile en ligne droite, le plus loin possible :
 - a) jusqu'à ce que la pile arrive au bout du plateau ou
 - b) qu'elle rencontre une autre pile de moutons.

IMPORTANT :

- Lorsqu'on déplace sa pile de moutons, on doit toujours laisser au moins un mouton derrière soi.
- On ne peut déplacer ses moutons qu'en ligne droite.
- Il ne peut y avoir qu'une seule pile de moutons sur chaque tuile de pâturage.
- Il est interdit de rassembler des piles de moutons.
- Si on rencontre un obstacle (ses propres moutons ou des moutons adverses), on doit poser ses moutons juste avant cet obstacle, on ne peut pas sauter par-dessus.



Exemple :

- ① Le joueur noir peut emmener ses moutons au bout du plateau
- ou**
- ② Le joueur noir peut emmener ses moutons juste devant les moutons bleus.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit diviser une pile de moutons et la déplacer lorsque c'est son tour. Les moutons bloqués par des obstacles ne peuvent plus être déplacés.

Quand un joueur ne peut plus déplacer de moutons, la partie est terminée pour lui.

FIN DE LA PARTIE

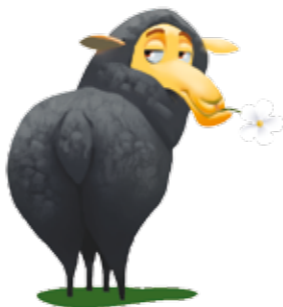
Lorsque plus aucun joueur ne peut déplacer de moutons, la partie est terminée.

Le joueur qui a réussi à conquérir le plus de pâturages avec ses moutons gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus gros troupeau de moutons (groupe de moutons contigus de sa couleur) gagne la partie.

Exemple : Le joueur rouge et le joueur blanc ont conquis chacun 15 pâturages. Le joueur rouge a dix moutons qui se touchent, le joueur blanc n'en a que neuf. C'est donc le joueur rouge qui gagne.





Author: Francesco Rotta
© 2013 Blue Orange
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Made in China

All rights reserved for all countries.
Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.