

Schäferstündchen Regel Errata 1

Seite 5 - Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält zufällig oder nach Wahl eine der 12 Rollen **und legt die Karte offen vor sich aus**. Beim Teamspiel ist zu beachten, dass es von jeder Fraktion, also von den Dorfbewohnern und den Banditen gleich viele Vertreter gibt.

Seite 6 - Karten aufdecken

Der Startspieler beginnt und deckt der Reihe nach alle vor sich liegenden Karten auf und handelt deren Effekte ab. Die Effekte der Karten werden in der Reihenfolge der Kartenwerte abgehandelt, beginnend mit dem niedrigsten. **Karten mit dem selben Wert werden gleichzeitig abgehandelt**. Handelt es sich um einen Gegenstand (Kartenwert 0), wird dieser offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt und kann sofort von ihm verwendet werden. **Nach dem Startspieler ist der nächste Spieler an der Reihe seine Karten aufzudecken und abzuhandeln und wenn dieser fertig ist der nächste Spieler usw.**

Seite 6 - Bewegen

Mehrere Figuren können auf dem selben Feld stehen.

Seite 8 - Spezialfähigkeit der Räubertochter

Spezialfähigkeit: **Die Räubertochter halbiert den Kampfwert aller am Kampf beteiligten Kämpfer, auch den ihrer Mitstreiter.**

Seite 8 - Spezialfähigkeit der Wirtin

Spezialfähigkeit: Die Wirtin ignoriert negative Effekte von Karten auf ihren Kampfwert. **Dazu zählt auch die Karte „Angebissen“ und die Spezialfähigkeit der Räubertochter.**

Seite 9 - Kampf

Bei mehreren Kontrahenten gewinnen die zwei bzw. drei stärksten Kämpfer. **Diese können in verschiedenen Teams sein**. Im Falle des **GLEICHSTANDS** kommt es zum Stechen.

Alle Kontrahenten gehen am Ende eines Kampfes nach Hause, egal ob sie gewonnen oder verloren haben. Jedoch dürfen nur die Gewinner ein Schaf mitnehmen. **Sobald jemand das letzte Schaf aus dem Tal genommen hat, gehen alle anderen „Sieger“ leer aus.**

Seite 9 - Spezialfähigkeit des Banditen

Ergänze: **Wenn der Bandit einen Kampf verloren hat und nächste Runde die „Verlaufen“-Karte bekommt, verläuft er sich nicht sondern bleibt im Tal.**

Seite 9 - Rundenende

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Abwurfstapel zurück in den Nachziehstapel gemischt.

Seite 11 - Spielkarte: Schaf-Roulette

Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und handelt entsprechend dem Kartenwert dieser Karte. Danach wird sie auf den Ablagestapel gelegt. Erhält der Spieler ein oder zwei Schafe, nimmt er sie aus dem Vorrat, nicht aus dem Tal. **Wenn im Vorrat kein Schaf mehr liegt, geht der Spieler leer aus. Die zusätzlichen Schafe erhält der Spieler der das Schaf ergattert hat.**

Schäferstündchen Regel Errata 1

Seite 11 - Begriffserklärungen und Hinweise

Spielkarte: Second Hand Sheep

Die ausgewählte Karte darf auf die Hand genommen werden und nächste Runde gespielt werden.

Spielkarte: ist einfach umgefallen

Das umgefallene Schaf wird in den Vorrat gelegt.

Spielkarte: Nimm 2

Nimm wenn möglich ein weiteres Schaf aus dem Tal. Wenn kein weiteres Schaf mehr im Tal ist, gehst du leer aus.

Spielkarte: Falsche Lieferadresse

Diese Karte bezieht sich immer nur auf EIN Schaf.