

FELIX MÄÄÄRTIKAT

SCHÄFER STÜNDCHEN

Im Tal steht eine Herde von flauschigen Schäfchen, die sich die Banditen unter den Nagel reißen wollen. Blöd nur, dass sie jedes Schaf einzeln in ihr Räuberlager tragen müssen! Die Dorfbewohner schauen nicht tatenlos zu und versuchen, die Herde in Sicherheit zu bringen - natürlich nicht, ohne dabei mit den Banditen aneinander zu geraten. Da sind blutige Nasen vorprogrammiert!

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald das letzte Schaf ergattert wurde. Der Spieler, der die meisten Schafe besitzt, gewinnt das Spiel.

Bei einem Teamspiel **Dorfbewohner gegen Banditen** gewinnt das Team mit den meisten Schafen.

Bei Gleichstand wird so lange ein neues Schaf ins Tal gestellt, bis es einen eindeutigen Gewinner gibt.

Viel Spaß beim gemeinsamen Schäferstündchen!

IMPRESSUM

Spielentwicklung/Gestaltung: Felix Mertikat

Besonderen Dank für die Unterstützung: Daniel Sartor

Lektorat/Korrektorat: Verena Klinke

Mein Dank geht an: Domi Caina, Verena Klinke, Yannik Saal, Sebastian Voigt, Jasmin Srouji, Katja Pfister, Jacob Müller, Sonja Steiner, Till Bröstl, Andreas Steiner, Christophe Pfister und alle (anderen) Testspieler, die mit mir über Jahre dieses Spiel gespielt haben.

SPiELMATERIALIEN

71 Spielkarten

1 Spielfeld

1 Stanzbogen mit 12 Rollenmarkern und 14 Schäfchenmarkern

1 Spielanleitung



Die ROLLENKARTEN



Die SPIELKARTEN

KARTENWERT

Die Farbe des Kartenwerts gibt an, ob es sich um eine Karte mit positivem (grün) oder negativem Effekt (rot) handelt.



GEGENSTAND

Karten mit dem Zusatz „Gegenstand“ gelten als Gegenstände (siehe S.10)



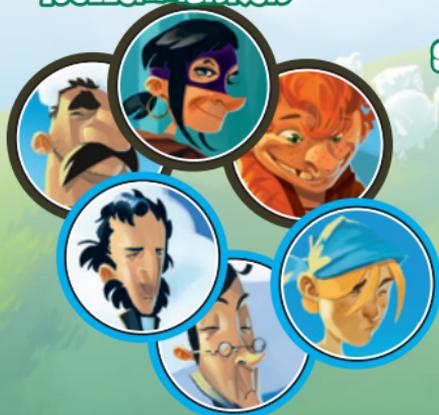
einwurfkarte

Karten mit dem Zusatz „Einwurfkarte“ gelten als Einwurfkarten (siehe S.10)



Die SPIELMARKER

ROLLENMARKER



Schäfchenmarker



Die beiden FRAKTIONEN

In *Schäferstündchen* treten zwei Fraktionen gegeneinander an: Die griesgrämigen Dorfbewohner versuchen ihre Schäfchen vor den gewitzten Banditen zu retten, die ihr Lager in den Bergen aufgeschlagen haben.



Die DORFBEWÖHNER



Die MAGD



Der PASTOR



Die LEHRERIN



Der SCHÄFER



Die WIRTIN



Der KOCH



Die BANDITEN



Die RÄUBERTOCHTER



Der BANDIT



Die ELSTER



Der STARKE



Das WIESEL



Die ALTE VETTEL

TEAMSPIEL ODER AUF EIGENE FAUST?

Bei einer geraden Anzahl von Spielern könnt ihr euch dazu entscheiden, in **TEAMS** zu spielen - entweder auf der Seite der Dorfbewohner oder auf der Seite der Banditen. Die Spieler eines Teams ergattern gemeinsam Schafe und müssen im Tal nie gegeneinander kämpfen. Spielt jeder **AUF EIGENE FAUST**, gelten auch Spieler derselben Fraktion als Kontrahenten und müssen sich im Tal bekämpfen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Entscheidet zuerst, ob ihr als TEAMS oder AUF EIGENE FAUST spielen wollt. Für ein Teamspiel wird eine gerade Anzahl von Spielern benötigt.

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

Breitet das Spielfeld aus und legt die Rollenmarker der verwendeten Rollen auf das **ZUHAUSE** der Dorfbewohner bzw. der Banditen.

Legt je nach Spieleranzahl Schäfchenmarker ins **TAL**. Die restlichen Schäfchenmarker bilden den Vorrat.

2-4 Spieler = **9 Schäfchenmarker**

5-6 Spieler = **11 Schäfchenmarker**

Mischt alle Spielkarten durch und bildet einen Nachziehstapel.

Jeder Spieler zieht 5 Handkarten.

Der jüngste Spieler ist Startspieler und beginnt das Spiel.

RUNDENABLAUF

1. Egoistenkarte spielen
2. Vergabekarte spielen
3. Karten aufdecken
4. Bewegen
5. Schafe ergattern
6. Kampf
7. Rundenende

I. egoistenKARTE SPIELEN

Jeder Spieler muss eine seiner Handkarten verdeckt vor sich ablegen. Der Effekt dieser Karte wird ihn in der laufenden Runde treffen.



Spezialfähigkeit: Der Pastor darf anstatt einer Egoistenkarte eine zweite Vergabekarte spielen.

2. VERGABEKARTE SPIELEN

Jeder Spieler muss eine seiner Handkarten verdeckt vor einem anderen Spieler auslegen. Der Effekt der Karte wird diesen Spieler in der laufenden Runde treffen.

Dabei ist zu beachten, dass jeder Spieler max. zwei Vergabekarten erhalten darf, im Zweifelsfall entscheidet die Schnelligkeit der Spieler. Alternativ können die Spieler ihre Vergabekarten nacheinander ausspielen, der Startspieler beginnt.

HINWEIS! **Einwurfkarten** (siehe S.10) dürfen weder als Egoisten- noch als Vergabekarte gespielt werden.

3. KARTEN AUFDECKEN

Die Spieler decken der Reihe nach alle vor ihnen liegenden Karten auf, der Startspieler beginnt. Die Effekte der Karten werden in der Reihenfolge der Kartenwerte abgehandelt, beginnend mit dem niedrigsten. Handelt es sich um einen Gegenstand (Kartenwert 0), wird dieser offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt und kann sofort von ihm verwendet werden.

Wenn der Effekt einer Karte vollständig abgehandelt wurde, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Karten, deren Effekt bis zum Ende der laufenden oder der nächsten Runde andauert, bleiben so lange liegen, bis der Effekt endet. Gegenstände bleiben dauerhaft vor dem Spieler liegen.

4. BEWEGEN

Die Spieler bewegen ihren Rollenmarker auf dem **WEG** des Spielfeldes entsprechend ihrem Bewegungswert in der laufenden Runde. Dabei wird nicht nur der aufgedruckte Bewegungswert ihrer Rollenkarte berücksichtigt, sondern auch die Effekte von ausliegenden Egoisten-/Vergabekarten und Gegenständen.

Der Bewegungswert setzt sich zusammen aus:

Aufgedruckter Bewegungswert der Rollenkarte + Bewegungsbonus von ausliegenden Gegenstandskarten + Bewegungsbonus von ausliegenden Egoisten-/Vergabekarten

Negative Bewegung gibt es nicht. Der Bewegungswert kann minimal 0 betragen.

Das **ZUHAUSE** einer Fraktion ist in der ersten Runde und nach jeder Rückkehr nach Hause der Ausgangspunkt der Bewegung.

Eine Figur stoppt, sobald sie das **TAL** erreicht hat, egal wie weit sie ziehen könnte. Überzählige Bewegungswerte verfallen.



Spezialfähigkeit: *Das Wiesel muss am Ende seiner Bewegung eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und bewegt sich entsprechend des Kartenwerts zusätzliche Felder. Die Karte wird danach auf den Ablagestapel gelegt.*

5. Schafe ergattern

Nachdem sich alle Spieler bewegt haben, wird geprüft, wer es ins TAL geschafft hat. Befindet sich ein einziger Spieler bzw. lediglich Spieler desselben Teams (beim TEAMSPIEL) im Tal, darf jeder dieser Spieler ein Schaf ergattern, also einen der Schäfchenmarker vor sich ablegen. Danach bewegt er seinen Rollenmarker auf das ZUHAUSE seiner Fraktion und ist bereit für die nächste Runde. Befinden sich mehrere Spieler bzw. Spieler beider Fraktionen (beim TEAMSPIEL) im Tal, kommt es zum **KAMPF**.

Alle Spieler, die nicht im Tal stehen, verbleiben auf der Position, auf der sie stehen.



Spezialfähigkeit: *Der Starke ergattert immer zwei Schafe. Auch wenn er vorher darum kämpfen musste, darf er bei einem Sieg mit zwei Schafen nach Hause gehen. Effekte durch Karten betreffen immer nur eines der beiden Schafe.*

6. KAMPF

Befinden sich mehrere Spieler bzw. Spieler beider Fraktionen (beim TEAMSPIEL) im Tal, muss ausgefochten werden, wer ein Schaf ergattern darf und wer mit Schimpf und Schande - und ohne Schaf - nach Hause gehen muss.

Dabei können je nach Kontrahentenanzahl unterschiedlich viele Schafe ergattert werden. Die Kontrahentenanzahl entspricht der Figurenanzahl im Tal.

2 Kontrahenten	= 1 Schäfchenmarker	= 1 Sieger
3-4 Kontrahenten	= 2 Schäfchenmarker	= 2 Sieger
5-6 Kontrahenten	= 3 Schäfchenmarker	= 3 Sieger

Es gewinnt derjenige, der den höchsten Kampfwert vorweisen kann. Dieser Kampfwert setzt sich zusammen aus:

Aufgedruckter Kampfwert der Rollenkarte + Kampfbonus von ausliegenden Gegenstandskarten + Kampfbonus von ausliegenden Egoisten-/Vergabekarten



Spezialfähigkeit: Die Räubertochter halbiert den auf der Rollenkarte aufgedruckten Kampfwert ihrer Gegner. Ihre Teammitglieder (beim TEAMSPIEL) profitieren nicht von dieser Regel.

Um die so errechnete Kampfstärke noch zu erhöhen, darf jeder Kontrahent zusätzlich eine **KAMPFKARTE** verdeckt aus der Hand ausspielen. Beim Aufdecken dieser Karte wird NUR der Kartenwert als Bonus auf den Kampfwert angerechnet. Der Kartentext oder sonstige Eigenschaften haben keine Auswirkung auf den Kampfwert. Die Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.



Spezialfähigkeit: Die Wirtin ignoriert negative Effekte von Karten auf ihren Kampfwert.

Bei mehreren Kontrahenten gewinnen die zwei bzw. drei stärksten Kämpfer. 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.



Spezialfähigkeit: Der Bandit darf im Tal bleiben, nachdem er einen Kampf verloren hat. Hat er ihn gewonnen, kehrt er allerdings wie gewohnt nach Hause zurück.

GLEICHSTAND

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Rollenkarte den höheren aufgedruckten Kampfwert hat. Führt das zu keiner Entscheidung, ziehen alle Spieler, die am Gleichstand beteiligt sind, eine Karte vom Nachziehstapel. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt den Kampf. Alle so gezogenen Karten werden ungenutzt abgeworfen.



Spezialfähigkeit: Der Schäfer gewinnt bei Gleichstand immer.

7. RUNDENENDE

Jeder Spieler legt seine aufgedeckten Spielkarten, die ihren Effekt verloren haben, auf den Ablagestapel und zieht wieder auf fünf Handkarten auf.

Danach wandert der Startspielerstatus im Uhrzeigersinn. Die nächste Runde kann beginnen.



Spezialfähigkeit: Bevor die Spieler ihre Handkarten auffüllen, darf die alte Vettel drei Karten vom Nachziehstapel ziehen, sich eine davon nehmen und die beiden anderen an zwei weitere Spieler am Tisch vergeben. Diese Karten gehen direkt in die Kartenhand der jeweiligen Spieler über. Erst danach ziehen alle Spieler auf insgesamt fünf Handkarten auf.

GEGENSTANDSKARTEN

Diese Karten sind mit dem Vermerk „Gegenstand“ versehen und werden als Egoisten- oder Vergabekarte ausgespielt.

Gegenstände können nur benutzt werden, wenn sie aufgedeckt vor dem Spieler liegen (*Ausnahme: **Starker Kaffee***). Ein Spieler kann beliebig viele Gegenstandskarten ausliegen haben.

Die Effekte von Gegenständen addieren sich.

Gegenstände bleiben so lange liegen, bis sie entweder abgeworfen werden (z.B. das Brett), verloren gehen oder von einem Mitspieler gestohlen werden.



Spezialfähigkeit: Die Magd kann von Mitspielern nicht bestohlen werden.

einWURfkARTEN

Diese Karten sind mit dem Vermerk „Einwurfkarte“ versehen. Sie dürfen **DIREKT AUS DER HAND** gespielt werden, sobald die Bedingung erfüllt ist. Sie dürfen nicht verdeckt als Egoisten- oder Vergabekarte ausgespielt werden, gelten aber sonst als normale Spiel- oder Handkarte.

KAMPfkARTEN

Zur Kampfkarte kann jede beliebige Spielkarte werden, die einen Kartenwert besitzt. Sie wird bei einem Kampf von der Hand gespielt, um den Kampfwert zu erhöhen (siehe S.8).

BEGRIFFSERKLÄRUNGEN UND HINWEISE

AUSSETZEN

Muss ein Spieler aussetzen, darf er sich nicht bewegen und keine Kampfkarte spielen. Wird er in einen Kampf verwickelt, darf er kein Schaf ergattern und muss am Ende des Kampfes nach Hause zurückkehren. Trotzdem lohnt es sich zu kämpfen: Gewinnt er, kann er verhindern, dass der Kontrahent ein Schaf ergattert.

Schaf ERGATTERN vs. Schaf ERHALTEN

Ein **Schaf ergattern** bedeutet, dass der Spieler im Tal steht und ein Schaf - mit oder ohne Kampf - mit nach Hause nimmt.

Karten wie „*Mach määh daraus*“ oder „*Schaf-Roulette*“ sorgen dafür, dass der Spieler **ein Schaf erhält**, d.h. es wird aus dem Vorrat genommen. Die Anzahl der Schafe im Tal bleibt dabei unverändert.

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.

SPIELKARTE: VERLAUFEN

Der Spieler läuft über das Tal hinweg auf den gegenüberliegenden Weg, das Tal selbst zählt dabei als ein Bewegungsfeld. In der nächsten Runde startet der Spieler seine Bewegung von diesem Punkt aus und läuft wie gewohnt Richtung Tal. Hat der Spieler Glück, endet seine Bewegung genau im Tal und er verirrt sich nicht auf den gegenüberliegenden Weg.

BEISPIEL EINER RUNDE

Alle Spieler legen verdeckt eine Karte als Egoistenkarte vor sich ab. Einer der Spieler muss sich selbst eine Karte mit negativem Effekt geben, da er keine positive Karte auf der Hand hat, aber eine Karte spielen muss.

Als nächstes legt jeder Spieler vor einen seiner Mitspieler eine verdeckte Karte. Da es ein Teamspiel ist, achten alle darauf, ihren Teamkollegen gute Karten zukommen zu lassen, während sie den Gegnern schlechte Karten zuspieren.

Alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler, decken nun reihum ihre Karten auf. Ein Spieler muss aussetzen und darf seinen Rollenmarker nicht vorwärts bewegen. Alle anderen versetzen ihren Rollenmarker um die Felder, die ihr Bewegungswert erlaubt. Ein Spieler mit niedrigem Bewegungswert hat Glück gehabt – er hat eine Vergabekarte mit



Bewegungsbonus bekommen und erreicht das Tal mit zwei Spielern des gegnerischen Teams.

Das Duo hätte gerne unbehelligt zwei Schafe für sein Team mit nach Hause genommen, jetzt aber müssen sich die beiden mit ihrem Kontrahenten aus dem anderen Team darum prügeln – da es bei einem Kampf zwischen drei Kontrahenten zwei Schafe zu ergattern gibt, kann er ihnen immerhin nur eines streitig machen.

Alle drei Spieler rechnen zu dem aufgedruckten Kampfwert ihrer Rollenkarte die Boni ihrer aufgedeckten Gegenstandskarten hinzu und überprüfen, ob auch ihre aufgedeckten Egoisten- und Vergabekarten in dieser Runde den Kampfwert beeinflussen. Tatsächlich muss der Einzelkämpfer eine Verringerung seines Kampfwertes hinnehmen. Trotzdem gibt er nicht auf und legt zur Erhöhung seines Kampfwertes eine seiner Handkarten verdeckt vor sich: die Kampfkarte. Die zwei anderen entscheiden sich ebenfalls, eine zusätzliche Kampfkarte aus ihrer Hand zu spielen.

Alle decken ihre Karte auf und rechnen den Kartenwert auf ihren Kampfwert an. Der Einzelkämpfer hatte kein Glück: Der Kartenwert seiner Kampfkarte hat nicht ausgereicht, um den negativen Effekt seiner Vergabekarte auszugleichen. Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert nimmt es mit nach Hause. Der Zweitbeste nimmt ebenfalls ein Schaf mit. Der Einzelkämpfer hat beide Schafe an das gegnerische Team verloren.

Die drei Spieler setzen ihren Rollenmarker in das Zuhause ihrer jeweiligen Fraktion zurück. Alle anderen Spieler bleiben auf ihren momentanen Positionen auf dem Weg stehen. Die Spieler legen nun alle aufgedeckten Karten (außer Gegenstandskarten) vom Tisch in den Ablagestapel und ziehen wieder auf fünf Handkarten auf. Der Startspielerstatus geht an den linken Nachbarn weiter und alle sind bereit für die nächste Runde.

↖ **HIER EINE GANS MIT HELM**

