

SHEEP HOP!



15 MINUTEN SCHÄFCHENABENTEUER
FÜR 1–4 ABENTEUERLUSTIGE
AB 5 JAHREN



Ziel des Spiels

Ein langer Tag auf der Weide geht zu Ende. Eure Schafe können es kaum erwarten, endlich auf ihrer gemütlichen Koppel zu entspannen. Aber Vorsicht! Zwei böse Wölfe treiben sich herum und versuchen, die armen Schafe auf ihrem Heimweg abzapfen. Könnt ihr die Herde sicher nach Hause bringen? Ihr spielt zusammen und gewinnt, wenn ihr mehr Schafe rettet, als die Wölfe fangen können.

Spielmaterial und Aufbau

- A.** Klappt die Schachtel auf und – ta-da! – sie wird zum Spielplan.
- B.** Verteilt die 9 Schafe zufällig auf die etwas dunkleren Startfelder.
- C.** Legt einen Wolf auf den hellbraunen Pfad und den anderen Wolf auf den dunkelbraunen Pfad. Ihr entscheidet, auf welche Felder.
- D.** Nehmt den Würfel. Jetzt kann's losgehen!

Wichtig: Die Profi-Plättchen **(E)** braucht ihr beim ersten Spiel noch nicht. Legt sie zur Seite.



Cocow, unser Weltraum-Maskuhtchen!

Cocow wird euch durch die Regeln begleiten und immer wieder Tipps geben, damit eurem Spielspaß nichts im Weg steht.

Ihr könnt die Schachtel vom Spielplan abnehmen und als Würfelteller benutzen. Die Koppel und die Wolfshöhle sind auch auf dem Spielplan abgebildet.

So wird gespielt

Ihr spielt reihum. Es beginnt, wer zuletzt ein echtes Schaf gesehen hat.
Wer an der Reihe ist, würfelt und macht dann, was das Würfelergebnis vorgibt.

1. Wenn du Wölfe gewürfelt hast:



Bewege jeden Wolf um 1 Feld.



Bewege den **Großen Bösen Wolf** (das ist der größere, dunklere Wolf) um 2 Felder.

Wölfe bewegen sich immer in Richtung ihrer Spitze und verlassen niemals ihren Pfad.



Hat sich ein Wolf auf das Feld eines Schafs oder darüber hinweg bewegt?
O Schreck! Dann hat er das Schaf gefangen und du musst es in die Wolfshöhle legen.



2. Wenn du ein einfarbiges Schaf gewürfelt hast:



Suche dir ein Schaf in dieser Farbe auf dem Spielplan aus und bewege es. Wie bewegt sich ein Schaf? Nach den *Bewegungsregeln für schlaue Schafe* natürlich (siehe nächste Seite).



Es gibt auf dem Spielplan keine Schafe in der gewürfelten Farbe?
Dann suche dir irgendein anderes Schaf auf dem Spielplan aus.
Wenn du Schwierigkeiten dabei hast, die Farben zu unterscheiden,
orientiere dich an den Symbolen ▲ ● ■ auf dem Würfel und den Schafen.



3. Wenn du ein mehrfarbiges Schaf gewürfelt hast:



Suche dir irgendein Schaf auf dem Spielplan aus und bewege es. Auch hier gelten die *Bewegungsregeln für schlaue Schafe* (siehe nächste Seite).

Hat sich ein Schaf auf die Koppel bewegt? Juhu! Dann ist es den Wölfen entkommen. Es bleibt auf der Koppel und kann nicht mehr bewegt werden.





Ihr spielt zusammen, also könnt ihr euch absprechen und euch gegenseitig Tipps geben. Wenn du an der Reihe bist, entscheidest du am Ende aber selbst, wie und wohin du ein Schaf bewegst!

Bewegungsregeln für schlaue Schafe

Gib deinem Schaf ein Kommando, damit es sich bewegt. Du hast zwei Kommandos zur Auswahl:

Lauf, kleines Schaf!

Das Schaf läuft auf ein freies benachbartes Feld (nicht diagonal).

Hüpf, kleines Schaf!

Das Schaf hüpf über ein beliebiges benachbartes Tier (nicht diagonal) und landet auf dem Feld dahinter. Nach dem Hüpfen darf das Schaf noch mal hüpfen, wenn es kann. Und noch mal. Immer weiter. Es darf nach dem Hüpfen aber nicht laufen.



Ein Schaf kann auf die Koppel laufen oder hüpfen.

Wichtig: Schafe können sich nicht auf Felsen oder darüber hinweg bewegen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist vorbei, wenn das letzte Schaf den Spielplan verlässt (egal ob es die Koppel erreicht hat oder von einem Wolf gefangen wurde).

Zählt die Schafe auf der Koppel. Das ist eure Punktzahl. (Aber passt auf, dass ihr dabei nicht einschlummt!)

Zählt dann die Schafe in der Wolfshöhle.

Wenn mehr Schafe auf der Koppel sind als in der Wolfshöhle, habt ihr gewonnen!

Wollt ihr wissen, wie gut ihr wart? Vergleicht eure Punktzahl mit der Schäfchenskala auf der nächsten Seite.



Statt zu zählen, könnt ihr auch zwei Stapel bilden: einen mit geretteten Schafen und einen mit gefangenen. Wenn der Stapel mit den geretteten Schafen höher ist, habt ihr gewonnen.

Profi-Plättchen

Ihr seid schon echte Profis? Ihr wisst genau, wie ein Schaf hüpfet, und lasst euch von keinem bösen Wolf etwas vormachen? Dann könnt ihr beim Aufbau des Spiels ein oder mehrere Profi-Plättchen auf den Spielplan legen. Es gibt zwei Arten von Profi-Plättchen:



Tiere: Wenn ein Schaf über ein Tier-Plättchen hüpfet, passiert etwas.



Hindernisse: Schafe können sich nicht auf Hindernis-Plättchen oder darüber hinweg bewegen.

Und was machen die Wölfe, wenn sie sich auf ein Profi-Plättchen bewegen? Sie tun so, als wäre nichts gewesen, und bewegen sich einfach ein Feld weiter. Der Schritt auf das Plättchen zählt für sie nicht als Bewegung.



Beim Legen von Profi-Plättchen gibt es nur eine Einschränkung: Ihr dürft den Felsen nicht vor den Eingang der Koppel legen. Ansonsten ist alles erlaubt. Aber Vorsicht! Je mehr Profi-Plättchen ihr verwendet, desto schwieriger wird es, alle Schafe sicher nach Hause zu bringen.





- **FELSEN**

Der Felsen ist ein Hindernis. Schafe können sich nicht auf den Felsen oder darüber hinweg bewegen.



- **MAULWURF UND MAULWURFSHÜGEL**

Der Maulwurf und der Maulwurfshügel gehören zusammen. Wenn ihr einen Maulwurf auf den Spielplan legt, müsst ihr auch einen Maulwurfshügel legen (und umgekehrt).



Immer wenn ein Schaf über den Maulwurf hüpfet, huscht der Maulwurf davon und verschwindet in seinem Hügel. Drehe beide Plättchen um, sodass der Maulwurf zum Maulwurfshügel wird und der Maulwurfshügel zum Maulwurf.

Der Maulwurfshügel ist ein Hindernis. Schafe können sich nicht auf den Maulwurfshügel oder darüber hinweg bewegen.



- **HÜTEHUND**

Der Hütehund ist ein treuer Beschützer und hält die Herde zusammen. Immer wenn ein Schaf über den Hütehund hüpfet, bewege alle Schafe in dieser Farbe in beliebiger Reihenfolge.

Wie immer gilt: Schafe auf der Koppel und in der Wolfshöhle bewegen sich nicht.



- **WASCHBÄR**

Dieser kleine Kerl ist mit allen Wassern gewaschen! Er gibt vor, in welche Richtung die Wölfe laufen, und er kann seine Meinung jederzeit ändern. Legt ihn zunächst mit der „Im Uhrzeigersinn“-Seite nach oben auf den Spielplan.

Immer wenn ein Schaf über den Waschbären hüpfet, drehe das Waschbär-Plättchen um. Jeder Wolf dreht seine Spitze in die entgegengesetzte Richtung und bewegt sich ab jetzt andersherum den Pfad entlang.



- **FUCHS**

Der Fuchs ist ein guter Kumpel der Wölfe. Immer wenn ein Schaf über den Fuchs hüpfet, bewegt sich jeder Wolf sofort um 1 Feld.

**5 Schafe
gerettet:**

DAS WAR KNAPP

Einen Teil der Herde habt ihr gerettet, aber die Wölfe lachen sich ins Fäustchen.

**6 Schafe
gerettet:**

SCHON BESSER

Ihr habt es gerade so geschafft. Passt beim nächsten Mal besser auf die Wölfe auf!

**7 Schafe
gerettet:**

**GAR NICHT
SCHLECHT**

Das war schon richtig gut. Weiter so und ihr könnt bald mit den Profi-Plättchen spielen.

**8 Schafe
gerettet:**

RESPEKT!

Reife Leistung! Die Wölfe haben nur ein einziges Schaf erwischt. Fast perfekt ...

**9 Schafe
gerettet:**

**IHR SEID DIE
BESTEN!**

Glückwunsch! Beim nächsten Mal könnt ihr mit den Profi-Plättchen spielen.



Cocow sagt danke!

Cocow bedankt sich bei allen Erdlingen, die dieses Spiel getestet haben. Nochmals vielen Dank!

Danksagung:

Die Autoren bedanken sich bei allen Testern, vor allem Romane, Titouan und den Erstklässlern von Mr. Pivert.

© 2023 JD Éditions / SPACE Cow. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen über SPACE Cow:

