

BRUNO CATHALA

# Sheep zzzz



**Ein Spiel von Bruno Cathala  
für 2 bis 5 Schäfer  
ab 8 Jahren**

*Abends in den Bergen langweilen sich die Walliser Schäfer ganz fürchterlich. Um nicht einzuschlafen, haben sie ein kleines Kartenspiel erfunden das wir uns beschafft haben. Wusstet Ihr, dass sie sich mit Schafezählen vergnügen?*

**Das Ziel des Spiels** ist es, Schafe zu zählen, aber ohne dabei einzuschlafen!

Dazu verwenden sie:

- 44 Schafskarten, von 1 bis 19 durchnummeriert. Die Kopfkissen auf den Karten zeigen die Schnarhpunkte an, die die Schäfer zu vermeiden versuchen.
- 4 Wolfskarten
- 1 Viehbestandskarte, die angibt, in welcher Folge die Schafe gezählt werden müssen.
- 1 Spielrichtungskarte, die die Richtung angibt, in der gespielt wird.

**Siehe Beispiel A**

*A1 Verleitung der Schafs- und Wolfskarten / A2 Spielrichtungskarte / A3 Viehbestandskarte.*

Um die erste Spielrunde vorzubereiten, legt der Schäfer mit den lockigsten Haaren die Spielrichtungskarte so hin, dass im Uhrzeigersinn gespielt wird. Für den Augenblick bleibt die Viehbestandskarte beiseite.

Dann mischt er die 44 Schafs- und 4 Wolfskarten und legt drei Karten aufgedeckt nebeneinander in der Tischmitte aus. Sollte eine Wolfkarte dabei sein, wird diese in den Kartenstapel zurückgesteckt und durch die nächste Karte ersetzt. Sodann teilt er je fünf Karten an die Schäfer aus.

Die übrigen Karten bilden einen Nachziehstapel, der verdeckt neben den drei ausliegenden Karten platziert wird. Haben sich alle Schäfer ihre Karten angesehen, bestimmt der erste Schäfer, ob die Zählung in aufsteigender Folge von 1 bis 19 oder in absteigender Folge von 19 bis 1 erfolgen soll. Sobald er sich entschieden hat, legt er die Viehbestandskarte mit der entsprechenden Seite nach oben in die Mitte des Spieltischs.

**Siehe Beispiel B**

*Nachdem er sich seine Karten angeschaut hat, entscheidet der Startspieler, dass die Schafe un aufsteigender Folge gezählt werden sollen.*

**Spielverlauf**

Wer am Zug ist, MUSS eine Karte ausspielen und eine neue nachziehen. Das Ausspielen erfolgt, indem man eine seiner Handkarten auf eine der drei ausliegenden Karten(stapel) legt, so dass sie die darunter liegende(n) vollständig verdeckt. Dabei gelten folgende Regeln:

**Zeigt die Viehbestandskarte aufsteigende Folge an**, muss der Spieler am Zug

- eine Schafskarte mit einer höheren Zahl als die oberste Karte des gewählten Stapels ausspielen **oder**
- eine Schafskarte mit einer Zahl von genau 10 darunter ausspielen.

Ja, es stimmt schon, die Schäfer sind ein bisschen kompliziert... Schaut Euch Beispiel C1 an. *Aufsteigende Folge: Auf eine 14 kann man irgendeine Schafskarte von 15 bis 19 legen oder aber die mit der 4 (14-10=4).*

**Zeigt die Viehbestandskarte dagegen absteigende Folge an**, ist es genau umgekehrt. Dann muss der Spieler am Zug

- eine Schafskarte mit einer niedrigeren Zahl als die oberste Karte des entsprechenden Stapels ausspielen **oder**

- eine Schafskarte mit einer Zahl von genau 10 darüber ausspielen. Beispiel C2 verdeutlicht dies: Absteigende Folge: Auf eine 6 kann man jede Karte von 5 bis 1 legen oder aber die 16 ( $6+10=16$ ).

Aber aufgepasst! Wenn ein Schäfer keine Schafskarte ausspielen will oder kann, MUSS er einen der drei artenstapel an sich nehmen. Er darf sich die Karten der Stapel nicht ansehen. Dann legt er den Stapel verdeckt vor sich ab. Jedes auf den Karten abgebildete Kopfkissen zählt später einen Schnarchpunkt.

Sodann fängt er einen neuen Stapel an, indem er eine Schafskarte auf seiner Hand auswählt und an die Stelle des aufgenommenen Stapels legt. Dann zieht er eine Schafskarte vom Nachziehstapel.

Natürlich sind die Walliser Schäfer ganz schön gewitzt und haben Spezialkarten eingeführt:

#### **Schafskarten Nr. 1 und Nr. 19 Beispiel D1:**

Wer eine dieser Schafskarten ausspielt, darf den Schäfer bestimmen, der als nächstes am Zug ist, und ihm vorschreiben, welchen Kartenstapel er bedienen muss. Die Spielrichtung ändert sich aber nicht.

#### **Schafskarten Nr. 2, 3, 17 und 18 Beispiel D2:**

Wer eine dieser Schafskarten ausspielt, darf, wenn er möchte, die Spielrichtung ändern (Spielrichtungskarte umdrehen) UND dem nachfolgenden Schäfer vorschreiben, welchen Kartenstapel er bedienen muss.

#### **Wolfskarten Beispiel D3:**

Als zahlenloser, aber keinesfalls zahlloser Joker darf eine Wolfskarte jederzeit anstelle einer Schafskarte ausgespielt werden. Spielt ein Schäfer eine Wolfskarte aus, wird die Viehbestandskarte sofort umgedreht. Somit ändert sich die

Folge, in der die Schafe gezählt werden. Sodann wird der betreffende Kartenstapel von einem Mitschäfer gemischt. Wer die Wolfskarte gespielt hat, zieht verdeckt eine Karte aus diesem Stapel. Zieht er eine Schafskarte, geht alles gut und der Stapel wird mit eben dieser Schafskarte obenauf an seinen Platz zurückgelegt.

Kommt dagegen der Wolf zum Vorschein – au weia! Gefressen! Er muss den ganzen Stapel mitsamt den Kopfkissen darin an sich nehmen und vor sich ablegen.

Eieiei, die Partie geht von jetzt an mit einem Stapel weniger weiter!!

#### **Ende der Runde – Ende der Partie**

Sobald alle Karten im Nachziehstapel aufgebraucht sind, geht die Runde noch so lange weiter, bis:

- kein Schäfer mehr Karten auf der Hand hat oder
- ein Schäfer einen Kartenstapel nehmen muss. Wer dann noch Karten auf der Hand hat, fügt sie seinen aufgenommenen Karten hinzu.

Jeder Schäfer zählt seine Kopfkissen zusammen. Das Ergebnis wird zu der in den vorigen Runden erzielten Summe hinzugezählt.

- Solange kein Schäfer 75 Kopfkissen hat, beginnt der Schäfer mit den meisten Kissen eine neue Runde und kümmert sich um die Spielvorbereitung.
- Sobald ein Schäfer 75 und mehr Kopfkissen hat, schläft er sofort tief und fest ein, wobei sein lautstarkes Schnarchen zum sofortigen Spielende führt, weil die anderen Schäfer nun sicher sind, nicht einschlafen zu können bei dem Lärm.

Wer am wenigsten Schnarchpunkte hat, gewinnt.



**Hurrican Edition SA**

Castelver 4

1255 Veyrier / CH

**[www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com)**