



Wissen Sie was es heißt, Schäfer zu sein? Klar: Den ganzen Tag im Schatten eines Baumes liegen, während der Schäferhund die Herde zusammenhält. Sie liegen dort, hören die Vögel zwitschern und genießen die Natur in ihrer unverfälschten Schönheit. Und wissen Sie was? Sie haben Recht! Zumindest wenn Sie normale Schafe haben. Leider haben die Schäfer im Dorf Cileson nicht so viel Glück. Warum? Nun, sie haben keine Schafe, sondern Mömmen! Mömmen sind eigentlich auch Schafe, nur mit dem kleinen Unterschied: Sie sind intelligent und verstehen es, ihre Schäfer fortlaufend zu ärgern. Geht es zum Beispiel wieder mal auf den Tag zu, an dem Sie geschoren werden sollen, brechen die ganzen Herden aus und versammeln sich auf der Dorfweiese. Nun müssen die Schäfer ihre Herden wieder einfangen, oder zumindest die Tiere, die geschoren werden sollen. Mitten im größten Gewühl mischt dann auch noch Benny, der Dorfhund mit. Am liebsten verscheucht er die versammelte Herde und die Schäfer können wieder von vorne anfangen...

SPIELPRINZIP

Die Spieler sind die Schäfer und versuchen, die Mömmen wieder einzufangen. Die vier verschiedenen Farben sind verschiedene Herden. Die Tischmitte ist die Dorfweiese, wo sich die Mömmen versammeln. Jeder Schäfer versucht, sechs Mömmen einer Farbe zu sammeln und kann dabei seine Sammel-Farbe beliebig wechseln.

Wenn Benny, der Dorfhund, ins Spiel kommt, verjagt er die Mömmen von der Weiese und es sammeln sich dort Neue. Taucht hingegen Tim, der Scherer, auf, werden die Mömmen geschoren und die Spieler müssen geschorene Mömmen auf die Hand nehmen.

DAS SPIEL

... besteht aus vier Farben mit jeweils:

13 Mömmen mit Pluswerten (ungeschorene Mömmen),

2 Mömmen mit Minuswerten (geschorene Mömmen),

dazu 4 „Benny, der Dorfhund“ Karten, 4 „Tim, der Scherer“ Karten, 2 „Doris, die Dorfschönheit“ Karten, 1 „das schwarze Schaf“ Karte.

Zusätzlich benötigst Du einen Zettel + Stift zum Aufschreiben der Punkte, da das Spiel über mehrere Runden gespielt wird.

ZIEL DES SPIELES

... ist es, 6 ungeschorene Mömmen = Pluskarten einer Farbe auf der Hand zu haben. Diese deckst Du sofort auf und die Runde ist beendet.

VORBEREITUNG

Mische alle Karten und teile jedem Spieler 6 Karten verdeckt aus. Alle nehmen ihre Karten auf die Hand. 5 Karten kommen offen in die Tischmitte, den Rest legst Du als Nachzugstapel daneben.

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, kann folgende Aktionen machen:

Zuerst (wenn man will): Sonderkarten spielen (Tim, Benny oder Doris). Dann: eine Karte tauschen (wenn man will) oder stattdessen: schieben.

KARTE TAUSCHEN

Du legst eine beliebige Deiner Handkarten in die Mitte und nimmst eine andere Karte aus der Mitte auf die Hand. Du kannst auch Tim, Benny oder Doris in die Mitte legen.

Achtung: Wenn Du eine Minuskarte legst, musst Du dafür eine Pluskarte der gleichen Farbe nehmen. Ist keine Pluskarte der gleichen Farbe in der Mitte, kannst Du Deine Minuskarte nicht tauschen.

Versuche so, 6 Pluskarten der gleichen Farbe zu bekommen, um die Runde zu beenden.

SCHIEBEN

Kannst Du keinen sinnvollen Tausch machen, dann kannst Du auch schieben und der nächste Spieler ist direkt an der Reihe.

SONDERKARTE SPIELEN

Bevor Du Karten tauschst, kannst Du Sonderkarten (Tim, Benny oder Doris) spielen, wenn Du welche hast:

BENNY, DER DORFHUND

Du legst Benny hin und rufst „wuff wuff“. Ziehe gleich eine neue Karte nach, damit Du wieder 6 Karten auf der Hand hast.

Benny verscheucht die Mömmen - Die Benny-Karte legst Du zusammen mit allen 5 Karten aus der Tischmitte auf den Ablagestapel (offen neben den Nachzugstapel).

Ziehe dann 5 neue Karten vom Nachzugstapel und lege sie offen in die Mitte - jetzt haben sich neue Mömmen auf der Weiese gesammelt.

Du bist jetzt immer noch dran und kannst eine weitere Benny-Karte, Tim-Karte oder Doris-Karte spielen, oder eine Karte tauschen oder schieben.

TIM, DER SCHERER

Du legst Tim, den Scherer hin und rufst „Mömmen“. Ziehe gleich eine neue Karte nach, damit Du wieder 6 Karten auf der Hand hast.

Das Scheren beginnt - Du kannst jetzt als erstes eine Karte tauschen, mit der Sonderregel, dass Du auch eine Minuskarte hinlegen und eine BELIEBIGE Pluskarte dafür nehmen kannst (nicht wie sonst nur in der gleichen Farbe).

Danach ist der nächste dran und MUSS eine Pluskarte aus seiner Hand (oder eine Benny- oder Tim-Karte) gegen eine der Minuskarten aus der Auslage tauschen.

Das geht so weiter, bis entweder alle ausser Dir jeweils eine Minuskarte genommen haben, oder bis keine Minuskarten mehr da liegen - je nachdem, was zuerst eintritt. Dann geht es ganz normal mit dem nächsten Spieler weiter. Der nächste ist der nach dem, der die letzte Minuskarte genommen hat.

Achtung: Wenn vorher in der Mitte keine Minuskarten liegen und Du auch keine hinlegst, darfst Du Tim nicht spielen, denn dann können die anderen keine Minuskarten nehmen!

Während Tim aktiv ist, dürfen das Schwarze Schaf und Doris, die Dorfschönheit mit ihren Sonderaktionen gespielt werden. Benny darf nicht gespielt werden.

DIE ZWILLINGE

Die Zwillinge gibt es pro Farbe einmal. Sie bringen die meisten Punkte. Sie werden wie alle anderen Schafe mit Pluspunkten gespielt.

DORIS, DIE DORFSCHÖNHEIT

Doris macht Tim schöne Augen und lenkt ihn damit vom Scheren der Schafe ab. Wenn ein Spieler Doris ausspielt, OHNE daß Tim gespielt wurde, legt er sie für eine Runde offen vor sich auf den Tisch. In dieser Runde kann kein Tim gespielt werden. Wenn der Spieler wieder an die Reihe kommt, legt er Doris auf den Ablagestapel und nimmt sich dafür eine neue Karte vom Zugstapel. Danach darf er ganz normal seine Spielzüge machen. Wurde Tim ausgespielt und die Mitspieler müssen Minuskarten auf die Hand nehmen, legt der Spieler Doris direkt auf den Ablagestapel und nimmt sich dafür eine neue Karte. Tim ist jetzt durch die Dorfschönheit abgelenkt, und der Spieler kann ganz normal eine Karte tauschen. Er darf aber keinen Benny oder Tim spielen. Der nächste Spieler muss wieder normal eine Minuskarte nehmen.

DAS SCHWARZE SCHAF

Wird wie eine Minuskarte behandelt, ist jedoch farblos und darf nur gegen eine andere Minuskarte getauscht werden. Dieser Zug ist auch erlaubt, wenn Tim gespielt wurde.

BESONDERHEITEN

Wenn in der Mitte drei oder mehr Minuskarten liegen und Du an der Reihe bist, darfst Du die Karten in der Mitte zuerst gegen 5 neue tauschen - quasi eine Benny-Aktion, aber ohne Benny-Karte. Du darfst, Du musst nicht. Das geht natürlich nicht beim Scheren.

Wenn alle Spieler hintereinander schieben, also keiner eine Karte tauschen wollte, werden ebenfalls 5 neue Karten in die Mitte gelegt.

ENDE

Sobald ein Spieler 6 Pluskarten gleicher Farbe auf der Hand hat, legt er seine Karten offen hin und die Runde ist beendet. Dann werden die Punkte wie folgt gezählt:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und zählt diese Farbe als Pluspunkte. Alle anderen Karten zählen ihren aufgedruckten Wert als Minuspunkte. Minuskarten zählen natürlich Minus.

Liegt vor einem Spieler noch die Dorfschönheit aus, zählt diese für ihn ebenfalls als Minuspunkte.

Der Spieler, der die Runde beendet hat, bekommt zusätzlich 5 Punkte.

Die Punkte werden aufgeschrieben und zusammengezählt. Wer zuerst 100 Punkte (oder eine andere Summe, auf die Ihr Euch vorher geeinigt habt) erreicht, hat gewonnen.

Spieleautor: Volker Schwägerl www.diewuselmaeuse.com - Grafik: Uschi Heusel - Grafische Bearbeitung, Satz: Yoda Zhang - (c) 2014 Yoda Games - www.yodagames.de