



Weißt Du, was es heißt, Schäfer zu sein?

Klar, den ganzen Tag im Schatten eines Baumes liegen, die Vögel zwitschern hören und die Schönheit der Natur genießen, während der Schäferhund die Herde zusammenhält ...

Doch das geht leider nur, wenn man normale Schafe hat.

Die Schäfer im Dorf Cileson haben nicht so viel Glück, denn sie haben Mömmen. Das sind intelligente Schafe, und die machen sich einen Spaß daraus, den Schäfer laufend zu ärgern. Besonders wenn es ans Scheren geht, dann brechen sie aus und versammeln sich auf der Dorfweiese. Also auf geht's, die Mömmen wieder einfangen. Wenn nur nicht Benny der Dorfhund wäre, der immer mit umherspringt und die Mömmen wieder verscheucht.

SPIELPRINZIP

Die Spieler sind die Schäfer und versuchen, die Mömmen wieder einzufangen. Die vier verschiedenen Farben sind verschiedene Herden. Die Tischmitte ist die Dorfweiese mit den Mömmen in greifbarer Nähe. Jeder Spieler versucht 6 Mömmen gleicher Farbe zu sammeln und kann dabei seine Sammelfarbe 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 (Minuskarten) auf die Hand nehmen.

DAS SPIEL

besteht aus vier Farben mit jeweils:

12 Mömmen mit Pluswerten (ungeschorene Mömmen)

2 Mömmen mit Minuswerten (geschorene Mömmen)

dazu 4 „Benny der Dorfhund“ Karten,

und 4 „Tim der Scherer“ Karten.

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

ZIEL DES SPIELES

ist es, 6 ungeschorene Mömmen 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.

SPIELVERLAUF

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

- zuerst darf man Sonderkarten spielen (Tim oder Benny),
- danach kann man eine Karte tauschen.

Kannst Du keinen sinnvollen Tausch machen, darfst Du auch **Schieben**. Das Tauschen oder Schieben ist immer die letzte Aktion, danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

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 oder Benny 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.

SONDERKARTE SPIELEN (Tim oder Benny)

Bevor Du Karten tauschst, kannst Du Sonderkarten spielen, falls du welche hast. Benny sogar mehrfach hintereinander, Tim jedoch nur einmal.

BENNY DER DORFHUND

Du legst Benny hin und rufst „wuff wuff“.

Ziehe gleich eine neue Karte vom Nachzugstapel, damit Du wieder 6 Karten auf der Hand hast.

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

Es sammeln sich neue Mömmen auf der Weiese - ziehe 5 neue Karten vom Nachzugstapel und lege sie offen in die Mitte.

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

TIM DER SCHERER

Du legst Tim hin und rufst „Mömmen“.

Ziehe gleich eine neue Karte nach, damit Du wieder 6 Karten auf der Hand hast.

Das Scheren beginnt - Du kannst als erstes eine Karte tauschen, mit der **Sonderregel**, dass Du eine Minuskarte hinlegen und eine **BELIEBIGE** Pluskarte dafür nehmen kannst (nicht wie sonst nur in der gleichen Farbe). Auch eine Benny oder Tim Karte, die in der Mitte liegt.

Danach ist der nächste Spieler dran und MUSS eine Pluskarte aus seiner Hand gegen eine Minuskarte tauschen. Er darf auch eine Benny oder Tim Karte hinlegen um eine Minuskarte zu nehmen, aber **er darf sie nicht ausspielen!** Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und muss eine Minuskarte nehmen.

Das geht so lange weiter, bis alle außer Dir jeweils eine Minuskarte genommen haben, oder bis keine Minuskarten mehr da liegen. Dann geht es ganz normal mit dem nächsten Spieler weiter, der nach dem Spieler kommt, der die letzte Minuskarte genommen hat.

Wenn das Scheren beendet ist, legst Du Tim auf den Ablagestapel, und erst dann dürfen Sonderkarten wieder ausgespielt werden.

Achtung: Wenn in der Mitte keine Minuskarten liegen, und Du beim Tauschen auch keine hineinlegen kannst, darfst Du Tim nicht ausspielen, denn dann können die anderen keine Minuskarte nehmen! Du kannst ihn in dann nur normal tauschen.

BESONDERHEITEN

Wenn in der Mitte 3 oder mehr Minuskarten liegen und niemand einen „Tim der Scherer“ gespielt hat, 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.

Wenn alle Spieler hintereinander schieben, also keiner etwas tauschen will, werden ebenfalls 5 neue Karten in die Mitte gelegt.

SPIELENDE

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 die Pluspunkte dieser Farbe. Jede andere Karte einer Farbe zählt einen Minuspunkt. Alle Minuskarten zählen den angegebenen Wert, egal welche Farbe sie haben. Tim und Benny zählen jeweils 3 Minuspunkte.

Die Punkte werden aufgeschrieben und zusammengezählt.

Wer zuerst 100 Punkte erreicht hat gewonnen.

© Together Spieleverlag 2021 - www.weplaytogether.de

Autor: Volker Schwägerl

Bearbeitung: Yoda Zhang

Grafik: Uschi Heusel

www.yodagames.de

Wenn Dir Mömmen gefällt: Der Together Spieleverlag ist ein Teil vom Adventure Castle, einem Escape Room Center in Hanau.

Komm und besuch uns und unsere Escape Räume.

www.adventurecastle.de