

SCHAF NACHGEDACHT

Ein Spiel von Andreas Kuhnekath-Häbler



SPIELMATERIAL:

- Spielbrett Buche, geölt, 14,5 x 14,5 cm
- 8 neutrale Schafe (weiße Stecker)
- 2 Schäfer in grün und schwarz
- Je 2 weitere Schafe in den Farben der Schäfer



Gerhards
Spiel und Design

Wenn die Schafe aus der Reihe tanzen...



Da die Weide zu klein ist, werden die Schäfer erfinderisch und wollen ihre Schafe in Gruppen ordnen, so dass alle nacheinander an die besten Grasflächen herankommen! Wenn nur die Schafe nicht ständig aus der Reihe tanzen würden...

SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielbrett zwischen euch und platziert alle Figuren entsprechend der Abbildung 1. Die Umrandung gibt das Spielfeld mit 5 x 5 Vertiefungen vor. Wählt eure Farbe und den Startspieler.

Die beiden farbigen Schafe in den seitlichen Vertiefungen auf dem Spielbrett wechselt ihr im Verlauf des Spiels für zwei neutrale Schafe ein.

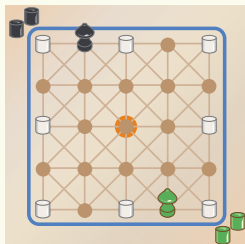


Abb. 1: Spielbrett mit Startaufstellung.
Gespielt wird innerhalb der Umrandung (in blau).

ZIEL DES SPIELS

Euer Schäfer und jeweils 3 Schafe sollen orthogonal (waagrecht und senkrecht) oder diagonal in einer Reihe angeordnet werden. Derjenige von euch, dem das 3x gelingt, hat das Spiel gewonnen.

SPIELVERLAUF

Es wird abwechselnd gespielt. Bist du am Zug, bewegst du entweder **deinen eigenen Schäfer oder eins der Schafe** auf dem Spielfeld. Die einzige Figur, mit der du nicht ziehen darfst, ist der gegnerische Schäfer.



Beim Ziehen gelten folgende Regeln:

- Schäfer und Schafe dürfen grundsätzlich orthogonal oder diagonal beliebig weit ziehen, **solange der Weg frei ist**. Andere Figuren dürfen nicht übersprungen oder versetzt werden und Richtungswechsel **während des Ziehens** sind nicht erlaubt. Dabei muss beachtet werden:
 - Deinen eigenen Schäfer darfst du **immer** bewegen (siehe Abb. 2b).
 - Ein Schaf darfst du nur bewegen, wenn es **direkten Sichtkontakt zu deinem Schäfer** hat (siehe Abb. 2a), das heißt, dein Schäfer und das Schaf stehen **auf einer Linie** (orthogonal oder diagonal) und der Sichtkontakt wird **nicht** durch eine andere Figur unterbrochen. Zwischen Schäfer und Schaf dürfen dabei ein oder mehrere Vertiefungen frei bleiben.
- Der direkte Sichtkontakt gilt für die **Ausgangssituation** deines Zuges. Beim Ziehen darfst du ein Schaf durchaus auf einen Platz setzen, an dem es dann von deinem Schäfer nicht mehr gesehen wird.
- Wählst du ein Schaf, das dein Mitspieler gerade vor dir bewegt hat, darfst du dieses in jede Richtung ziehen, jedoch nicht wieder zurück in dieselbe Vertiefung setzen, von der dein Mitspieler gestartet ist (siehe Abb. 3 a und b).
- Du darfst nicht freiwillig aussetzen. Bist du zugunfähig, kannst also weder Schaf noch Schäfer bewegen, hast du das Spiel verloren.

Beispiel Spielbeginn für Schwarz:

Der Spieler darf nur die Figuren in der blauen Umrandung bewegen. Alle anderen Schafe haben keinen direkten Sichtkontakt zum schwarzen Schäfer. Die möglichen Züge der beiden Schafe sind dargestellt (siehe Abb. 2a).

Die zweite Abbildung zeigt die Zugmöglichkeiten des schwarzen Schäfers (siehe Abb. 2b).

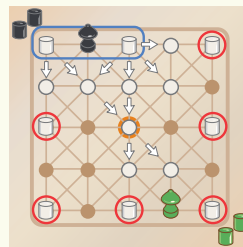


Abb. 2a

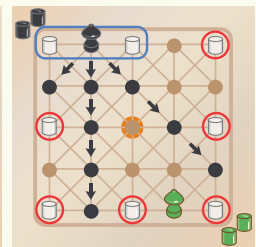


Abb. 2b

Das Bilden einer Reihe:

- Eine Reihe besteht immer aus mindestens 3 Schafen und dem eigenen Schäfer. Sie kann auf einer Linie orthogonal oder diagonal verlaufen, aber nicht über Eck. Die Reihenfolge ist beliebig, die beteiligten Figuren **dürfen hierbei nicht durch eine Lücke oder den Schäfer des Mitspielers unterbrochen werden**.
- Ein Schäfer darf in einer gültigen Reihe **nicht in der Mitte des Spielfelds** stehen (*siehe Markierung in orange, Abbildungen*).
- Sobald du eine Reihe gebildet hast, wird ein beteiligtes neutrales Schaf gegen eines deiner farbigen Schafe ausgetauscht. **Dein Mitspieler bestimmt, welches Schaf ausgewechselt wird**.
- Deine eigenen farbigen Schafe dürfen **an deinen neuen Reihen nicht mehr beteiligt** sein. Sie können aber weiterhin entsprechend der Zugregeln bewegt werden.
- Aufgepasst! Dein Mitspieler darf deine farbigen Schafe für die Bildung seiner Reihen nutzen!
- Ziehst du an eine Position, aus der sich für deinen Mitspieler eine gültige Reihe ergibt, zählt das.
- Entfernst du deinen Schäfer aus einer gerade gebildeten Reihe und dein Mitspieler zieht auf den freien Platz, zählt dies als gültige Reihe, solange kein Schaf seiner Farbe daran beteiligt ist.
- Setzt du deinen Schäfer zu einer gültigen Reihe deines Mitspielers, so dass die 3 Schafe mit deinem Schäfer ebenso eine gültige Reihe ergeben, zählt das.
- Ist dein Schäfer gleichzeitig Teil von zwei gültigen Reihen (diese befinden sich auf 2 unterschiedlichen Linien), zählen beide Reihen und in beiden Reihen wird ein farbiges Schaf eingewechselt. Hastest du bereits vorab eine eigene Reihe gebildet, hast du dadurch direkt gewonnen (*siehe Abb. 4b*).

SPIELENDE

Ihr spielt, bis der erste von euch seine 3. gültige Reihe gebildet hat. Damit endet das Spiel und derjenige hat gewonnen.



Beispiel Rückwärtszug:

Grün zieht das weiße Schaf nach links (siehe Abb. 3a), um im nächsten Zug eine Reihe zu bilden.

Schwarz bewegt dasselbe Schaf zurück, darf dieses aber nicht wieder dort absetzen, wo es sich vorher befunden hat. Stattdessen versetzt er es um zwei Felder nach rechts um eine eigene Reihe vorzubereiten (siehe Abb. 3b).

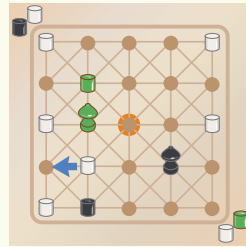


Abb. 3a

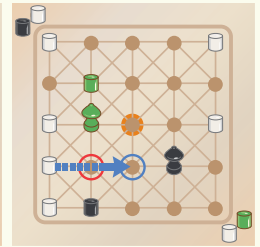


Abb. 3b

Beispiel für zwei gültige Reihen:

Grün ist am Zug und geht mit dem Schäfer 3 Schritte nach rechts (siehe Abb. 4a). Damit ist sein Schäfer Teil von gleich zwei gültigen Reihen (siehe Abb. 4b). Beide Reihen zählen und Grün hat gewonnen.

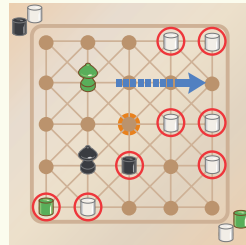


Abb. 4a

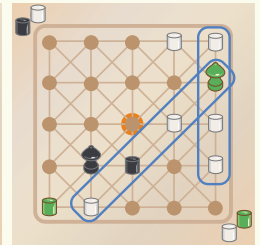


Abb. 4b

Beispiel für eine ungültige Reihe:

Schwarz ist am Zug, kann jedoch kein Schaf versetzen, um eine Reihe von Grün unten zu verhindern (siehe Abb. 5a). Der Spieler setzt seinen Schäfer in diese Reihe.

Durch das beteiligte schwarze Schaf ist die Reihe ungültig, jedoch kann Grün durch diesen Zug auch keine gültige Reihe mehr bilden (siehe Abb. 5b).

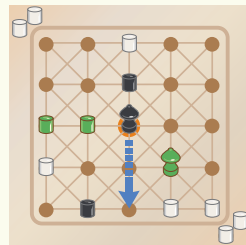


Abb. 5a

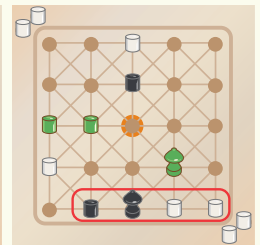


Abb. 5b



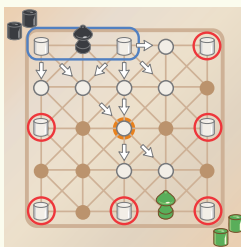
The following movement rules apply:

- Principally, shepherds and sheep may move any number of steps orthogonally or diagonally, **as long as the path is clear**. You may not jump over other figures or relocate them, and you are not allowed to change directions **during a move**. In doing so, you need to observe:
 - You may always move your own shepherd (*see illus. 2b*).
 - You may move a sheep only if it has direct visual contact with your shepherd (*see illus. 2a*), that means, if your shepherd and the sheep are standing in one line (orthogonally or diagonally) and the visual contact is not interrupted by another figure. You may leave one or more hollows empty between the shepherd and the sheep.
- The direct visual contact applies to the **starting situation** of your turn. Once you are moving a sheep, you may put it on a space where it is then no longer seen by your shepherd.
- If you choose a sheep that the other player has just moved on the previous turn, you may move it in any direction, but not place it back into the same hollow from where it started (*see illus. 3 a and illus. 3b*).
- You may not voluntarily skip your turn. If you are not able to move, i.e., you can move neither a sheep nor your shepherd, you lose the game.

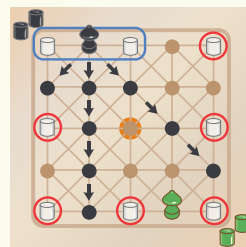
Example of a starting move for Black:

The player may move only the figures inside the blue border. All the other sheep have no direct visual contact with the black shepherd. Illustration 2a shows the possible moves of the two sheep.

Illustration 2b shows the black shepherd's moving options.



Illus. 2a



Illus. 2b

How to form a row:

- A row always consists of at least three sheep and your own shepherd. It can run in an orthogonal or diagonal line, but not across corners. The figures can be in any order, but the **row must not be interrupted by a gap or the other player's shepherd**.
- In a valid row, a shepherd may **not** be **in the center of the playing area** (*see illustration markings in orange*).
- As soon as you have formed a row, a neutral sheep from this row is exchanged with one of your colored sheep. **Your opponent determines which sheep is to be exchanged.**
- Your own colored sheep may **no longer be part of your new rows**. However, they can still move in compliance with the movement rules.
- Attention! Your opponent may use your colored sheep for forming his or her own rows!
- If you move to a position that results in a valid row for your opponent, this counts.
- If you remove your shepherd from a just-formed row and your opponent moves onto the vacant space, this counts as a valid row, provided no sheep of that player's color is part of it.
- If you add your shepherd to a valid row of your opponent, so that the three sheep along with your shepherd also result in forming a valid row, this counts.
- If your shepherd is part of two valid rows at the same time (which are on two different lines), both rows count, and a colored sheep is exchanged in both of them. If you have already formed your own row before that, you win immediately (*see illus. 4b*).

END OF THE GAME

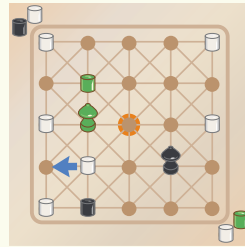
Players keep playing until the first of them forms his or her third valid row. This person wins, and the game ends.



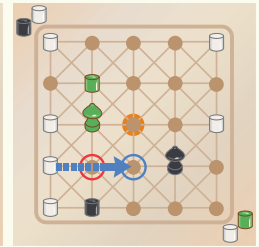
Example of a move backward:

Green moves the white sheep to the left (see illus. 3a) in order to form a row on the next turn.

Black moves the same sheep back but may not place it where it was before. Instead, he moves it two spaces to the right in order to prepare his own row (see illus. 3b).



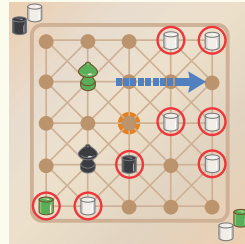
Illus. 3a



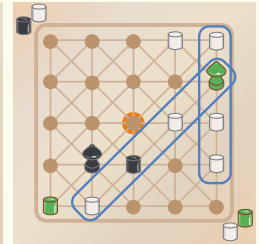
Illus. 3b

Example of two valid rows:

It's Green's turn; she moves her shepherd three steps to the right (see illus. 4a). With this, her shepherd becomes part of two valid rows at the same time (see illus. 4b). Both rows count, and Green wins.



Illus. 4a

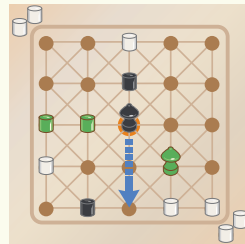


Illus. 4b

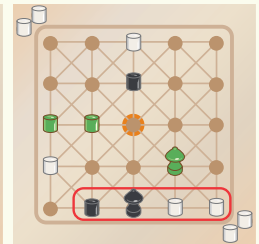
Example of an invalid row:

It's Black's turn. He cannot move a sheep in order to prevent Green from forming a row (see illus. 5a). Black places his shepherd in this row.

The black sheep there makes the row invalid. But as a consequence of this turn, Green cannot form a valid row either (see illus. 5b).



Illus. 5a



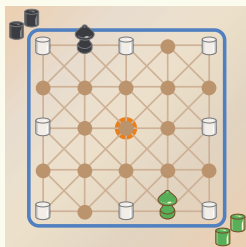
Illus. 5b

Le pré est trop petit, les bergers doivent se montrer créatifs et veulent rassembler leurs moutons par groupes pour que tous puissent profiter des meilleurs pâturages ! Mais les moutons n'en font qu'à leur tête...

PRÉPARATIFS

Déposez le plateau de jeu entre vous et placez les différentes pièces conformément à l'illustration 1. Le bord indique la surface de jeu, composée de 5 x 5 emplacements. Choisissez votre couleur et désignez le premier joueur.

Durant le jeu, vous remplacerez les deux moutons de couleur qui se trouvent à l'extérieur du pré par deux moutons neutres.



Ill. 1 : Plateau de jeu et positions de départ.
On joue à l'intérieur du cadre (bord bleu).

BUT DU JEU

Ton berger et 3 moutons doivent former une ligne orthogonale (horizontale ou verticale) ou diagonale. Celui d'entre vous qui y parvient trois fois a gagné la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle. Quand c'est à toi, tu déplaces soit **ton propre berger** soit **l'un des moutons**. Le seul pion que tu ne peux pas déplacer est le berger de ton adversaire.

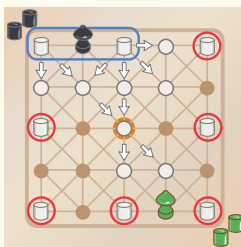
Quand tu déplaces un pion, tu dois respecter les règles suivantes :

- Les bergers et les moutons peuvent se déplacer à l'orthogonale ou en diagonale **aussi longtemps que la voie est libre**. On ne peut pas sauter par-dessus d'autres pions, on ne peut pas non plus les déplacer. Il n'est pas permis de changer de direction pendant un même coup. Et il faut veiller à ce qui suit :
 - Tu peux toujours déplacer ton propre berger (*voir Ill. 2b*).
 - Tu ne peux déplacer un mouton que s'il a un **contact visuel direct avec ton berger** (*voir Ill. 2a*), c'est-à-dire que ton berger et le mouton se trouvent sur **la même ligne** (orthogonale ou diagonale) et que le contact visuel n'est pas empêché par un autre pion. Mais une ou plusieurs cases peuvent séparer ton berger de son mouton.
- Le contact visuel direct vaut seulement pour le **moment qui précède le déplacement**. Lorsque tu déplaces un mouton, il peut bien sûr ne plus être en contact visuel direct avec le berger à l'arrivée.
- Si tu choisis un mouton que ton adversaire vient de déplacer, tu peux le déplacer à ton tour dans n'importe quelle direction, mais tu ne peux le remettre là où il était précédemment, avant le déplacement par ton adversaire (*voir Ill. 3a et b*).
- Tu n'as pas le droit de passer ton tour. Si tu ne peux déplacer ni ton berger ni aucun des moutons, tu as perdu.

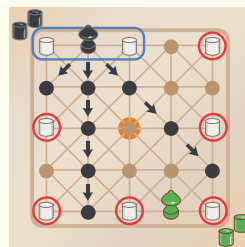
Exemple pour les noirs :

*Le joueur ne peut déplacer que les pions dans l'encadrement bleu. Il n'y a pas de contact visuel entre le berger noir et les autres moutons. Les déplacements possibles des deux moutons sont représentés par les flèches (*voir Ill. 2a*).*

*La seconde illustration indique les déplacements possibles du berger noir (*voir Ill. 2b*).*



Ill. 2a



Ill. 2b

Former une rangée :

- Une rangée est toujours constituée de minimum trois moutons et de ton berger. Elle peut être orthogonale ou diagonale, mais doit être droite (sans angle). L'ordre des pions n'a pas d'importance, mais **les pions ne peuvent être séparés par une case vide ou par le berger du joueur adverse.**
- Pour qu'une rangée soit valable, le berger **ne peut pas se trouver au centre du plateau de jeu** (*voir case orange dans les illustrations*).
- Dès que tu as formé une rangée, l'un des moutons neutres de celle-ci est remplacé par un mouton de ta couleur, et **c'est le joueur adverse qui détermine lequel est remplacé dans la rangée.**
- Les moutons de ta couleur **ne peuvent plus participer à la formation d'une nouvelle rangée.** Mais tu peux continuer à les déplacer en respectant les règles ci-dessus.
- Attention, le joueur adverse peut employer les moutons de ta couleur pour former une rangée !
- Si ton déplacement permet à ton adversaire de terminer une rangée, cela compte.
- Si tu déplaces ton berger situé dans une rangée juste complétée et que ton adversaire occupe la place devenue libre, cela lui fait une rangée valable, pour peu qu'aucun mouton de sa couleur n'y soit associé.
- Si tu déplaces ton berger vers une rangée valable de ton adversaire et que les trois moutons et ton berger forment à leur tour une rangée valable, cela compte aussi.
- Si ton berger est simultanément associé à deux rangées différentes, les deux comptent et il faut placer un mouton de couleur dans les deux. Si tu avais déjà formé une rangée valable avant, tu as automatiquement gagné (*voir Ill. 4*).

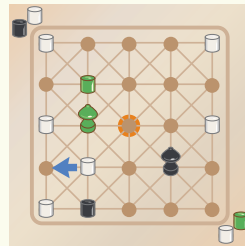
FIN DE LA PARTIE

Vous jouez jusqu'à ce que l'un de vous ait totalisé trois rangées valables. C'est la fin du jeu et ce joueur a gagné.

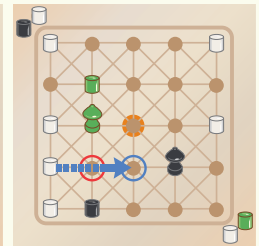
Exemple de retour en arrière :

Les verts avancent le mouton blanc vers la gauche (voir Ill. 3a) pour former une rangée au tour suivant.

Les noirs déplacent le même mouton dans l'autre sens, mais ne peuvent s'arrêter à la place d'origine, ils le tirent deux cases plus loin pour préparer leur propre rangée (voir Ill. 3b).



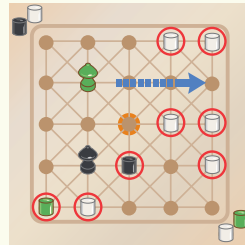
Ill. 3a



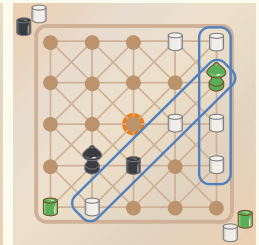
Ill. 3b

Exemple de deux rangées valables :

Les verts jouent et déplacent le berger de trois cases vers la droite (voir Ill. 4a). Le berger vert est ainsi impliqué dans deux rangées valables. Les deux comptent pour les verts, qui ont ainsi gagné la partie.



Ill. 4a

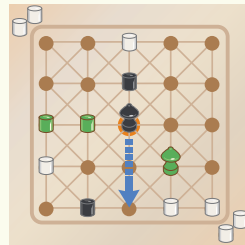


Ill. 4b

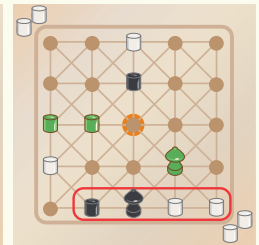
Exemple d'une rangée non valable :

C'est au tour des noirs, qui ne peuvent déplacer aucun mouton pour empêcher les verts de valider une ligne. Le joueur noir déplace son berger dans cette rangée.

La rangée n'est pas valable à cause du mouton noir, mais les verts ne peuvent pas non plus valider une rangée à ce tour (voir Ill. 5b).



Ill. 5a



Ill. 5b



Weitere Spiele für unterwegs

Mit ihrem kompakten Format sind unsere „Spiele für unterwegs“ handlich, praktisch und beliebt. Sie finden im kleinsten Gepäck ihren Platz, sind ideale Reisebegleiter und schnell eingepackt, egal wohin es geht. Durch die versenkbaren Holzstecker kann sogar bei Auto- oder Bahnfahrten so schnell nichts verrutschen oder verloren gehen. Gewürfelt wird im Deckel. Im Übrigen gibt es sie passend zur Idee auch noch zum kleinen Preis!

Their compact format makes our "Games on the go" handy, practical, and popular. They fit in even the smallest piece of luggage, are ideal travel companions, and can be packed easily, no matter where you're going. Thanks to snug-fitting wooden pegs, nothing can slip or get lost, even when you travel by car or train. If the game comes with dice, they are rolled inside the lid. And in keeping with the idea, these games come with a low price!

Nos excellents "Jeux de voyage" sont très maniables et pratiques grâce à leur format compact. Ils se logent facilement dans les plus petits bagages, ils accompagnent agréablement votre voyage, ils sont vite rangés. Les cases profondes empêchent les pions de bouger ou de tomber même durant les voyages en voiture ou en train. On lance les dés dans le couvercle. Et en plus, ils sont disponibles à des prix très doux !

TREMLIN/ MENOS

Frank Stark



SWITCH

Angelehnt an den Spieleklassiker



RUKUNI

Andreas Kuhnekath-Häbler



THINKING HARD ABOUT SHEEP

A game by Andreas Kuhnekath-Häbler

WHEN THE SHEEP STEP OUT OF LINE...

GAME MATERIALS

- 14,5 x 14,5 cm oil-treated beechwood gameboard
- 8 neutral sheep (white pegs)
- 2 shepherds (1 green, 1 black)
- 2 x 2 sheep in the shepherds' colors

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"



MOUTONS DROIT DEVANT

Un jeu de Andreas Kuhnekath-Häbler

QUAND LES MOUTONS FONT LA FÊTE...

MATÉRIEL DE JEU :

- Plateau en hêtre huilé, 14,5 x 14,5 cm
- 8 moutons neutres (blancs)
- 2 bergers (vert et noir)
- 2 moutons de plus dans les couleurs des bergers

Traduction française : Patricia Kerres

WARNING! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.

D-56235 Ransbach-Baumbach

info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu