

„König der Schäfer“

Ein Würfel-Wettlaufspiel für 2 risikofreudige Schäfer von
5 bis 99 Jahren

Spielidee: Markus Nikisch

Illustration: Martina Leykamm

Spielinhalt:

- 2 Schafe
- 4 Kleeblätter
- 1 Würfel

Spielvorbereitung:

Auf zum großen Schafrennen

Das Gehege (= Blechschachtel) kommt in die Tischmitte und beide Schafe werden gleich weit davon in Startposition gestellt. Der kleinste Schäfer beginnt.

Spielablauf:

Unsere Schafe fressen am liebsten Klee, deshalb laufen Sie umso weiter, je mehr Klee sie bekommen. Wenn du an der Reihe bist, legst du ein Kleeblatt vor dein Schaf um es zu locken (in Richtung des Geheges).

Beendest du jetzt deinen Zug, darfst du dein Schaf hinter das Kleeblatt stellen und bist dem Sieg schon ein Stückchen näher.

Doch gibst du dich damit schon zufrieden?

Wenn du mutig genug bist, kannst du die Strecke noch um 1, 2 oder sogar 3 Kleeblätter verlängern. Doch bevor du eines der zusätzlichen Kleeblätter anlegen darfst, musst du würfeln.

- Wird das Kleeblatt gewürfelt, hast du Glück gehabt. Du darfst die Strecke um ein Kleeblatt verlängern.
- Taucht aber der Wolf auf, erschrickt dein Schaf so sehr, dass es in diesem Zug keinen einzigen Schritt macht und dein Konkurrent an der Reihe ist.

Immer, wenn du ein Kleeblatt angelegt hast, kannst du dich entscheiden: Möchtest du noch ein weiteres Kleeblatt anlegen oder willst du aufhören? Entscheidest du dich für ein weiteres Kleeblatt, musst du natürlich wieder würfeln. Du kannst aber maximal vier Kleeblätter vor dein Schaf legen. Danach ist dein Spielzug automatisch beendet.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst mit seinem Schaf am Gehege ankommt, wird König der Schäfer und gewinnt das Herz der Schäferin Edda!

“King of the Sheep”

A dice rolling competition for 2 shepherds prepared to take risks, ages 5 to 99.

Author: Markus Nikisch

Illustrations: Martina Leykamm

Contents:

- 2 sheep
- 4 clover leaves
- 1 dice

Preparation:

Off you go to the big sheep race.

The enclosure (tin) is placed in the center of the table and both sheep are placed in their starting positions, each at the same distance from the tin.

How to play:

Our sheep enjoy eating clover the most. So the more clover they can get the further they walk. If it's your turn, place a clover leaf in front of your sheep to tempt it towards the enclosure.

When you finish your turn you put the sheep past the clover leaf and are one step closer to your victory.

But are you satisfied or do you risk lengthening the path by 1, 2 or 3 clover leaves? Before adding one leaf, however, you have to roll the dice.

- If the leaf of clover appears on the dice you were lucky, you can lengthen the track by one leaf.
- If the wolf appears on the dice your sheep gets so frightened that it is not able to move at all in this round, and it's the turn of your opponent.

Each time you add a leaf of clover you can decide whether you want to add another one or to stop. Of course, if you decide to add a leaf you have to roll the dice. However there is a maximum of 4 leaves allowed ahead of your sheep. Then your turn is automatically over.

End of the game:

The player whose sheep reaches the enclosure first is named King of the Sheep and wins the heart of the woman shepherd Edda!

« Le roi des berges »

Une course jouée avec un dé, pour 2 bergers aimant le risque, de 5 à 99 ans

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Martina Leykamm

Contenu :

- 2 moutons
- 4 feuilles de trèfle
- 1 dé

Préparatifs :

En piste pour la grande course de moutons.

L'enclos (= la boîte métallique) est posé au milieu de la table et on met les deux moutons en position de départ à égale distance de la boîte. Le berger le plus petit commence.

Déroulement de la partie :

L'herbe préférée de nos moutons est le trèfle et c'est pour-quoi, plus on leur donnera de trèfle, plus ils avanceront.

Quand c'est à ton tour de jouer, tu poses une feuille de trèfle devant ton mouton pour l'attirer (en direction de l'enclos).

Si tu termines ton tour, tu as le droit de poser ton mouton derrière la feuille de trèfle, ce qui te permet de te rapprocher un peu plus du but.

Est-ce que tu es satisfait de cette avance ? Si tu fais preuve de courage, tu peux agrandir le parcours d'1, 2 ou même 3 feuilles de trèfle. Mais avant de pouvoir poser l'une des feuilles supplémentaires, tu dois lancer le dé.

- Si le dé tombe sur la feuille de trèfle, tu as de la chance. Tu as le droit d'agrandir le parcours d'une feuille de trèfle.
- Mais si le loup fait son apparition, il effraie tellement ton mouton que celui-ci ne peut pas faire un seul pas pendant ce tour. C'est au tour de ton concurrent.

A chaque fois que tu as posé une feuille de trèfle, tu as alors deux possibilités : est-ce que tu veux poser encore une feuille de trèfle ou est-ce que tu veux t'arrêter ? Si tu choisis de poser une autre feuille de trèfle, tu lances le dé encore une fois. Tu ne pourras poser au maximum que quatre feuilles de trèfle devant ton mouton. Ensuite, ton tour est automatiquement fini.

Fin du jeu :

Le joueur dont le mouton arrivera en premier à l'enclos sera le roi des bergers et gagnera le cœur de la bergère Edda !

“Koning der schaapherders”

Een dobbelen wedstrijdspel voor 2 overmoedige schaapherders van 5 tot 99 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Martina Leykamm

Spelinhoud:

- 2 schapen
- 4 klaverbladen
- 1 dobbelsteen

Spelvoorbereiding:

Op naar de grote schapenrace.

De schaapskooi (= deksel van het blik) wordt midden op tafel gezet en de beide schapen worden, hier even ver van verwijderd, in hun startpositie gezet. De kleinste schaapherder begint.

Spelverloop:

Onze schapen eten het liefst klaver, en dus hoe meer klaver ze krijgen, hoe verder ze lopen. Als je aan de beurt bent, leg je een klaverblad net voor de poten van je schaap om hem te lokken (in de richting van de kooi). Als je nu je beurt beëindigt, dan mag je je schaap voor het klaverblad neerzetten en ben je alweer een beetje dichterbij de overwinning.

Maar ben je daar ook tevreden mee? Als je dapper genoeg bent, kan je het af te leggen traject nog met 1, 2 of zelfs 3 klaverbladen vergroten. Maar voordat je één van de extra klaverbladen mag aanleggen, moet je met de dobbelsteen gooien.

- Als je het klaverblad gooit, heb je geluk gehad. Je mag het traject met een klaverblad verlengen.
- Als echter de wolf opduikt, dan schrikt het schaap zo erg, dat het in deze beurt geen enkele stap maakt en je concurrent aan de beurt is.

Telkens wanneer je een klaverblad hebt aangelegd, kan je kiezen of je nog een extra klaverblad wilt aanleggen of wilt stoppen.

Als je voor nog een extra klaverblad kiest, dan moet je natuurlijk nog een keer gooien. Je mag echter maximaal vier klaverbladen voor je schaap leggen. Daarna is je speelbeurt automatisch voorbij.

Einde van het spel:

De speler die als eerste met zijn schaap bij de kooi aankomt, wordt koning der schaapherders en wint het hart van schaapherderin Emma!