

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4159

Schafchenlauf!



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1998

Schäfchen, lauf!

Ein Schäferspiel für **2-4** Kinder **ab vier Jahren**.

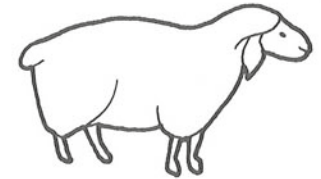
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielidee: Sandra Küntzel / Karin Penntner
Grafik: Renate Seelig

Auf der Weide herrscht ein buntes Durcheinander. Langsam wird es Abend und die Schafe sollen in die vier farbigen Pferche geholt werden (ein Pferch ist ein umzäunter Platz, auf den z.B. Schafe getrieben werden, um dort von Schäfer und Hund bewacht zu übernachten).

Aber Vorsicht - ab und zu taucht der Wolf auf und erschreckt eines.

Spielinhalt:

- 1 Holzspielplan
- 13 Schäfchen
- 1 Wolf
- 1 Schäfer
- 28 Zugsteine
- 1 Säckchen



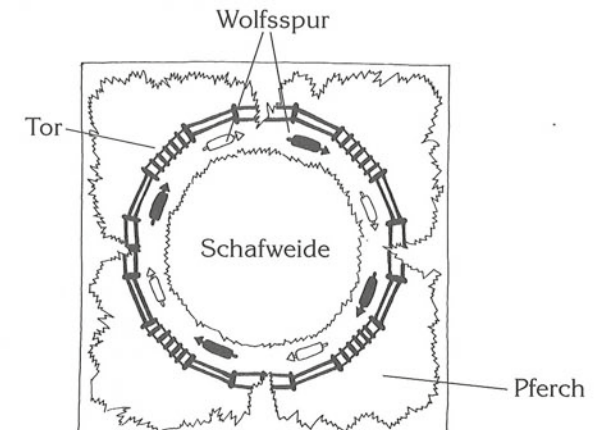
Kurzanleitung:
Schäfchen
sammeln

Spielziel:

Wer die **meisten Schäfchen im eigenen Pferch** versammeln kann, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan zeigt eine Schafweide, vier farbige Pferche und eine Wolfsspur mit Feldern.



Schafe, Wolf, Schäfer aufstellen, Zugsteine ins Säckchen

1 Stein ziehen

weiß: Schaf in Pferch

schwarz: Wolf ziehen

Schaf läuft weg

grau: Schäfer kommt und schützt

Schäfer geht

Stellt die **13 Schafe** in die Mitte **auf die große Schafweide**. Der **Schäfer** und der **Wolf** warten neben dem Spielplan. Steckt die **Zugsteine in das Säckchen** und legt es bereit.

Sucht euch auf dem Spielplan einen farbigen **Pferch** aus, in den ihr die Schafe treiben wollt. Wenn ihr zu zweit spielt, dann nehmt zwei gegenüberliegende Pferche.

Spielen **weniger als vier Kinder**, so stellt ihr in jeden Pferch, der niemandem gehört, ein Schaf.

Spielablauf:

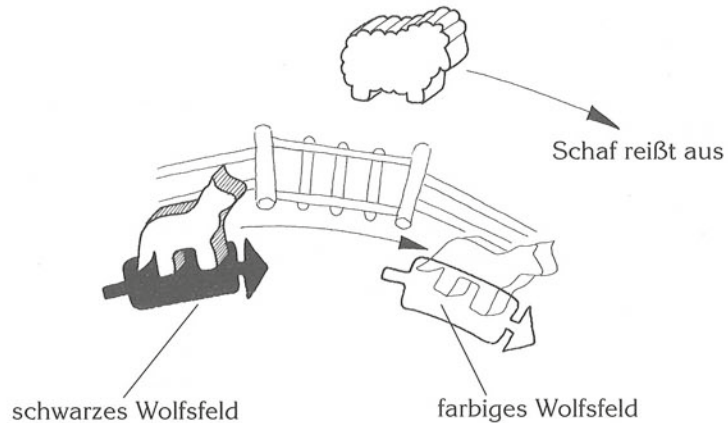
Wer hat die dickste Wolle auf dem Kopf? Du darfst beginnen.

Ziehe einen Stein aus dem Säckchen.

Welche Farbe hast du gezogen?

Weiß: Du darfst dir ein **Schaf von der Weide** nehmen und in deinen Pferch stellen.

Schwarz: Setze den **Wolf** auf ein beliebiges Feld seines Pfades. Wenn im Laufe des Spiels erneut ein schwarzer Stein gezogen wird, rückt der Wolf jedesmal ein Feld weiter. Er bewegt sich immer in Pfeilrichtung. Kommt er an einem Pferch vorbei, in dem Schafe stehen, so nimmt eines schnell Reißaus. Es flüchtet in den im Uhrzeigersinn benachbarten Pferch.



Grau: Stelle den **Schäfer** in deinen Pferch. **Er schützt deine Schafe**. Jetzt kann der Wolf kein Schaf aus deinem Pferch vertreiben. Der Schäfer bleibt so lange bei dir, bis das nächste Kind einen grauen Stein zieht. Erst dann wandert der Schäfer weiter in den Pferch des Kindes, das den grauen Stein gezogen hat.

eigene Farbe: Schaf verschenken

fremde Farbe: Schaf geschenkt

die meisten Schafe im Pferch: Sieg

5 Schafe im Pferch

Gelb, Orange, Rot oder Blau:

Wenn du einen Stein deiner **eigenen Farbe** gezogen hast, **verschenkst** du eines der Schafe aus deinem Pferch an ein beliebiges anderes Kind.

Hast du einen Stein einer **fremden Farbe** gezogen, so darfst du dir ein Schaf aus dem entsprechenden Pferch nehmen.

Stecke den Stein wieder in das Säckchen.

Das im Uhrzeigersinn neben dir sitzende Kind ist an der Reihe. Es zieht einen Stein und bewegt ein Schaf, den Schäfer oder den Wolf.

Spielende:

Wenn alle Schafe eingesammelt sind, endet das Spiel.

Wer die **meisten Schäfchen** im eigenen Pferch versammelt hat, gewinnt das Spiel.

Variante für 2 Kinder/ für jüngere Kinder:

Spielen nur 2 Kinder/ jüngere Kinder, so kann die Anzahl der Schafe, die gesammelt werden sollen, festgelegt werden, z.B. auf fünf. Wer **zuerst fünf Schäfchen im eigenen Pferch** stehen hat, gewinnt.

Run, little lamb!

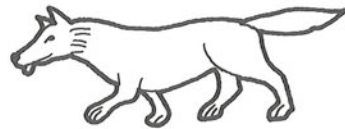
A shepherd's game for **2-4** players **aged 4 and up**.

Length of the game: 15 minutes approx.
Game idea by: Sandra Küntzel / Karin Pennther
Illustration: Renate Seelig

There is a lot of confusion out on the meadow. Evening is slowly drawing in and the lambs have to be driven to the four colored folds (a fold is a fenced in place where sheep are gathered overnight and kept under guard by the shepherd and the sheepdog). But watch out - from time to time the wolf will appear and frighten one of them.

Contents:

- 1 wooden game board
- 13 little lambs
- 1 wolf
- 1 shepherd
- 28 game counters
- 1 little bag



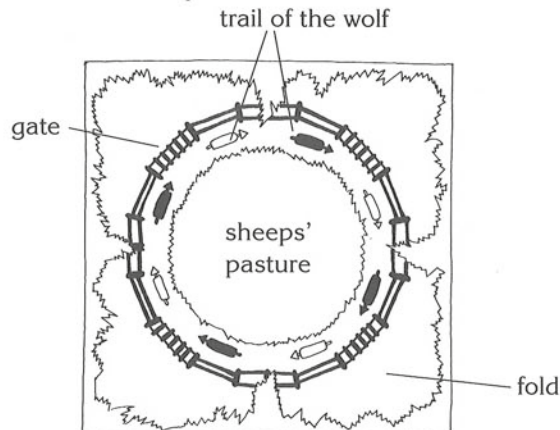
Short instructions: collect lambs

Aim of the game:

The player who can gather the **biggest amount of lambs in his/her fold** wins the game.

Preparation of the game:

The game board shows a sheeps' pasture, four colored folds and the trail of the wolf with squares.



place lambs, wolf, shepherd, counters into the bag

draw 1 counter

white: lamb into fold

black: move wolf

lamb runs away

Put the **13 lambs** in the center, **on the big pasture**. The **shepherd** and the **wolf** are waiting by the game board. Put the **counters into the bag** and get it ready.

From the game board, choose one colored **fold** where you want to gather the lambs. If two children are playing, choose two folds opposite each other.

If **less than four children** are playing, put a lamb in each leftover fold.

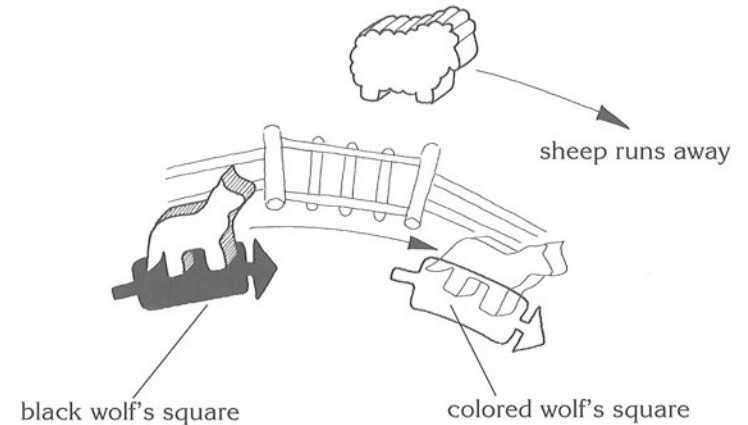
How to play:

The player who has the woolliest hair may start. **Draw a counter** from the bag.

What color is it?

White: You can take **one lamb from the pasture** and put it into your fold.

Black: Put the **wolf** on any of the squares of his trail. Every time another black counter is drawn during the game the wolf moves one square in the direction of the arrow. If he passes from a fold which has lambs inside it, one of them quickly runs away into the next fold in a clockwise direction.



grey: shepherd comes and protects, shepherd leaves

Grey: Put the **shepherd** into your fold. He will **protect your lambs** and the wolf cannot chase any of the lambs from your fold. The shepherd stays with you until another player draws a grey counter from the bag. Then the shepherd moves to the fold of that player.

own color: give away 1 lamb,

color of other player: get 1 lamb

most lambs in fold: winner

5 lambs in the fold

Yellow, orange, red and blue:

If you draw a counter of your **own color**, **give away** one of your lambs to any of the other players.

If you get a counter with **the color of another player**, you may take a lamb from the fold of that color.

Put the counter back into the bag.

It's the turn of the next player in a clockwise direction. He or she draws a counter and moves a lamb, the shepherd or the wolf.

End of the game:

When all the lambs are gathered in the folds, the game is over.

The player who has the **most lambs** in his/her fold, wins the game.

Game variant for 2 players/ younger players:

If only 2 children/ younger children are playing, the amount of lambs that have to be gathered in the fold can be limited, let's say to **five**. The player who **first gathers five lambs in his/her fold**, wins the game.

Habermaaß-spel Nr. 4159

Loop, schaapje, loop!

Een schaapherdersspel voor **2-4 kinderen vanaf 4 jaar**.

Speelduur: ca. 15 minuten
Spelidee: Sandra Küntzel / Karin Pennther
Vormgeving: Renate Seelig

In de weide is het een drukte van jewelste. Langzaam valt de avond en de schapen moeten naar de vier vrolijk gekleurde schaapskooien geleid worden (een schaapskooi is een schuur of een omheinde plek waar de schapen 's nachts bijeen worden gedreven, om door de schaapherder en z'n hond bewaakt te worden). Maar voorzichtig! Zo af en toe komt de wolf tevoorschijn en maakt er eentje aan het schrikken.

Spelinhoud:

- 1 houten speelbord
- 13 schaapjes
- 1 wolf
- 1 schaapherder
- 28 trekstenen
- 1 zakje



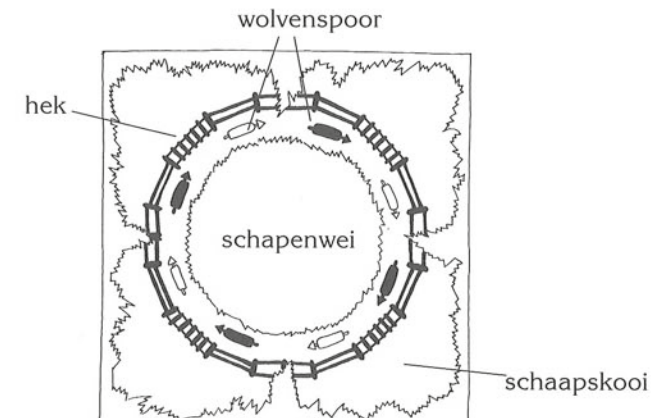
Korte inleiding:
schaapjes verzamelen

Doel van het spel:

Wie de meeste schaapjes in z'n eigen schaapskooi verzamelt, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Op het speelbord staan een schapenwei, vier kleurige schaapskooien en een wolvenspoor met vakjes afgebeeld.



schapen, wolf, schaapherder opstellen, trekstenen in de zak

Stel de **13 schapen** in het midden **op in de grote schapenwei**. De **schaapherder** en de **wolf** blijven aan de rand van het bord staan wachten. Stop de **trekstenen in het zakje** en leg het binnen handbereik.

Iedereen kiest op het speelbord een van de gekleurde **schaapskooien** uit, waarin je de schapen gaat drijven. Als jullie maar met z'n tweeën zijn, dan neemt elk twee tegenover elkaar gelegen kooien.

Wanneer **er minder dan vier kinderen** meespelen, dan wordt in elke overgebleven schaapskooi, die aan niemand toebehoort, een schaap neergezet.

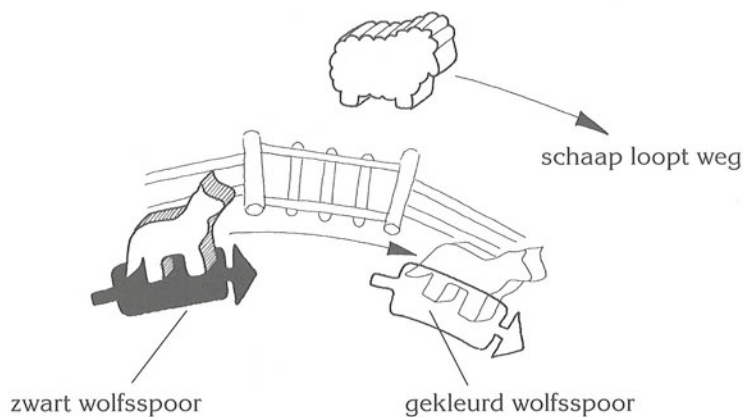
Spelverloop:

Wie heeft de grootste wollen haardos op z'n kop zitten? Jij mag beginnen. Haal een van de stenen uit het zakje tevoorschijn.

Welke kleur heb je getrokken?

Wit: Dan mag je **een schaap uit de wei** nemen en in je eigen schaapskooi neerzetten.

Zwart: Zet de **wolf** op een willekeurig vakje van het spoor. Als in de loop van het spel opnieuw een zwarte steen tevoorschijn komt, gaat de wolf elke keer een vakje vooruit. Hij wordt dan altijd in de richting van de pijlen vooruit gezet. Komt hij langs een van de schaapskooien, waarin schapen staan, dan gaat er eentje als de gesmeerde bliksem vandoor. Het vlucht naar de volgende kooi, die, in de richting van de wijzers van de klok, ernaast ligt.



1 steen trekken

wit: schaap in de kooi

zwart: wolf neerzetten

schaap loopt weg

grijs: schaapherder komt beschermen

Grijs: Plaats de **schaapherder** in je schaapskooi. Hij **bescherm**t **jouw schapen**, zodat de wolf nu geen enkel schaap aan het schrikken kan maken. De schaapherd blijft

schaapherder gaat weg

eigen kleur: schaap weggeven

andere kleur: schaap cadeau

de meeste schapen in de kooi: gewonnen

5 schapen in de kooi

net zo lang bij je staan, totdat een ander kind een grijze steen trekt. Pas dan gaat de schaapherder verder naar de schaapskooi van het kind, dat deze grijze steen tevoorschijn heeft gehaald.

Geel, oranje, rood of blauw:

Als je een steen van je **eigen kleur** uit het zakje getrokken hebt, **geef** je een van de schapen uit je eigen kooi aan een ander kind naar keuze.

Heb je een steen van een **andere kleur** getrokken, dan mag je een schaap uit de schaapskooi van deze kleur nemen.

Doe de steen weer in het zakje terug.

Het kind dat naast je zit in de richting van de wijzers van de klok, is vervolgens aan de beurt. Het trekt een steen en verzet een schaap, de schaapherder of de wolf.

Einde van het spel:

Wanneer alle schapen zijn verzameld, is het spel afgelopen. Wie de **meeste schapen** in z'n eigen schaapskooi heeft staan, heeft gewonnen.

Variant voor 2 kinderen / voor kleine kinderen:

Doen er maar twee kinderen/ kleine kinderen mee, dan kan het aantal schapen dat bij elkaar verzameld moet worden, worden teruggebracht - bv. tot vijf. Wie het **eerst vijf schapen in z'n eigen schaapskooi** heeft staan, heeft gewonnen.

Fuyons le loup !

Un jeu avec berger et moutons pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**.

Durée du jeu : env. 15 minutes
Conception du jeu : Sandra Küntzel / Karin Pennther
Création graphique : Renate Seelig

Quel pêle-mêle dans ce troupeau ! Le soir arrive lentement et il faut faire rentrer les moutons dans quatre enclos de différentes couleurs (une barrière entoure chaque enclos où les moutons seront parqués et surveillés par le berger et le chien). Mais attention : le loup vient fait son apparition de temps en temps et fait fuir l'un des moutons.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois
- 13 moutons
- 1 loup
- 1 berger
- 28 pions
- 1 petit sac



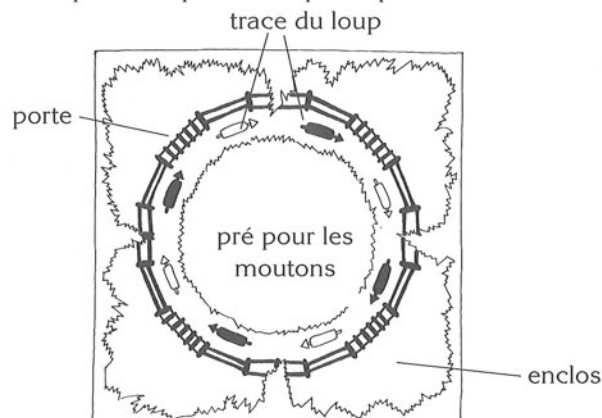
Règle résumée :
parquer les moutons dans son enclos

But du jeu :

Celui qui fait rentrer le plus de moutons possible dans son enclos gagne le jeu.

Préparatifs :

Le plateau de jeu illustre un pré, quatre enclos de couleurs différentes et un parcours pour le loup composé de cases.



mettre les moutons, le loup et le berger en place et mettre les pions dans le sac

Posez les **13 moutons** au milieu **du pré**. Le **berger** et le **loup** attendent à côté du plateau de jeu. Mettez les **pions dans le sac** et posez celui-ci à portée de main.

Choisissez la couleur de l'**enclos** dans lequel vous ferez rentrer vos moutons. Si vous jouez à deux, prenez deux enclos placés l'un en face de l'autre.

Si **moins de quatre enfants** jouent, mettez un mouton dans chaque enclos qui n'appartient à aucun joueur.

Règle du jeu :

tirer 1 pion

Qui a la „fourrure” la plus épaisse sur la tête ? C'est toi qui commence. Tire un pion du sac.

Quelle couleur as-tu ?

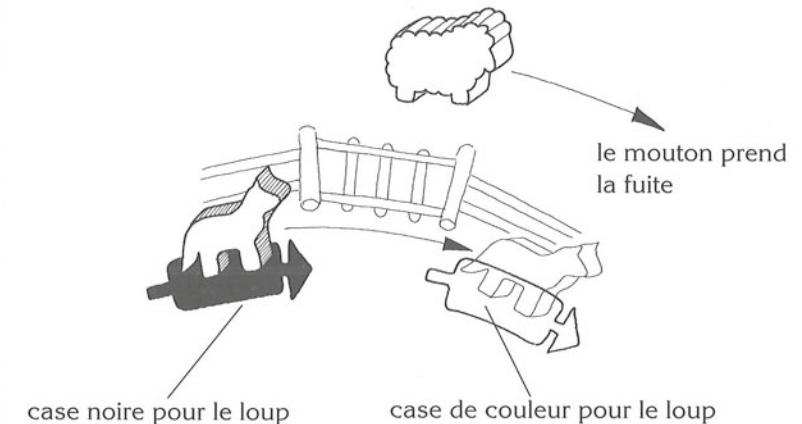
blanc : mouton va dans l'enclos

Blanc : Tu as le droit de prendre **un mouton qui se trouve dans le pré** et de le mettre dans ton enclos.

noir : le loup rentre en piste

Noir : Mets le **loup** sur une case quelconque du parcours. Si un pion noir est à nouveau tiré au cours du jeu, le loup avance alors d'une case. Il va toujours dans le sens de la flèche. S'il arrive devant un enclos dans lequel il y a des moutons, l'un des moutons prend vite la fuite. Il va se réfugier dans l'enclos situé à côté dans le sens des aiguilles d'une montre.

mouton prend la fuite



gris : le berger arrive pour protéger l'enclos

Gris : Mets le **berger** dans ton enclos. **Il va protéger tes moutons**. Maintenant, le loup ne plus chasser un seul mouton de ton enclos. Le berger reste dans ton enclos jusqu'à ce que le prochain pion gris soit tiré par un joueur. Il ira alors dans l'enclos du joueur qui a tiré le pion gris.

le berger s'en va

pion de la couleur de ton enclos : tu donnes 1 mouton, pion d'une autre couleur : tu reçois 1 mouton

le plus de moutons parqué dans l'enclos : jeu gagné

5 moutons dans l'enclos

Jaune, orange, rouge ou bleu :

Si tu as tiré un pion de la **couleur de ton enclos**, tu **donnes** un de tes moutons qui se trouve dans ton enclos à n'importe quel autre joueur.

Si tu as tiré un pion qui **n'est pas de la couleur de ton enclos**, tu as le droit de prendre un mouton dans l'enclos de la couleur du pion.

Remets le pion dans le sac.

C'est au tour du joueur assis à côté de toi dans le sens des aiguilles d'une montre. Il tire un pion et déplace soit un mouton, soit le berger ou le loup.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de moutons dans le pré.

Celui qui a rentré le **plus de moutons** dans son enclos gagne le jeu.

Variante pour 2 joueurs / pour les petits :

Si seulement deux enfants jouent, on peut fixer le nombre de moutons qu'il faut rentrer, p. ex. à cinq. Celui qui a **rentré en premier cinq moutons** est le gagnant.

Habermaas GmbH, Postfach 1107, 96473 Rodach

TL 23133

Aufl. 1998/1