

SCHAFFE SCHNAPPEN

D

Witziges Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt

- 5 Würfel
(je 2 x Schaf, 2 x Wolf,
2 x Verdopplung „x2“)
- 25 Schaf-Chips mit dem Wert 1
- 20 Schaf-Chips mit dem Wert 5



Kurzbeschreibung

Friedlich grasen die Schafe auf ihrer Weide und freuen sich des Lebens. Wenn da nicht die Wölfe wären, die sie ständig ärgern und versuchen, sie von der Herde wegzulocken. Wer hört im richtigen Moment auf zu würfeln? Und wer riskiert genug, aber nicht zuviel, um am Schluss die meisten Schafe im Stall zu haben und zu gewinnen?

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt drei 1er Schaf-Chips. Die restlichen Chips werden als Vorrat (Herde) bereitgelegt. Der Mitspieler, der das größte Schaf ist, wird zum Startspieler bestimmt.

Spielverlauf

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, würfelt nacheinander einzeln bis zu 5 Würfel. Nachdem ein Würfel geworfen wurde, legt der Spieler ihn in die Mitte und darf entscheiden, ob er noch

einen Würfel würfeln möchte oder nicht. Entscheidet er sich gegen einen weiteren Wurf, werden die gewürfelten Würfel gewertet (hat der Spieler alle 5 Würfel geworfen, kommt es auf jeden Fall zur Wertung):

Entweder bekommt der Spieler Schafe aus dem Vorrat, oder er muss welche abgeben, oder er geht leer aus.

Nach der Wertung endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Würfelergebnisse:



Schaf: Der Spieler erhält ein Schaf aus dem Vorrat



Wolf: Der Spieler muss ein Schaf an den Vorrat abgeben



x2: Die gewürfelte Anzahl an Schafen und Wölfen wird verdoppelt.

Wichtig: Verdoppelt wird immer zuletzt.

Beispiele:



Der Spieler gewinnt zwei Schafe und verliert drei Schafe. Insgesamt muss er also ein Schaf an den Vorrat abgeben ($+2 - 3 = -1$).



Der Spieler gewinnt und verliert je ein Schaf. In Summe geht er also leer aus ($+1 - 1 = 0$).



Der Spieler gewinnt zwei Schafe und verliert ein Schaf. In der Summe würde er ein Schaf gewinnen ($+2 - 1 = +1$). Da der Spieler zusätzlich zwei „x2“ gewürfelt hat, wird sein Gewinn zweimal verdoppelt. Er bekommt also insgesamt 4 Schafe aus dem Vorrat ($+1 \times 2 \times 2 = +4$).



x2

x2

x2

x2

Der Spieler verliert ein Schaf. Dieser Verlust wird viermal verdoppelt.
Er muss also insgesamt 16 Schafe an den Vorrat abgeben
($-1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = -16$).

Anmerkung: Hat der Spieler nicht mehr so viele Schafe, wie er abgeben muss, gibt er alle seine Schafe an den Vorrat und spielt mit 0 Schafen weiter.

Spielende

Sobald ein Spieler 20 oder mehr Schafe vor sich liegen hat, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen.

F

ATTRAPEZ LES MOUTONS

Un jeu de dé amusant pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Contenu

- 5 dés (chacun 2 x mouton,
2 x loup,
2 x doublement « x2 »)
- 25 jetons de moutons de valeur 1
- 20 jetons de moutons de valeur 5



Brève description

Les moutons paissent tranquillement dans leur pré et savourent leur vie paisible. Si seulement il n'y avait pas les loups qui les harcèlent et essaient de leur faire quitter leur troupeau. Qui

arrête de lancer le dé au bon moment ? Et qui risque assez, mais pas trop pour avoir le plus grand nombre de moutons dans la bergerie à la fin du jeu, afin de gagner la partie ?

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit trois jetons de moutons de valeur 1. Les jetons restants forment la réserve (le troupeau). Le joueur qui est le plus doux comme un agneau commence la partie.

Le déroulement du jeu

Le premier joueur commence, et ensuite on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance jusqu'à 5 dés, l'un après l'autre. Après avoir lancé un dé, le joueur le place au milieu de la table et décide s'il veut lancer un autre dé ou pas. S'il ne veut pas lancer d'autre dé, on évalue les dés lancés (au cas où le joueur a lancé tous les 5 dés, on procède de toute façon à l'évaluation) :

Ou bien le joueur reçoit des moutons de la réserve, ou bien il doit en restituer quelques-uns, ou bien il revient les mains vides.

Après l'évaluation, son tour est fini et c'est le tour du joueur suivant.

Les résultats



Mouton : le joueur reçoit un mouton de la réserve



Loup : le joueur doit restituer un mouton et le placer dans la réserve



„x2“: le nombre de moutons et loups obtenu aux dés est doublé.

Important : la multiplication a toujours lieu à la fin.

Exemples :



le joueur reçoit deux moutons et perd trois moutons. Il doit donc placer un mouton dans la réserve ($+2 - 3 = -1$).



x2 x2

le joueur reçoit et perd à chaque fois un mouton. Il ne reçoit donc rien ($+1 - 1 = 0$).



x2 x2

le joueur reçoit deux moutons et en perd un. Au total, il gagnerait donc un mouton ($+2 - 1 = +1$). Comme le joueur a aussi obtenu deux « x2 », le profit est doublé deux fois. En tout, il reçoit donc 4 moutons de la réserve ($+1 \times 2 \times 2 = +4$).



x2 x2

x2 x2

le joueur perd un mouton. Cette perte est doublée quatre fois. Il doit donc restituer 16 moutons au total ($-1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = -16$).

Note : si le joueur n'a pas autant de moutons qu'il doit en restituer, il place tous ses moutons dans la réserve et continue à jouer avec 0 moutons.

Fin de la partie

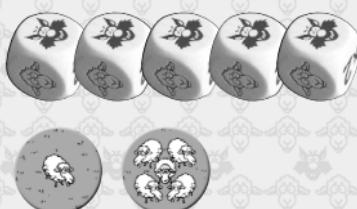
Dès qu'un joueur possède 20 moutons ou plus, la partie se termine et il a gagné.

AFFERRA LA PECORA

Gioco a dadi divertente per 2–4 giocatori dai 6 anni in su

Contenuto

- 5 dadi (ciascuno con 2 x pecora,
2 x lupo,
2 x raddoppiamento „x2“)
- 25 gettoni pecora con valore 1
- 20 gettoni pecora con valore 5



Descrizione breve

Le pecore pascolano serenamente sul loro prato e godono della loro vita. Se solo non ci fossero i lupi che le irritano di continuo e cercano di farle allontanare dal gregge! Chi smette al momento giusto di lanciare il dado? E chi rischia abbastanza, ma non troppo, per avere infine il maggior numero di pecore nell'ovile e quindi vincere la partita?

Preparativi

Ogni giocatore riceve tre gettoni pecore da 1. I gettoni restanti formano la scorta (gregge) e vanno messi di lato. Il giocatore che è la pecora più grande sarà il giocatore iniziale.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario, cominciando dal giocatore iniziale. Questi lancia i dadi singolarmente, uno dopo l'altro e fino a 5 dadi. Dopo aver lanciato un dado, il giocatore lo pone al cen-

tro del tavolo e può decidere se vuole lanciare un'altro dado o no. Se non vuole continuare a lanciare, si passa alla valutazione dei dadi lanciati (se ha lanciato tutti i 5 dadi, si passa direttamente alla valutazione):

O il giocatore ottiene delle pecore dalla scorta, o dovrà darne, oppure non cambia nulla.

Dopo la valutazione il suo turno è terminato e segue il turno del prossimo giocatore.

I risultati dei lanci:



Pecora: Il giocatore ottiene una pecora dalla scorta



Lupo: Il giocatore deve dare una pecora alla scorta



,,x2“: Il numero di pecore e lupi lanciati viene raddoppiato.

Importante: Si raddoppia sempre per ultimo.

Esempi:



Il giocatore vince due pecore e ne perde tre. In totale deve quindi dare una pecora alla scorta ($+2 - 3 = -1$).



Il giocatore vince e perde sempre una pecora. In totale non cambia nulla ($+1 - 1 = 0$).



Il giocatore vince due pecore e ne perde una. In totale vincerebbe una pecora ($+2 - 1 = +1$). Visto che il giocatore ha lanciato inoltre due „x2“, il suo premio viene raddoppiato due volte. Ottiene quindi in totale 4 pecore dalla scorta ($+1 \times 2 \times 2 = +4$).



x2

x2

x2

x2

1 lupo e quattro „x2“: Il giocatore perde una pecora. Questa perdita viene raddoppiata quattro volte. Deve quindi dare in totale 16 pecore alla scorta ($-1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = -16$).

Nota: Se il giocatore non ha più tante pecore quante ne deve dare, lui dà tutte le sue pecore alla scorta e continua a giocare con 0 pecore.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore avrà 20 o più pecore davanti a sè. Sarà quindi lui il vincitore.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 04 37
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

