



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4487



Alle meine Schäfchen

Herd the Sheep! • Vite, à la bergerie !
Al mijn schaapjes



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2005

Alle meine Schäfchen

Ein Schaf-Wettlauf für 2 - 4 Schäfer von 4 - 12 Jahren.

Mit taktischer Spielvariante für erfahrene Spieler.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Irene Mohr

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Allmählich wird es dunkel über der Weide. Deswegen wollen die Schäfer mit ihren Schäfchen zurück in den warmen Stall. Diese spielen aber weiterhin auf der Blumenwiese verstecken. Doch die Schäfer lassen sich nicht auf der Nase herumtanzen. Damit alle Schäfchen vor Einbruch der Nacht sicher in den Stall kommen, greifen sie zu einer List und locken ihre Schäfchen mit leckeren Blumen in den Stall zurück.

Spielinhalt

- 4 Schafe
- 1 Würfel
- 16 Blumen
- 16 Wiesenkarten
- 1 Spielanleitung



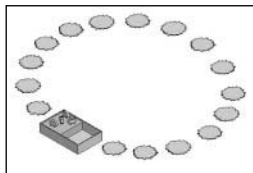
Spielziel

Welcher Schäfer lockt sein Schaf am schnellsten von der Weide zum Stall?

Spielvorbereitung

Im Schachtelboden sind die Weide und der Stall abgebildet. Zu Beginn grasen die Schafe auf der Weide und sollen von euch in den Stall zurückgelockt werden. Aber der Hang ist für die Schäfchen zu steil, um direkt in den Stall zu kommen.

Bildet mit den 16 Wiesenkarten und dem Schachtelboden einen Weg. Legt die Wiesenkarten mit der hellgrünen Seite nach oben im Kreis aus.



Jeder Spieler erhält ein Schaf und die vier farblich passenden Blumen. Das Schaf stellt ihr auf die Weide, die Blumen legt ihr als Vorrat vor euch ab.

Spielen weniger als vier Spieler, so kommen die nicht benötigten Schafe und Blumen in den Schachteldeckel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Schäfchen gestreichelt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal mit dem Würfel.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Eine Augenzahl?**

Zähle entsprechend viele Karten in Laufrichtung deines Schafes vorwärts. Auf welcher Karte würde dein Schaf landen?

- **Auf einer Karte mit einer Blume der eigenen Farbe?**

Prima! Dein Schaf wird von der Blume angelockt. Ziehe dein Schaf auf diese Karte vor.

Wichtig: Die Blume kann eine auf der Karte abgebildete Blume oder eine Holzblume der eigenen Farbe sein!

- **Auf einer Karte ohne eine Blume der eigenen Farbe?**

Schade! Du kannst dein Schaf nicht auf diese Karte locken. Aber du darfst eine eigene Blume aus deinem Vorrat auf diese Karte legen.

Hast du keine Blume mehr in deinem Vorrat, dann kannst du eine bereits gelegte Blume auf diese Karte umsetzen.

- **Eine Blume?**

So ein Glück! Du darfst eine deiner Blumen auf eine beliebige Karte der Wegstrecke legen, auf der noch keine Blume deiner Farbe liegt oder abgebildet ist.

Nimm dafür eine Blume aus deinem Vorrat oder setze eine bereits gelegte Blume um.

Anschließend ist der nächste Schäfer mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Es gewinnt der Schäfer, dessen Schaf als Erstes im Stall ankommt. Den Stall müssen die Schafe nicht mit genauer Punktezahl erreichen. Überzählige Würfelpunkte verfallen dabei.

Varianten

- **Taktische Variante**

Der Spielablauf entspricht dem des Grundspiels, jedoch mit folgender Änderung:

Landet dein Schaf auf einer Karte, auf der eine oder mehrere farbige Blumen der Mitspieler abgebildet sind?

Du darfst jetzt eine eigene Holzblume auf eine beliebige, abgebildete Blume eines Mitspielers auf dieser Karte legen und die Blume somit verdecken. Damit kannst du deine Mitspieler ärgern, da sie mit ihrem Schaf nicht mehr auf die Blume dieser Karte ziehen können!

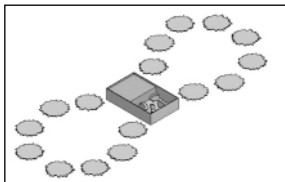
- **Längere Variante**

Einen zusätzlichen Reiz bekommt das Spiel, wenn ihr die Karten bei Spielbeginn mit der dunkelgrünen Seite auslegt. Es sind dann noch keine Blumen auf den Karten abgebildet und das Spiel dauert länger.

- **Aufbau-Variante**

Wollt ihr den Spielaufbau ein wenig variieren? Probiert es doch einfach mit folgendem Spielaufbau aus:

Legt zuerst eine Strecke mit acht Karten vom Stall zur Weide aus. Dann legt ihr eine zweite Strecke mit acht Karten von der Weide zum Stall aus. Die Schafe starten dieses Mal im Stall.



Welcher Schäfer führt sein Schaf am schnellsten zur Weide und sofort wieder in den Stall zurück?

Herd the Sheep!

A sleepy sheepy competitive game

for 2 - 4 shepherds ages 4 - 12.

With tactical variation for experienced players.

Author: Wolfgang Dirscherl

Illustrations: Irene Mohr

Length of the game: approx. 10 minutes

It is getting dark down by the meadow, so the shepherds want to take their sheep back to the warm barn. The sheep prefer playing hide and seek on the flowery meadow, but the shepherds won't be fooled. In order to get all the sheep safely back to the barn before night falls they use a bit of cunning and lure the sheep back to the barn with delicious flowers.

Contents

- 4 sheep
- 1 die
- 16 flowers
- 16 meadow cards
- 1 set of game instructions



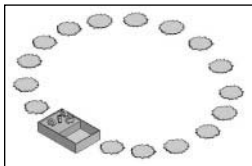
Aim of the Game

Who will be the shepherd quickest at luring their sheep from the meadow back to the barn?

Preparation of the Game

The bottom part of the box shows the meadow and the barn. At the beginning the sheep graze on the meadow and then you lead them back to the barn. The slope however is too steep for the little sheep to be able to go directly to the barn.

Arrange a circular path with the 16 meadow cards and the bottom part of the box; placing the meadow cards with the light green background face-up.



Each player gets a sheep and four flowers of the corresponding color. The sheep is placed on the meadow and the flowers are kept in front of you as provisions.

If there are less than four players, the extra sheep and flowers are kept in the lid of the box.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently stroked a sheep, may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **A number?**

Count the same number of cards, moving in the same direction as your sheep, and see on which card your sheep would land.

- **On a card with a flower of your color?**

Perfect! Your sheep is seduced by the flower. Move the sheep onto this card.

Important: The flower can be a flower printed on the card or a wooden flower of your color.

- **On a card with no flower of your color?**

Pity! You cannot lure your sheep to that card. But you can put a flower from your provisions on that card.

If you don't have any flowers left in your provisions, take a flower you have placed previously and put it on that card.

- **A flower?**

Lucky you! You can place a flower on any of the cards that are still without wooden or printed flowers of your color.

So take a flower from your provisions or change the place of a wooden flower and put it on that card.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

End of the Game

The shepherd whose sheep reaches the barn first, wins the game. The barn does not have to be reached with the exact number of dots. Extra dots may go unused.

Variations

- **Tactical variation**

The game proceeds as in the basic game, except for the following rule:

If a sheep lands on a card with the picture of one or various flowers of the other players, you can place your flower on top of any flowers shown there thus covering it. This will annoy the other player as they will no longer be able to move their sheep to this card.

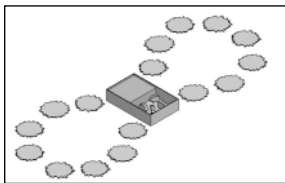
- **Longer variation**

The game gets more entertaining if you place the cards with the dark green side face up. This means there are no flowers at all so the game will last much longer.

- **Assembling variation**

If you want to vary the assembling of the game a little, try the following:

First arrange a track of eight cards from the barn to the meadow. Then a second track of eight cards from the meadow back to the barn. The sheep start from the barn.



Who will lead their sheep to the meadow and then back to the barn first?

Vite, à la bergerie !

Une course de moutons pour 2 à 4 bergers de 4 à 12 ans.
Avec une variante tactique pour joueurs expérimentés.

Idée : Wolfgang Dirscherl

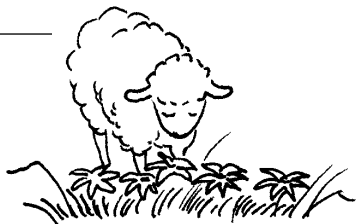
Illustration : Irene Mohr

Durée de la partie : env. 10 minutes

Peu à peu, l'obscurité envahit le pré. Les bergers voudraient rentrer leurs moutons à la bergerie où il fait bien chaud. Mais les moutons continuent de jouer à cache-cache dans le pré. Les bergers sont d'accord de ne pas se laisser faire. Pour que tous les moutons soient à l'abri dans la bergerie avant la tombée de la nuit, ils ont recours à une ruse et les attirent à la bergerie avec de délicieuses fleurs.

Contenu

- 4 moutons
- 1 dé
- 16 fleurs
- 16 cartes pré
- 1 règle du jeu



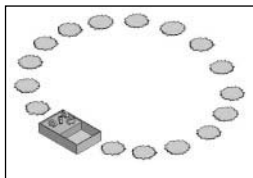
But du jeu

Quel berger ramènera le plus vite son mouton du pré à la bergerie ?

Préparatifs

Le pré et la bergerie sont dessinés sur le fond de la boîte. Au début, les moutons paissent dans le pré et il faut que vous les attiriez dans la bergerie. Mais la pente du pré est trop raide pour rentrer directement à la bergerie.

Avec les 16 cartes pré et le fond de la boîte, former un circuit. Poser les cartes pré avec le fond vert clair tourné vers le haut, de manière à former un cercle.



Chaque joueur prend un mouton et les quatre fleurs de couleur correspondante. Il met son mouton dans le pré et pose ses fleurs devant lui.

S'il y a moins de quatre joueurs, on remet les accessoires en trop dans le couvercle de la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un mouton en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé une fois.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Un nombre de point ?**

Compte le nombre correspondant de cartes dans le sens de déplacement de ton mouton. Sur quelle carte ton mouton viendrait-il atterrir ?

- **Sur une carte avec une fleur de ta couleur ?**

Formidable ! Ton mouton est attiré par la fleur. Avance ton mouton sur cette carte.

N.B. : la fleur peut être une fleur dessinée sur la carte ou une fleur en bois de ta couleur !

- **Sur une carte où il n'y a pas de fleur de ta couleur ?**

Domage ! Tu ne peux pas emmener ton mouton sur cette carte, mais tu peux poser une des fleurs de ta réserve sur cette carte.

Si tu n'as plus de fleurs dans ta réserve, tu peux en prendre une déjà posée sur une autre carte et la mettre sur cette carte.

- **Une fleur ?**

Quelle chance ! Tu as le droit de poser une de tes fleurs sur n'importe quelle carte du circuit, sur laquelle il n'y a encore pas de fleur de ta couleur ni une de dessinée.

Pour cela, prends une fleur dans ta réserve ou déplace une fleur déjà posée.

Ensuite, c'est au tour du berger suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le berger dont le mouton arrivera en premier à la bergerie gagne la partie. Il ne faudra pas avoir le nombre de points exact pour faire rentrer un mouton dans la bergerie. Les points en trop ne compteront pas.

Variantes

- **Variante tactique**

Le jeu se joue comme précédemment, mais en suivant la règle ci-dessous :

Ton mouton atterrit sur une carte où il y a une ou plusieurs fleurs de la couleur ou des couleurs des autres joueurs ?

Tu as le droit de poser une de tes fleurs en bois sur cette carte, sur n'importe quelle fleur d'un autre joueur. Cette fleur est alors recouverte et le joueur correspondant ne pourra plus y amener son mouton !

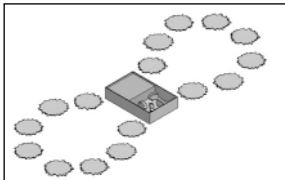
- **Variante plus longue**

La partie sera plus excitante si les cartes sont posées de manière à jouer sur le côté vers foncé. Comme il n'y a pas encore de fleurs dessinées sur les cartes, la partie dure plus longtemps.

- **Variante « aller et retour »**

Si vous voulez varier un peu le jeu, essayez la partie ci-dessous :

Faire un premier circuit, allant de la bergerie au pré, en posant huit cartes. Faire un deuxième circuit, allant du pré à la bergerie, en posant aussi huit cartes. Cette fois, les moutons démarrent de la bergerie.



Quel berger amènera en premier son mouton au pré et le ramènera à la bergerie?

Al mijn schaapjes

Een schapenwedstrijd voor 2 - 4 schaapherders van 4 - 12 jaar.
Met tactische spelvariant voor meer ervaren spelers.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

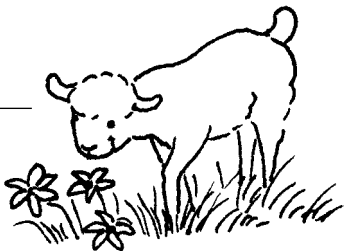
Illustraties: Irene Mohr

Speelduur: ca. 10 minuten

Langzaam maar zeker valt de duisternis over de weide. Daarom willen de herders met hun schapen terug naar de warme stal. Deze blijven echter verstoppertje spelen op de bloemenwei. Maar de herders laten niet met zich sollen. Om alle schapen voor het vallen van de nacht veilig in de stal te krijgen, nemen ze hun toevlucht tot een list en lokken hun schaapjes met lekkere bloemen terug naar de stal.

Spelinhoud

- 4 schapen
- 1 dobbelsteen
- 16 bloemen
- 16 weidekaarten
- spelregels



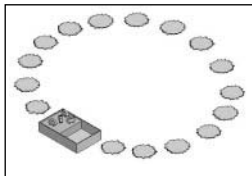
Doel van het spel

Welke schaapherder lokt zijn schaap het snelst van de weide naar de stal?

Spelvoorbereiding

In de bodem van de doos staan de weide en de stal afgebeeld. Aan het begin grazen de schapen op de wei en moeten door jullie naar de stal worden teruggelokt. Maar de helling is te steil voor de schapen om direct naar de stal te lopen.

Zet met de 16 weidekaarten en de bodem van de doos, een parcours uit. Leg de weidekaarten met hun licht-groene achtergrond zichtbaar, in een cirkel neer.



Iedere speler ontvangt een schaap en de vier bijbehorende bloemen van dezelfde kleur. Het schaap wordt op de wei gezet en iedere speler legt de bloemen als voorraad voor zich neer. Als er minder dan vier spelers meedoen dan gaan de niet benodigde schapen en bloemen terug in het deksel van de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie als laatste een schaap heeft geaaid, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit één keer met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een aantal ogen?**

Tel het overeenkomstige aantal kaarten in de looprichting van je schaap uit. Op welke kaart zou je schaap terechtkomen?

→ **Op een kaart met een bloem van je eigen kleur?**

Prima! Je schaap wordt door de bloem aangelokt. Zet je schaap naar deze kaart vooruit.

Belangrijk: de bloem kan zowel op de kaart staan afgebeeld of een houten bloem van je eigen kleur zijn!

→ **Op een kaart zonder bloem van je eigen kleur?**

Helaas! Je kan je schaap niet naar deze kaart lokken maar je mag een eigen bloem uit je voorraad op deze kaart leggen.

Als je geen bloemen meer in voorraad hebt, mag je een al eerder neergelegde bloem naar deze kaart verplaatsen.

- **Een bloem?**

Wat een geluk! Je mag een van je eigen bloemen op een willekeurige kaart van het parcours leggen waarop nog geen bloem van je eigen kleur ligt of afgebeeld staat.

Hiervoor gebruik je een bloem uit je eigen voorraad of je verplaatst een al eerder neergelegde bloem.

Daarna is de volgende schaapherder aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

De schaapherder wiens schaap als eerste de stal bereikt, heeft gewonnen. De schapen hoeven de stal niet met het exacte aantal punten te bereiken. Overtollige gegooide ogen komen hierbij te vervallen.

Varianten

- **Tactische variant**

Het spelverloop is hetzelfde als bij het basisspel afgezien van de volgende wijziging:

Komt je schaap op een kaart terecht waarop een of meer gekleurde bloemen van je medespelers staan afgebeeld?

Je mag nu een van je eigen houten bloemen op een willekeurige afgebeelde bloem van een van je medespelers op deze kaart leggen en zodoende de bloem bedekken. Hiermee kan je je medespeler dwarszitten, want deze kan zijn schaap niet meer op de bloem van deze kaart neerzetten!

- **Langere variant**

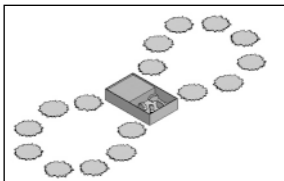
Het spel wordt extra aantrekkelijk als de kaarten aan het begin van het spel met hun donkergroene zijde zichtbaar, worden neergelegd. Er staan dan geen bloemen op de kaarten afgebeeld en het spel duurt hierdoor langer.

- **Opbouwvariant**

Willen jullie de opbouw van het spel een beetje veranderen?

Probeer dan ook 'ns om het spel op de volgende manier op te bouwen:

Zet om te beginnen een parcours met acht kaarten van de stal naar de weide uit. Vervolgens leg je een tweede parcours met acht kaarten van de weide naar de stal neer. De schapen beginnen nu in de stal.



Welke schaapherder brengt zijn schaap als eerste naar de weide en daarna weer naar de stal terug?

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de