

HERR DER ZIEGEN



Von Günter Burkhardt

Spieler: 2 – 5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 – 40 Minuten



INHALT

121 Karten:

90 Ziegenkarten
(je 5 Karten von 18 Ziegenarten, Werte 1 – 5)

15 Hundekarten

16 Milchkarten



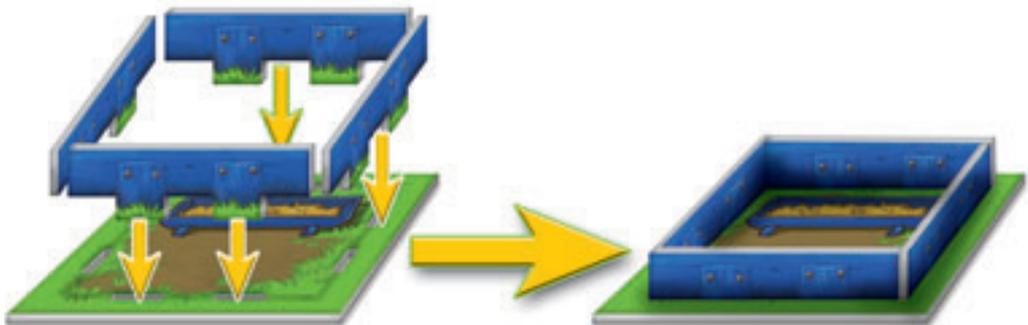
5 große Holz-Ziegen (je 1 in den 5 Spielerfarben)



50 kleine Holz-Ziegen (je 10 in den 5 Spielerfarben)



5 Ziegenställe (bitte vor dem ersten Spiel wie folgt zusammenstecken)



SPIELIDEE & SPIELZIEL

Die Ziegen sind los! Bei diesem munteren Ziegenspiel geht es darum, in möglichst vielen Ziegenarten Mehrheiten zu sammeln, denn dafür gibt es Punkte. Von jeder Ziegenart gibt es 5 Ziegen in den Werten von 1 bis 5. Wer die Mehrheit an einer Ziegenart besitzt, dem gehören auf der Weide sofort auch die restlichen Ziegen dieser Art. Für doppelte Punkte kann man die Ziegen mit dem Hund schließlich zum eigenen Ziegenstall treiben. Wer außerdem Ziegenmilch sammelt, dem winken bei Spielende Zusatzpunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst werden je nach Anzahl der Mitspieler einige Karten aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt:

5 Spieler: keine Karten aussortieren

4 Spieler: 2 Ziegenarten, 2 Hunde und 2 Milch (1-er) aussortieren

3 Spieler: 5 Ziegenarten, 5 Hunde und 5 Milch (1-er) aussortieren

2 Spieler: 8 Ziegenarten, 8 Hunde und 8 Milch (4 x 1-er, 4 x 2-er-Karten) aussortieren

Alle übrigen Karten werden gut gemischt und offen als eine Weide auf dem Tisch ausgelegt, die 7 x 7 Karten groß ist (im Spiel zu zweit nur 6 x 6 Karten). Dabei werden am Rand der Weide die Plätze für die Ziegenställe ausgespart.



Die überzähligen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

Jeder Spieler wählt den **Ziegenstall** einer Farbe und stellt ihn an die entsprechende Stelle auf der Weide (s. Abb. oben). Je nach Spielerzahl gibt es unterschiedlich viele freie Stellen auf der Weide für die Ziegenställe.

Jeder Spieler nimmt sich die 10 **kleinen Holz-Ziegen** seiner Farbe und legt bzw. stellt sie in seinen Stall. Die **große Holz-Ziege** in der Spielerfarbe wird wie abgebildet vor den jeweiligen Stall gestellt.

Nun zieht jeder Spieler 2 Ziegenkarten vom Stapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Eventuell gezogene Hundekarten dürfen zurückgegeben werden. Dafür darf sich der Spieler neue Karten vom Stapel nehmen. Die Hundekarten werden wieder in den Stapel eingemischt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, danach sind die Spieler reihum einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ein Spielzug besteht aus vier Phasen:

1. Karte von der Hand ausspielen
2. Spielfigur bewegen
3. Ziegenkarte auf die Hand nehmen
4. Wertung (falls möglich)

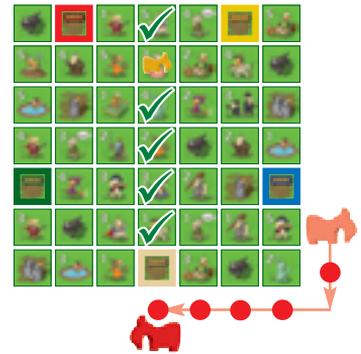
1. Karte ausspielen

Wer am Zug ist, **muss** eine seiner beiden Handkarten offen vor sich ablegen. Vor jedem Spieler liegen also im Laufe des Spiels immer mehr Karten offen auf dem Tisch. Die Karten sollten nach Ziegenarten sortiert ausgelegt werden.

2. Spielfigur bewegen

Der Spieler **muss** anschließend seine große Ziege gemäß der Zahl auf der abgelegten Karte im Uhrzeigersinn um die Weide bewegen. Die großen Ziegen bewegen sich dabei außen um die Weide herum, nicht auf den Karten. Wenn ein Hund gespielt wird, bleibt die große Ziege des Spielers stehen.

Beispiel: Der rote Spieler hat eine Ziegenkarte mit einer „5“ gespielt und bewegt seine große Ziege um 5 Schritte.



3. Karte auf die Hand nehmen

Der Spieler muss aus der Reihe, neben der seine große Ziege stehen geblieben ist, eine Karte **auf die Hand nehmen**.

Hinweis: Im Spielverlauf können kleine Ziegen auf Ziegenkarten liegen. Diese Ziegenkarten dürfen nicht auf die Hand genommen werden.

Im obigen Beispiel kann Rot also eine der fünf mit einem Häkchen markierten Karten auf die Hand nehmen.

In die entstandene Lücke wird sofort offen die oberste Karte des Nachziehstapels gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, bleibt der Platz leer.

4. Wertung (falls möglich)

Durch die in Phase 1 ausgespielte Karte kann eine Wertung ausgelöst werden. Es gibt zwei Möglichkeiten für das Auslösen einer Wertung:

A) Der Spieler hat durch die ausgespielte Karte in einer Ziegenart eine Summe von 8 Punkten oder mehr.

Beispiel: Spieler Rot hat bereits eine 5 in der Ziegenart „Pool-Ziege“ vor sich liegen und spielt die 3 dieser Ziegenart aus.



Da es in jeder Ziegenart nur 5 Karten gibt (mit den Werten 1 – 5, also 15 Punkte insgesamt), hat der Spieler mit 8 Punkten auf jeden Fall die **Mehrheit in dieser Ziegenart**. Er darf nun alle Ziegen dieser Art, die auf der Weide ausliegen, mit einer kleinen Ziege seiner Farbe markieren. Die Werte der Karten auf der Weide bekommt der Spieler bei Spielende als **Siegpunkte**.

Sollten nicht alle Ziegen dieser Art auf der Weide liegen (weil die übrigen im Nachziehstapel stecken), kann er zur Erinnerung die überzähligen kleinen Ziegen auf die Karten in seiner Auslage legen. Wenn die entsprechenden Ziegen dann auftauchen, legt er sofort je eine kleine Ziege darauf.

Sollte ein Mitspieler eine Ziegenkarte dieser Art vor sich liegen haben, ist sie für ihn nun **wertlos** und er kann sie in die Schachtel zurücklegen.

B) Die ausgespielte Ziegenkarte ist die insgesamt vierte seiner Ziegenart.

Wer die **größte Summe** hat, dem gehört die noch ausliegende, fünfte Ziegenkarte. Bei **Gleichstand** gewinnt, wer mehr Karten in der Art abgelegt hat (im Beispiel Spieler Rot). Sollte wieder Gleichstand sein, gewinnt der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat.

Beispiel: Vor Spieler Rot liegt eine „Elvis-Ziegen“-Karte (Wert 2), Gelb hat die „Elvis-Ziegen“-Karte mit dem Wert 5 ausgelegt und Blau hat die „Elvis-Ziegen“-Karte mit dem Wert 4 in der Auslage. Rot legt nun die Karte mit dem Wert 3, damit gehört ihm auch die Karte mit dem Wert 1.



Auch hier sind die schon ausgespielten Karten der unterlegenen Spieler wertlos und können in die Schachtel gelegt werden. Der Sieger der Wertung legt eine kleine Ziege auf die fünfte Ziegenkarte, falls sie auf der Weide liegt. Ist sie noch im Nachziehstapel, legt er die kleine Ziege als Erinnerung auf eine seiner Karten dieser Art.

Sonderfall: Es kann vorkommen, dass die fünfte Ziegenkarte bei einem Spieler auf der Hand ist. Der Spieler muss sich dann melden und die Karte vorzeigen (er behält sie aber auf der Hand). In diesem Fall hat der Sieger der Wertung Pech: Er hat zwar die Wertung gewonnen, kann aber keine Karte dieser Art mehr in Besitz nehmen und kann deshalb keine Punkte für diese Art machen.



Sonderkarte Hund

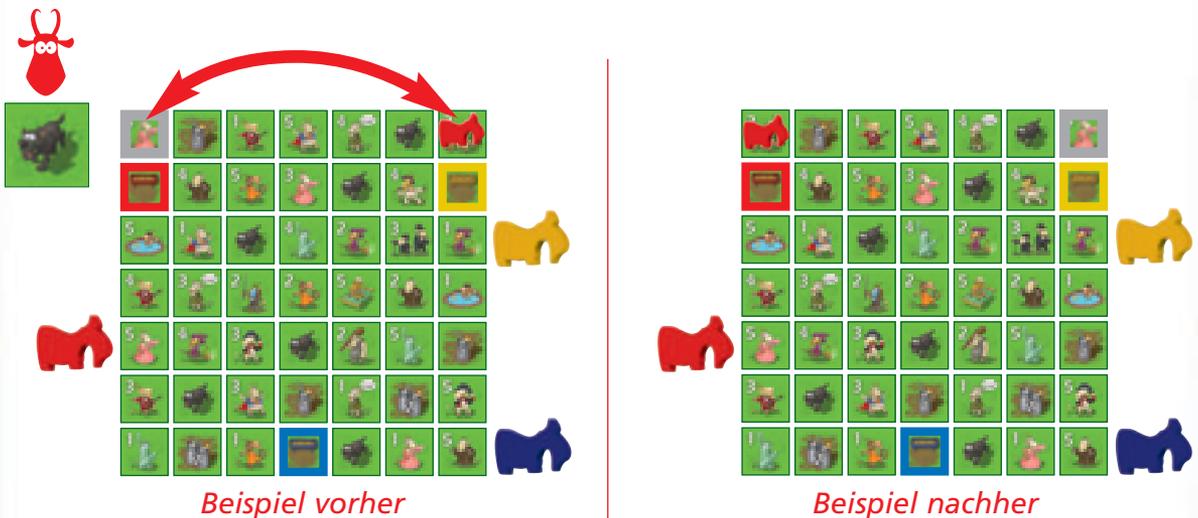
Eine Hundekarte legt der Spieler in der ersten Phase seines Zuges vor sich aus. Die Hunde bringen allerdings nicht durch Mehrheiten Punkte. Mit ihnen kann man stattdessen Karten, auf denen eigene kleine Ziegen stehen, **zum eigenen Stall** treiben und dadurch Zusatzpunkte erzielen.

Wer einen Hund ausspielt, bewegt seine große Ziege nicht. Er nimmt sich eine Karte aus der Reihe, neben der seine große Ziege gerade steht. Anschließend darf der Spieler eine **beliebige** Ziegenkarte, die er auf der Weide mit einer eigenen kleinen Ziege markiert hat, bewegen. Dafür gelten folgende Regeln:

1. Die Ziegenkarte und eine neutrale Karte (eine Ziegenkarte, die noch nicht von einem Spieler in Besitz genommen wurde) tauschen **innerhalb einer Reihe** die Plätze.
2. Dieser Platztausch darf ausnahmsweise auch mit einer Ziegenkarte stattfinden, auf der die kleine Ziege eines Mitspielers liegt. Damit muss **dieser Spieler aber einverstanden** sein.
3. Wenn es auf der Weide leere Plätze gibt (dies kann gegen Spielende der Fall sein), kann der Spieler die Karte auch auf einen **leeren Platz** in der Reihe bewegen.

Karten mit einer eigenen kleinen Ziege, die bei Spielende neben dem eigenen Stall (oder in direkter Verbindung mit ihm) liegen, erzielen **doppelte Punkte**.

Beispiel: Spieler Rot hat einen Hund gespielt und tauscht die Karte mit einer eigenen kleinen Ziege darauf mit einer neutralen Karte (grau). Nun liegt die Karte mit seiner kleinen Ziege neben seinem Stall und bringt Rot die doppelte Punktzahl bei Spielende.



Sonderkarte Milchcocktail

Die Spieler legen die Milchcocktail-Karten in der ersten Phase ihres Zuges vor sich aus und sammeln sie in ihrer Auslage. Sie bewegen ihre große Ziege gemäß der Zahl auf der Karte (1 oder 2 Schritte) und nehmen eine neue Karte von der Weide.

Wer bei Spielende die meisten Milchcocktails hat, erhält diese Summe als Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Milchcocktails erhält die Hälfte seiner Summe als Punkte (aufgerundet).



Das Spiel endet, sobald die letzte Karte aus einer Reihe genommen wurde. Es endet auch, wenn ein Spieler aus einer Reihe keine Karte mehr nehmen kann, da alle Karten dort mit kleinen Ziegen belegt sind.

Schlusswertung

Jeder Spieler ermittelt seine Punkte, indem er die Werte seiner Ziegenkarten auf der Weide addiert. Dabei zählen die Ziegenkarten doppelt, die neben dem eigenen Stall liegen oder in direkter Verbindung (nicht diagonal) über eigene Ziegen mit dem Stall verbunden sind. Karten in der Auslage oder Karten auf der Hand bringen keine Punkte.

Der Spieler mit der größten Summe an Milchcocktails erhält dieser Summe als Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Milchcocktails erhält die Hälfte seiner Summe als Punkte (aufgerundet). Bei einem Gleichstand erhält jeweils jeder der Beteiligten die entsprechenden Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Beispiel Endabrechnung für Spieler Rot:

Ziegen am Stall (doppelte Punkte):

$$1 + 1 + 4 = 6 \times 2 = 12$$

Übrige Ziegen (einfache Punkte):

$$1 + 2 + 4 = 7$$

Außerdem hat Spieler Rot die meisten Milchcocktails gesammelt:

$$1 + 1 + 2 + 2 + 2 = 8$$

Gesamtsumme $12 + 7 + 8 = 27$ Punkte



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

