

Achtung: Fehler! Taucht ein Fehler auf, so wird eine neue Reihe unterhalb der bisherigen Reihe ausgelegt und ihr beginnt beim Zählen wieder mit „eins“.

Beispiel: In diesem Beispiel besteht die längste richtige Fotostrecke aus 6 Fotos.



3 Fotos

Fehler: gleiche Hintergrundfarbe



6 Fotos

Fehler: gleiches Schaf



3 Fotos

Fehler: gleiche Hintergrundfarbe



5 Fotos

5

Dann werden im Uhrzeigersinn auch die Sammelstapel der anderen Spieler durchgeschaut.

Wer die längste richtige Fotostrecke gesammelt hat, gewinnt und ist ECHT SCHAF! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder ihr spielt gleich noch einmal ...

Shauns Spezialhinweise:

- Da sich manche Spieler die Fotos schneller anschauen und schneller entscheiden als andere, kommt es häufig vor, dass die Spieler unterschiedlich viele Fotos einsammeln. Es gewinnt aber nicht automatisch der Spieler mit den meisten Fotos. Entscheidend ist nur die **längste Folge** richtig gesammelter Fotos!
- Es ist nicht erlaubt, die Fotos einfach so schnell wie möglich auf seinen Sammelstapel zu legen. Die Spieler müssen sich ein Foto immer erst anschauen.

Variante: Echt-Schaf-Turnier

Für diese Variante benötigt ihr zusätzlich Papier und einen Stift aus dem Haushalt.

Ihr spielt wie oben beschrieben - das Spiel geht jetzt aber über mehrere Runden. Vereinbart zu Beginn des Spiels, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Am Ende jeder Runde notiert ihr für jeden Spieler die Anzahl seiner längsten Fotostrecke als Punkte. Wer nach der vereinbarten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger und ECHT SCHAF!

Spielidee: Matthias Prinz
Grafik: Bluguy Grafik-Design, München

© 2010 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr. 741501

© and TM Aardman Animations Limited Ltd. 2010.
All rights reserved.

Shaun the Sheep (word mark) and the characters
Shaun the Sheep © and TM Aardman Animations limited.
Licensed by WDR mediagroup licensing GmbH
www.shaunthesheep.com

6

Shaun das Schaf Echt Schaf!



Für 2 – 4 Spieler
ab 6 Jahren

Chaos auf der Weide: Die frechen Schweine haben Shauns Fotosammlung durcheinandergeworfen! Nun liegen die Fotos überall auf der Weide herum. Helft Shaun, die Fotos so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge einzusammeln, bevor der Bauer kommt ...

Spielmaterial

60 Spielkarten (Shaun, Timmy, Timmys Mama und Shirley - jeweils vor vier verschiedenen Hintergrundfarben)

KOSMOS

Ziel des Spiels

In der Tischmitte liegen verdeckt und wild verteilt alle Karten aus – das ist Shauns Fotosammlung. Alle Spieler decken gleichzeitig – so schnell sie können – ein Foto nach dem anderen auf. Bei jedem Foto müssen sie blitzschnell entscheiden, ob sie es auf ihren Sammelstapel oder verdeckt zurück in die Tischmitte legen. Denn auf zwei aufeinanderfolgenden Fotos im Stapel darf nie dasselbe Schaf oder dieselbe Hintergrundfarbe zu sehen sein! Wenn alle Karten eingesammelt sind, gewinnt der Spieler, der die meisten Fotos hintereinander in der richtigen Reihenfolge gesammelt hat.

Vor dem Spiel

Schaut euch die Vorderseiten der Spielkarten mit den Fotos an. Jedes Foto hat zwei Merkmale, auf die ihr achten müsst:

Welches Schaf ist zu sehen?



Shaun



Timmys Mama



Timmy



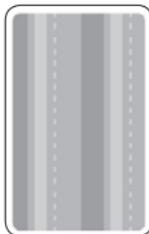
Shirley

2

Welche Farbe hat der Hintergrund?



Rot



Grün



Blau



Gelb

Mischt alle 60 Karten verdeckt. Verteilt sie dann mit der Rückseite nach oben in der Tischmitte, sodass die Fotos nicht zu sehen sind.

Die Fotojagd beginnt!

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Der jüngste Spieler ruft laut: „3, 2, 1, ECHT SCHAF!“ Auf dieses Kommando deckt jeder Spieler – so schnell er kann – jeweils ein Foto nach dem anderen auf. Dabei dürft ihr nur eine Hand verwenden, die andere haltet ihr hinter den Rücken.

Jeder Spieler bildet vor sich einen verdeckten Sammelstapel mit Fotos.

Euer Ziel ist es, möglichst viele Fotos zu sammeln, die folgende Bedingungen erfüllen:

1. Zwei aufeinanderfolgende Fotos in eurem Sammelstapel dürfen nie dasselbe Schaf zeigen!
2. Zwei aufeinanderfolgende Fotos in eurem Sammelstapel dürfen nie dieselbe Hintergrundfarbe zeigen!

3

Wer ein Foto aufdeckt und anschaut, entscheidet, ob er es verdeckt auf seinen Sammelstapel legen möchte. Möchte der Spieler das nicht, weil er weiß oder befürchtet, dass das Foto das gleiche Schaf oder die gleiche Hintergrundfarbe wie das oberste Foto auf seinem Sammelstapel zeigt? Dann legt er das Foto verdeckt in die Tischmitte zurück. Anschließend schnappt er sich sofort das nächste Foto und entscheidet erneut ...

Achtung: Fotos im Sammelstapel dürfen nicht mehr angeschaut werden!

Ende des Spiels

Liegt kein Foto mehr in der Tischmitte oder möchte kein Spieler ein weiteres Foto nehmen, endet das Spiel. Überprüft nun gemeinsam, welcher Spieler in seinem Stapel die längste fehlerfreie Folge von Fotos gesammelt hat.

Der jüngste Spieler beginnt mit der Fotoschau: Er nimmt seinen Sammelstapel in die Hände und dreht ihn herum, sodass die Seite mit den Fotos zu sehen ist. Nun legt er ein Foto nach dem anderen nebeneinander in einer Reihe auf dem Tisch aus.

Alle Spieler schauen bei jedem Foto, ob die Reihenfolge stimmt – also ob die aufeinanderfolgenden Fotos sowohl ein unterschiedliches Schaf als auch eine unterschiedliche Hintergrundfarbe zeigen. Die aktuelle Karte wird immer **nur mit der einen vorherigen** verglichen. Zählt alle mit, wie viele Fotos in Folge korrekt eingesammelt wurden!

4