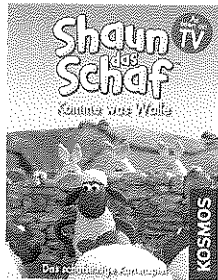
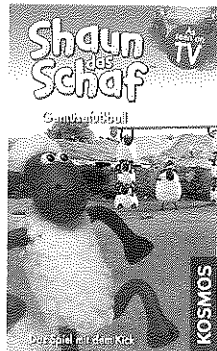


## Ende des Spiels

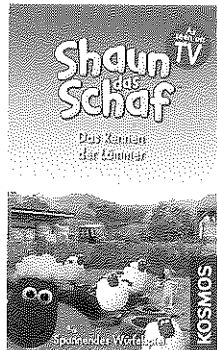
Das Spiel endet, sobald ein Spieler das blaue Schweine-Feld im Ziel am oberen Ende des Spielfeldes erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und den spannenden Wettlauf!



**Gemüsefußball**  
– das schnelle  
Spiel mit Kick  
ab 5 Jahren



**Komme was Wolle**  
– das schafsinnige Kartenspiel  
ab 6 Jahren



**Das Rennen der Lämmer**  
– das spannende  
Würfelspiel  
ab 5 Jahren

Spielidee: Inka und Markus Brand  
Gestaltung: Mirko Suzuki

© and TM Aardman Animations Limited Ltd. 2006. All rights reserved  
Shaun the Sheep (word mark) and the characters Shaun the Sheep © and  
TM Aardman Animations limited

Licensed by WDR mediagroup liscensing GmbH

[www.shaunthesheep.com](http://www.shaunthesheep.com)

© 2009 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Artikel-Nr.: 713119  
S25258

# Shaun das Schaf™

Das Rennen  
der Lämmer



Spannendes Würfelspiel

KOSMOS

Nach einem langen und langweiligen Winter, in dem die Schafe sehr viel Zeit im Stall verbringen mussten, sprudeln sie jetzt vor Energie. Ein Wettrennen wird organisiert. Doch wie üblich versuchen die Schweine, den Schafen den Spaß zu verderben. Und so kann nur das Schaf das Wettrennen gewinnen, das neben einem ordentlichen Tempo und ein wenig Glück auch immer ausreichend Äpfel zur Ablenkung der Schweine hat.

### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren mit Standfüßen
- 4 Farbwürfel
- 12 Apfelplättchen

### Ziel des Spiels

Der Startschuss zum Sprint über die Weide ist gefallen! Mithilfe der Würfel rennen die Schafe los. Jeder Spieler möchte so schnell wie möglich mit seinem Schaf das Ziel erreichen. Wer es mit Geschick und etwas Würfelglück als Erster zum Ende des Spielfeldes schafft, gewinnt dieses spannende und witzige Spiel.

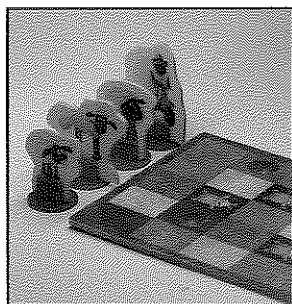
### Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst die Spielplanteile, die Spielfiguren und die Äpfel vorsichtig heraus. Steckt die Spielfiguren in die Standfüße.

### Spielvorbereitung

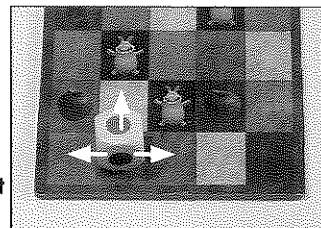
Setzt die beiden Spielplanhälften zusammen und legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass die Spielplanseite mit den bunten Feldern zu sehen ist. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt diese auf der Seite vor den Spielplan, die dem Zielfeld gegenüberliegt.

Die Apfelplättchen und die Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.



### Das Spiel geht los

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit allen vier Würfeln gleichzeitig und belegt damit so viele Felder des Spielplans wie möglich. Ein Würfel kann nur auf einem Feld abgelegt werden, das die gleiche Farbe zeigt wie der Würfel. Hierbei muss der erste Würfel auf einem Feld der ersten Reihe des Spielplans abgelegt werden. Weitere Würfel müssen immer mit mindestens einer Seite an den zuletzt gelegten Würfel angrenzen.



**Achtung:** Diagonales Anlegen ist nicht erlaubt! Sobald ein Spieler keinen Würfel mehr ablegen

kann oder will, setzt er seine Figur auf den zuletzt gesetzten Würfel. Anschließend darf er alle noch nicht auf dem Plan abgelegten Würfel erneut werfen und diese Würfel wiederum anlegen. Dies darf er so lange wiederholen, wie er noch mindestens einen Würfel des Wurfs korrekt auf dem Spielplan ablegt.

**Achtung:** Felder, auf denen bereits Spielfiguren stehen, können nicht mit Würfeln belegt werden! Kann ein Spieler nach seinem Wurf mit den noch verbleibenden Würfeln keinen Würfel entsprechend den Regeln anlegen, ist sein Spielzug beendet. Die Spielfigur wird auf das Feld gestellt, das sich unter dem zuletzt abgelegten Würfel befindet. Der Spieler gibt alle vier Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

### Sonderfelder „Apfel“ und „Schwein“

Legt ein Spieler einen Würfel auf ein Feld mit einem Apfel, erhält er ein Apfelplättchen.

**Achtung:** Ein Spieler darf nie mehr als drei Apfelplättchen gleichzeitig besitzen. Ein Spieler, der bereits drei Apfelplättchen besitzt, kann jedes weitere Feld mit Apfel betreten, erhält dafür aber kein zusätzliches Apfelplättchen. Die blauen Schweinefelder können nur dann mit einem Würfel belegt werden, wenn der Spieler über mindestens ein Apfelplättchen verfügt. Legt ein Spieler einen Würfel auf ein blaues Schweine-Feld, so muss er eines seiner Apfelplättchen zurück in die Schachtel legen.