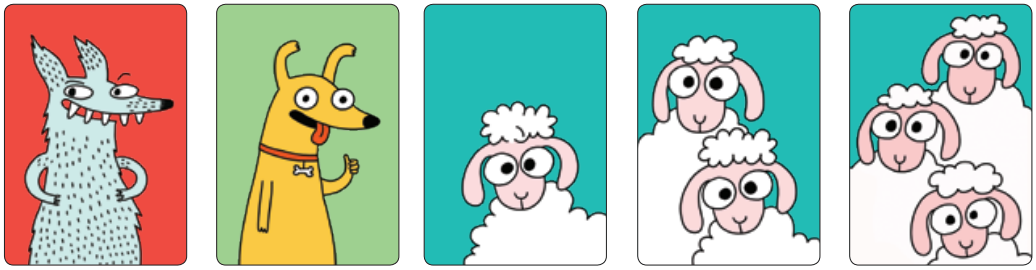
SWIP'SHEEP

Alter: 5-99 Jahre

Anzahl der Spieler: 3-5

Inhalt: 32 Karten (6 „Wolf"-Karten, 4 „Hund"-Karten, 22 Karten mit 1, 2 oder 3 Schafen).



Ziel des Spiels: Die meisten Schafe haben.

Spielablauf: Der jüngste Spieler ist Startspieler. Er mischt und gibt jedem Spieler 3 Karten. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt.
Jeder Spieler wählt zwei Karten aus, von denen er dann verdeckt eine seinem linken Nachbarn und eine seinem rechten Nachbarn gibt. Seine dritte Karte behält er auf der Hand.
Jeder Spieler erhält die Karten seiner Nachbarn und hält letztendlich 3 Karten auf der Hand.

Der Startspieler fragt: **„Sind heute Abend Wölfe da?"**
Alle Spieler, die eine oder mehrere „Wolf"-Karten auf der Hand haben, legen diese offen vor sich.
Die Spieler, die „Wolf"-Karten abgelegt haben, können die anderen Spieler angreifen und so versuchen, ihnen Karten zu stehlen. Der Startspieler beginnt hierbei, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wolfs-Angriff: Der Spieler, der eine oder mehrere „Wolf"-Karten besitzt, greift seine Gegner an, wenn er an der Reihe ist. Eine „Wolf"-Karte entspricht einem Angriff.

Jeder Spieler, der mehrere „Wolf“-Karten besitzt, kann denselben oder unterschiedliche Spieler angreifen.

Er wählt einen Mitspieler aus und legt seine Wolf-Karte vor ihn.
- hat der angegriffene Spieler keine „Hund"- Karte, greift der Wolf an. Der Spieler mit dem Wolf stiehlt eine zufällige Karte aus der Hand des angegriffenen Spielers.
- hat der angegriffene Spieler eine „Hund"-Karte, verteidigt er sich und der Angriff wendet sich gegen den Wolf. Der Spieler mit dem Hund stiehlt dann eine zufällige Karte aus der Hand des Spielers mit dem Wolf. Die gestohlenen Karten bleiben in der Hand. Die benutzten „Wolf“- und „Hund“-Karten werden zur Seite gelegt.

Tipp: Es kann sein, dass der angegriffene Spieler keine Karte mehr besitzt. In diesem Fall geschieht nichts, der Angreifer hat einfach Pech gehabt!

Wenn alle Wolfs-Angriffe vorbei sind, zeigt jeder Spieler seine restlichen Karten auf der Hand. Die Spieler legen ihre „Schaf“-Karten neben sich (sie bringen ihnen am Spielende Punkte). Die „Hund“- und „Wolf“-Karten werden in den Stapel mit den restlichen Karten zurückgelegt.
Der Stapel wird gemischt. Der Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler und eine neue Runde beginnt.

Spielende: Die Anzahl der Runden hängt von der Anzahl der Spieler ab: 4 Runden mit 3 Spielern, 3 Runden mit 4 Spielern und 2 Runden mit 5 Spielern. Wenn alle Runden gespielt wurden, zählt jeder Spieler die Schafe auf seinen Karten. Der Spieler mit den meisten Schafen gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Yann Dupont.

Achtung. Kleine Teile.

DJECO