

Schwarzes Schaf

Ein Spiel von Torsten Landsvogt
Illustriert von Magdalena Markowska

Aller guten Dinge sind drei.

Von diesem Satz inspiriert finden sich die Tiere im Zoo zu Drillingen zusammen und haben dabei großen Spaß. Ihre gute Laune wollen sie sich auch vom schwarzen Schaf nicht verderben lassen...



Inhalt

1 Karte „Wasserstelle“



78 Tierkarten:

- 64 nummerierte Karten
(16 verschiedene Tiere nummeriert mit 1 bis 16)



- 11 Spezialkarten
(5 schwarze Schafe, 3 Adler, 2 Maulwürfe und 1 diebische Elster)



schwarzes Schaf



Adler



Maulwurf



diebische Elster

- 3 zusätzliche Spezialkarten als Erweiterung für Fortgeschrittene
(1 weißes Schaf, 1 Mutterschaf und 1 Wolf)



weißes Schaf



Mutterschaf



Wolf

Spielziel

Die Spieler sammeln Tierkarten für ihren kleinen Zoo. Wer als erstes eine bestimmte Anzahl **Drillinge in seinem Zoo** hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Die Wasserstelle wird in die Tischmitte gelegt.
- Entsprechend der Spieleranzahl werden die in der folgenden Tabelle angegebenen Tierkarten verwendet. Die nicht benötigten Tierkarten verbleiben in der Schachtel.

Spieler	Numerierte Karten	Spezialkarten
2	1 bis 12	2 schwarze Schafe, 1 Adler, 1 Maulwurf, die diebische Elster
3	1 bis 12	3 schwarze Schafe, 2 Adler, 1 Maulwurf, die diebische Elster
4	1 bis 14	4 schwarze Schafe, 2 Adler, 2 Maulwürfe, die diebische Elster
5	1 bis 16	5 schwarze Schafe, 3 Adler, 2 Maulwürfe, die diebische Elster

3. Nummerierte Karten:

- Die nummerierten Karten werden gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler 5 Karten (bei 2 Spielern 6 Karten). Die übrigen nummerierten Karten bilden den Nachziehstapel.

4. Spezialkarten:

- Jeder Spieler erhält ein schwarzes Schaf.
- Die diebische Elster wird offen neben den Nachziehstapel gelegt.
- Die restlichen Spezialkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine Spezialkarte.

5. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und halten sie während des gesamten Spiels so, dass die Tiere für die anderen Spieler **nicht** sichtbar sind.

Beispiel für 3 Spieler



Nachziehstapel



diebische Elster



Wasserstelle



5 nummerierte Karten
+ 1 schwarzes Schaf
+ 1 Adler/Maulwurf

Spielablauf

Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, darf das Spiel beginnen. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht solange Karten von den Handkarten seiner Mitspieler wie er möchte. Dabei darf er beliebig zwischen den Mitspielern hin und her wechseln. Jede einzelne gezogene Karte legt er immer sofort offen in einer Reihe neben der Wasserstelle ab.

Der Zug wird auf eine der beiden folgenden Arten beendet:

- UNFREIWILLIG - Das Kartenziehen muss sofort beendet werden, wenn der Spieler ein **schwarzes Schaf** zieht. Der Spieler nimmt dann alle Tiere von der Wasserstelle zu sich auf die Hand. Das schwarze Schaf hingegen geht zurück zu dem Spieler, von dem es gezogen wurde!

Das schwarze Schaf verdirbt den Tieren die gute Laune und man sagt am besten „Bye-Bye“ zu ihm!



- FREIWILLIG - Beendet der Spieler das Kartenziehen, **bevor** er ein schwarzes Schaf zieht, so nimmt der Spieler auch hier wieder die Tiere von der Wasserstelle zu sich auf die Hand. Zusätzlich darf er jedoch noch Tiere auslegen und kann so seinen Zoo ausbauen:

- Die Anzahl der Tiere, die nun in den Zoo gelegt werden dürfen, entspricht der Anzahl der Tiere an der Wasserstelle **MINUS ZWEI**.
- Zum Auslegen der Tiere in seinen Zoo darf der Spieler sowohl Tiere von seiner Hand als auch die soeben gezogenen Tiere von der Wasserstelle verwenden.
- Es dürfen nur nummerierte Karten in den Zoo gelegt werden, keine Spezialkarten.
- Die Karten im Zoo werden nach Tierarten sortiert offen ausgelegt.

Bevor der nächste Spieler mit dem Kartenziehen beginnt, überprüft jeder Spieler, ob er genügend Karten auf der Hand hält. Beginnend mit dem Spieler links von dem Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, ziehen alle Spieler, die zu wenige Karten auf der Hand haben, reihum solange Karten vom Stapel, bis sie wieder **7 Karten** (bei 2 Spielern 8 Karten) auf der Hand haben.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird das Spiel fortgeführt, ohne weitere Karten nachzuziehen.

Spielende

Der Spieler, der als erster eine bestimmte Anzahl Drillinge in seinem Zoo hat, gewinnt das Spiel.

Anzahl der Spieler	Anzahl der Drillinge
2	5
3	4
4 bis 5	3

Ein Drilling besteht aus 3 gleichen Tieren, d.h. Tierkarten mit der gleichen Nummer. Die Spieler dürfen so viele Tierkarten mit unterschiedlichen Nummern sammeln, wie sie möchten sowie auch 4 Tierkarten mit der gleichen Nummer.

Weitere Spezialkarten

Wird von einem Mitspieler eine andere Spezialkarte als das schwarze Schaf gezogen, wird diese genau wie jede nummerierte Tierkarte auch offen an die Wasserstelle gelegt und zählt zu der Anzahl der gesammelten Tiere hinzu. Die Spezialkarten haben jedoch noch eine besondere Bedeutung, die im Folgenden beschrieben wird.



Der Adler

Der Adler besitzt Autorität über die Tiere. Wird ein Tier vom Adler gerufen, so muss es ihm folgen!

Zieht ein Spieler in seinem Zug einen Adler, so **darf er ein Tier oder eine Zahl nennen und einen Mitspieler seiner Wahl fragen**, ob dieser eine solche nummerierte Tierkarte in seinen Handkarten hat, z.B. „Gaby, hast Du einen Tiger?“

- Ist dies der Fall, so muss der Mitspieler diese (eine!) Karte offen an die Wasserstelle legen und der Spieler darf seinen Zug fortführen.
- Hat der Mitspieler das genannte Tier nicht auf seiner Hand, so muss der Spieler seinen Zug beenden! Er nimmt jedoch noch die Karten von der Wasserstelle auf und darf ggf. Tiere in seinen Zoo legen, so als wenn er das Kartenziehen beendet hätte, ohne ein schwarzes Schaf zu ziehen.

Um nicht das Risiko einzugehen, seinen Zug möglicherweise sofort beenden zu müssen, kann der Spieler alternativ auch darauf verzichten, einen Mitspieler nach einer Tierart zu fragen.



Der Maulwurf

Vorsicht vor den Maulwürfen! Sie verraten Geheimnisse!

Zieht ein Spieler in seinem Zug einen Maulwurf, so muss ihm der Mitspieler, von dem er diesen Maulwurf gezogen hat, sofort seine Handkarten zeigen. **Der Spieler darf sich dann eine nummerierte Tierkarte (keine Spezialkarte!) von den Handkarten seines Mitspielers aussuchen** und diese ebenfalls an die Wasserstelle legen. Anschließend führt er seinen Zug normal fort, wobei der Mitspieler natürlich seine Karten umsortieren oder mischen sollte, damit der Spieler, der immer noch am Zug ist, nicht mehr weiß, wo sich welches Tier in den Handkarten befindet!



Die diebische Elster

Die diebische Elster macht ihrem Namen alle Ehre!

Die diebische Elster kommt ins Spiel, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen **zum ersten Mal** zutrifft:

- Ein Spieler legt die **dritte Tierart** in seinen Zoo (d.h. der Spieler hat jetzt Tierkarten mit 3 verschiedenen Zahlen in seinem Zoo).
- Ein Spieler legt ein Tier in seinen Zoo, das **bereits ein Mitspieler in seinem Zoo hat**.

Erfüllt ein Spieler mindestens eine der genannten Bedingungen, so muss er die diebische Elster sofort zu seinen Handkarten nehmen.

Wird die diebische Elster später von den Handkarten gezogen, so wird diese genau wie die anderen Tiere zunächst zur Wasserstelle gelegt. Der Spieler, der die diebische Elster gezogen hat, darf danach **ein Tier aus dem Zoo eines beliebigen Mitspielers nehmen** und ebenfalls zur Wasserstelle legen. Anschließend führt er seinen Zug wie gewohnt fort.

Erweiterung für Fortgeschrittene

Für fortgeschrittene Spieler kann das Spiel mit 3 zusätzlichen Spezialkarten erweitert werden: das weiße Schaf, das Mutterschaf und der Wolf.

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler wieder ein schwarzes Schaf, und die diebische Elster wird neben den Nachziehstapel gelegt. Reihum wählt dann jeder Spieler **eine** Karte aus den 8 Spezialkarten (3 Adler, 2 Maulwürfe, 1 weißes Schaf, 1 Mutterschaf und 1 Wolf) aus. Die ausgewählten Spezialkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine Spezialkarte, die er zu seinen Handkarten dazu nimmt. Die übrigen Spezialkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die zusätzlichen Spezialkarten haben folgende Bedeutung:



Das weiße Schaf

Das weiße Schaf hat jeder gerne... auf der Hand!

Wird ein weißes Schaf gezogen, so wird dieses genau wie die anderen Tiere zur Wasserstelle gelegt. **Der Mitspieler, von dessen Handkarten das weiße Schaf gezogen wurde, darf eine nummerierte Tierkarte von seiner Hand in seinen eigenen Zoo legen.** (Hinweis: Durch das Legen dieser zusätzlichen Tierkarte in den Zoo kann es passieren, dass der Mitspieler die diebische Elster aufnehmen muss oder dass er das Spiel gewinnt.)



Das Mutterschaf

Das Mutterschaf ist sehr gastfreundlich und heißt ein neues Tier herzlich willkommen!

Wird ein Mutterschaf gezogen, wird dieses genau wie die anderen Tiere zur Wasserstelle gelegt. Danach wird **eine Karte vom Nachziehstapel** gezogen und ebenfalls zur Wasserstelle gelegt. Ist der Nachziehstapel bereits aufgebraucht, so wird nur das Mutterschaf an die Wasserstelle gelegt.



Der Wolf

Wer hätte keine Angst vor dem Wolf? Sein Heulen vertreibt die Tiere von der Wasserstelle!

Wird der Wolf gezogen und befinden sich bereits ein oder mehrere **Tiere an der Wasserstelle** (Tierkarten bzw. Spezialkarten), so werden diese vertrieben, d.h. **verdeckt vor den Mitspieler gelegt, von dessen Hand der Wolf gezogen wurde!** Danach führt der Spieler seinen Zug fort und zieht weitere Tiere von den Handkarten seiner Mitspieler, die er dann zu dem Wolf an die Wasserstelle legt. Am Ende des Zuges darf der Mitspieler die Tiere, die der Wolf vertrieben hatte und die nun vor ihm liegen, auf die Hand nehmen. Danach ziehen die Spieler ggf. neue Karten vom Nachziehstapel, um wieder 7 Karten (bei 2 Spielern 8 Karten) auf der Hand zu haben.