

# Kurzanleitung – Kartenvariante

Für 2 bis 6 Spieler und **beliebig** vielen Schafen je versteckenden Spieler

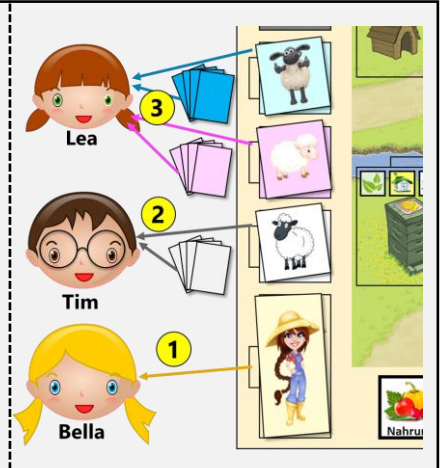
Die Kartenvariante ist bei 2 bis 3 Spielern zu empfehlen sowie beim Spiel mit jüngeren Kindern (3-4 Jahre). Das Spiel dauert beim Verstecken länger, dafür kann eine Person mehr als ein Schaf verstecken. Jüngeren Kindern fällt das „Tipp geben“ mit den Hinweiskarten zudem einfacher.

## VORBEREITUNG

- Lege alle Puzzleteile in die dazugehörigen Plätze auf dem Spielbrett.
- Bestimme, wer sucht (Bäuerin/Bauer) und wer sich versteckt (Schafe).
- Die suchende Person nimmt sich die Bäuerin / den Bauer (im Weiteren nur „die Bäuerin“ genannt).
- Die versteckenden Personen nehmen sich beliebig viele Schafe aus dem Stall und die je Schaf farblich passenden 7 Hinweiskarten.

Beispiel

- 1 *Bella ist die suchende Person und nimmt sich die Bäuerin.*
- 2 *Tim möchte das weiße Schaf verstecken. Er nimmt das weiße Schaf und die 7 weißen Hinweiskarten.*
- 3 *Lea möchte das pinke und blaue Schaf verstecken. Sie nimmt sich beide Schafe und in beiden Farben die 7 Hinweiskarten.*

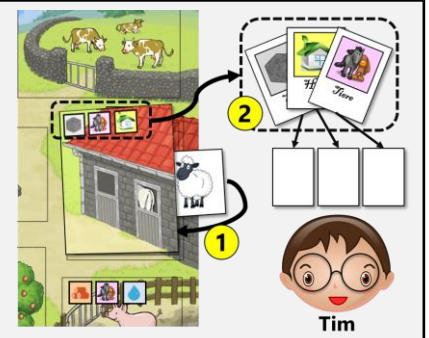


## SCHRITT 1 VERSTECKEN

Die Bäuerin schließt die Augen, während die Schafe sich an einem der Orte auf dem Bauernhof verstecken (das Schaf wird in das Fach unter das Puzzleteil gelegt). Für jedes ihrer Schafe legen die Spieler von den farblich passenden Hinweiskarten die 3 Symbole, die auf ihrem Versteck zu sehen sind, verdeckt vor sich hin.

Beispiel

- 1 *Tim versteckt sein weißes Schaf unter dem Pferdestall.*
- 2 *Tim nimmt von seinen 7 weißen Hinweiskarten die 3 mit den beim Pferdestall angezeigten Symbolen (Stein, Tiere und Haus) und legt diese verdeckt vor sich hin.*

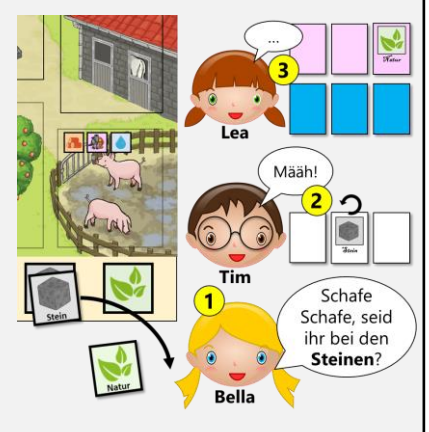


## SCHRITT 2 TIPP GEBEN

Die Bäuerin nimmt eines der Hinweisplättchen von seinem Platz auf dem Spielbrett und fragt z.B.: „Schafe Schafe, seid ihr beim Holz?“ Jedes Schaf, das an einem Ort mit dem passenden Symbol (in diesem Fall Holz) ist, muss laut „Mäh“ machen und die entsprechende Hinweiskarte aufdecken.

Beispiel

- 1 *Bella nimmt das Hinweisplättchen für Stein und fragt: „Schafe Schafe, seid ihr bei den Steinen?“*
- 2 *Tim hat eine Hinweiskarte mit Stein, darum macht er „Mäh!“ und dreht diese Karte um.*
- 3 *Beide Schafe von Lea haben sich an einem Ort ohne Steine versteckt, daher sagt sie nichts und deckt keine Karten auf.*

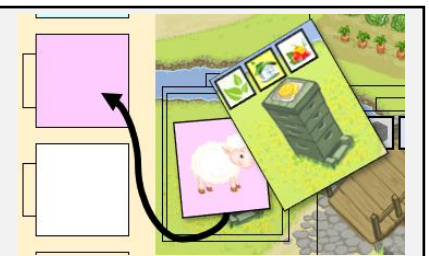


## SCHRITT 3 SCHAFE SUCHEN

Die Bäuerin darf ein beliebiges Versteck überprüfen, indem sie das Puzzleteil hochhebt. Findet sie darunter ein Schaf, wird dieses zurück in den Stall gebracht.

Beispiel

*Bella deckt das Bienenhaus auf und findet darunter das pinke Schaf von Lea. Das Schaf wird nun wieder in den Stall gelegt.*



## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle versteckten Schafe gefunden wurden oder es keine Hinweisplättchen mehr gibt, nach denen man fragen könnte. Wie beim normalen Versteckspiel gibt es keine Gewinner oder Verlierer.

Schritt 2 und 3 werden **wiederholt**, bis alle Schafe gefunden wurden oder es keine Hinweisplättchen mehr gibt

# Kurzanleitung – Holzwürfelvariante

Für 2 bis 6 Spieler und mit **einem** Schaf je versteckenden Spieler

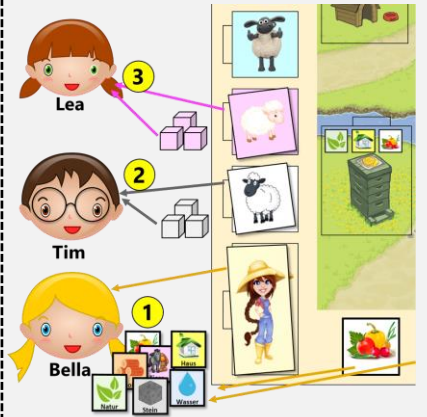
Die Holzwürfelvariante ist bei 4 oder mehr Spielern zu empfehlen und wenn jeder versteckende Spieler nur ein Schaf nimmt. Das Spiel dauert beim Verstecken kürzer, bei mehr als einem Schaf pro versteckenden Spieler kann es aber unübersichtlich werden.

## VORBEREITUNG

- Lege alle Puzzleteile in die dazugehörigen Plätze auf dem Spielbrett.
- Bestimme, wer sucht (Bäuerin/Bauer) und wer sich versteckt (Schafe).
- Die suchende Person nimmt sich die Bäuerin / den Bauer (im Weiteren nur „die Bäuerin“ genannt) und die Hinweisplättchen.
- Die versteckenden Personen nehmen sich ein Schaf aus dem Stall und die farblich passenden 3 Holzwürfel.

Beispiel

- 1 *Bella ist die suchende Person und nimmt sich die Bäuerin sowie die 7 Hinweisplättchen.*
- 2 *Tim möchte das weiße Schaf verstecken. Er nimmt das weiße Schaf und die 3 weißen Holzwürfel.*
- 3 *Lea möchte das pinke Schaf verstecken. Sie nimmt das pinke Schaf und die 3 pinken Holzwürfel.*



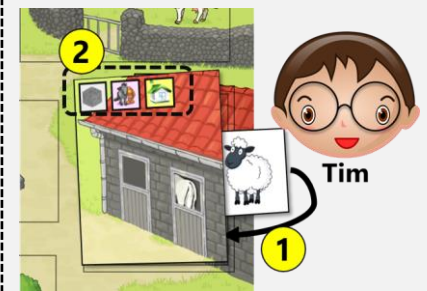
## SCHRITT 1 VERSTECKEN

Die Bäuerin schließt die Augen, während die Schafe sich an einem der Orte auf dem Bauernhof verstecken (das Schaf wird in das Fach unter das Puzzleteil gelegt).

Die Spieler der Schafe merken sich die 3 Symbole, die auf ihrem Versteck zu sehen sind.

Beispiel

- 1 *Tim versteckt sein weißes Schaf unter dem Pferdestall.*
- 2 *Tim merkt sich die 3 Symbole, die beim Pferdestall angezeigt sind (Stein, Tiere und Haus).*

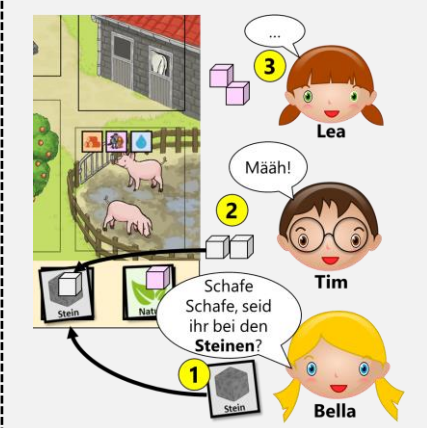


## SCHRITT 2 TIPP GEBEN

Die Bäuerin nimmt eines der Hinweisplättchen, legt es auf seinen Platz im Spielbrett und fragt z.B.: „Schafe Schafe, seid ihr beim Holz?“  
Jedes Schaf, das an einem Ort mit dem passenden Symbol (in diesem Fall Holz) ist, muss laut „Mäh“ machen und einen seiner Holzwürfel auf das entsprechende Hinweisplättchen legen.

Beispiel

- 1 *Bella legt das Hinweisplättchen für Stein auf das Spielbrett und fragt: „Schafe Schafe, seid ihr bei den Steinen?“*
- 2 *Tims Schaf hat sich an einem Ort mit dem Steinsymbol versteckt, darum macht er „Mäh!“ und legt einen seiner weißen Würfel auf das Hinweisplättchen.*
- 3 *Leas Schaf hat sich an einem Ort ohne Steinsymbol versteckt, daher sagt und tut sie nichts.*



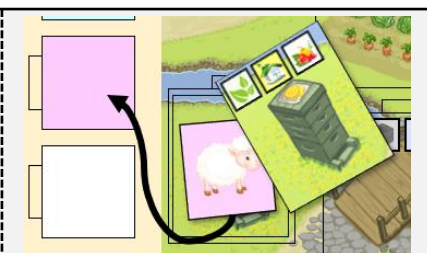
Schritt 2 und 3 werden **wiederholt**, bis alle Schafe gefunden wurden oder es keine Hinweisplättchen mehr gibt

## SCHRITT 3 SCHAFE SUCHEN

Die Bäuerin darf ein beliebiges Versteck überprüfen, indem sie das Puzzleteil hochhebt.  
Findet sie darunter ein Schaf, wird dieses zurück in den Stall gebracht.

Beispiel

*Bella deckt das Bienenhaus auf und findet darunter das pinke Schaf von Lea. Das Schaf wird nun wieder in den Stall gelegt.*



## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle versteckten Schafe gefunden wurden oder es keine Hinweisplättchen mehr gibt, nach denen man fragen könnte. Wie beim normalen Versteckspiel gibt es keine Gewinner oder Verlierer.