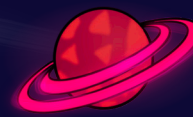


Spielanleitung



Videoanleitung,
other languages:
sheepnappers.com/rules



Deine Mission

- › Du bist ein Alien und spielst gegen andere Aliens.
- › Du benötigst genügend Treibstoff für den **Abflug**.
- › Du willst die meisten Schafe auf deinen Heimatplaneten transportieren.
- › Wäge ab, wann du deinen **Abflug** starten möchtest.
Je länger du auf dem Planeten bleibst, desto öfter greift dich der Wolf an.
Doch du könntest mehr Schafe sammeln...



2. Spielen

Einen **normalen Spielzug** kannst du jederzeit durchführen.
Den **Abflug** nur, wenn du genug Treibstoff hast — und schon fliegen willst.

Jederzeit: **Der normale Spielzug**

- › Beginne den **normalen Spielzug**, indem du eine Karte aufnimmst.
- › Spiele so viele oder so wenige Handkarten aus, wie du möchtest.
- › Wenn du genug Treibstoff hast, kannst du den **Abflug** wagen.
Du darfst aber auch weiterhin **normale Spielzüge** spielen. Wäge selbst ab...
- › Auch wenn du das letzte verbleibende Alien bist, darfst du noch so viele **normale Spielzüge** spielen, wie du möchtest.

Im richtigen Moment: **Der Abflug**

- › Bei 4-5 Aliens: Du benötigst 2 Treibstoffe für den **Abflug**.
Seid ihr weniger, benötigst du 3 Treibstoffe.
- › Wählst du als Spielzug den **Abflug**, kannst du weder Karten ausspielen noch aufnehmen.
- › Zähle einen Countdown von 5 Sekunden ab. Die Aliens dürfen dich nun mit Kamikazeschafen bombardieren. Dein Countdown startet nach ausgespielten Kamikazeschafen neu, wenn du weiterhin genug Treibstoff hast.
- › Schaffst du den **Abflug**? Dann ist die Spielpartie für dich vorbei. **Hurra!** Lege deine Karten verdeckt vor dich hin, bis alle zu Hause oder im Bäumchen des Wolfes landen.
- › Hast du nach den Kamikazeschafen nicht mehr genug Treibstoff zum Abfliegen? Dann ist dein Spielzug beendet.

1. Startschuss

Karten mischen

- › Sortiere die Wölfe aus und mische die Karten.
- › Bei 2 Aliens: Sortiere 5 Treibstoffe & 1 GPS-Hack aus.
- › Teile jedem Alien 7 Handkarten aus.
Bei 5 Aliens: Teile jedem Alien 6 Handkarten aus.
- › Mische die Wölfe in die verbleibenden Karten.
Lege sie als **Aufnahmestapel** in die Tischmitte.
- › Das Alien, welches am ähnlichsten wie ein Kamikazeschaf schreien kann, darf beginnen.

Basics

- › Lege ausgespielte Karten auf einen **Ablagestapel**.
- › Der **Ablagestapel** wird nie zurück in den **Aufnahmestapel** gemischt.
- › Spiele gegen den Uhrzeigersinn.
- › Es gibt kein Minimum oder Maximum an Handkarten.
- › Es gibt kein Limit, wie viele Aliens abfliegen können.
- › Klopf auf den Tisch, um deinen Zug zu beenden.

3. Wolle zählen

Zählt am Ende der Spielpartie eure Wolle.
Nervt einander in beliebig vielen Spielpartien.
Wir empfehlen mindestens drei.
Wer am Ende des Abenteuers am meisten Wolle nach Hause bringen konnte, gewinnt!

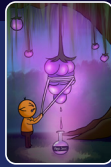
- › 10 Wolle pro Piratenschaf
- › 10 Wolle pro Traumschaf
- › 20 Wolle pro Informatikerschaf
- › 20 Wolle pro Kamikazeschaf
- › -10 Wolle, wenn du vom Wolf gefressen wurdest.



Spielkarten im Detail

Treibstoff ^{13mal}

- › Sammle genug davon, um den **Abflug** zu starten.



GPS-Hack ^{3mal}

- › Um den **Abflug** zu starten benötigst du pro GPS-Hack einen zusätzlichen Treibstoff.
- › Diese Karte kann nicht als Aktion ausgespielt werden.
- › Du kannst sie aber durch das Ausspielen von anderen Karten loswerden.
- › Sie kann dir auch von einem Alien gezogen werden.



Informatikschaf ^{5mal}

- › Wenn du mit diesem Schaf abfliegst, erhältst du 20 Wolle.
- › Oder spiele es aus, um einen GPS-Hack zu beheben und ihn einem Alien abzugeben. Die Karte bloss auf der Hand zu halten, behebt den Effekt des GPS-Hacks nicht.
- › Falls du als letztes Alien im Spiel bist, kannst du das Schaf ausspielen und den GPS-Hack auf den **Ablagestapel** legen.



Traumschaf ^{7mal}

- › Wenn du mit diesem Schaf abfliegst, erhältst du 10 Wolle.
- › Oder spiele es aus und schaue einem Alien in die Karten (10s).



Wolf ^{2mal}

- › Der Wolf kann nicht abgewehrt und nicht auf der Hand gehalten werden.
- › Ziehst du den Wolf vom Stapel, musst du ihm ein beliebiges Schaf als Snack füttern (**Ablagestapel**). Danach darfst du normal wie sonst Karten ausspielen.
- › Hast du kein Schaf mehr, frisst der Wolf dich. Du bist aus der Spielrunde ausgeschieden. Du musst alle deine Handkarten in den **Aufnahmestapel** mischen.
- › Der Wolf wird nach dem Aufnehmen immer wieder in den **Aufnahmestapel** gemischt.



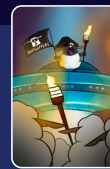
Kamikazeschaf ^{3mal}

- › Wenn du mit diesem Schaf abfliegst, erhältst du 20 Wolle.
- › Oder spiele es gegen einen gegnerischen **Abflug** aus, um dir eine Treibstoff-Karte vom abfliegenden Alien zu stehlen.
- › Hat das getroffene Alien noch genügend Treibstoff um abzufiegen, startet sein Countdown von neuem — sonst ist sein Zug beendet.



Piratenschaf ^{1mal}

- › Wenn du mit diesem Schaf abfliegst, erhältst du 10 Wolle.
- › Oder spiele es aus und tausche deine Handkarten mit denen eines gegnerischen Aliens.
- › Dein Zug ist danach beendet.



Määh ^{4mal}

- › Du darfst diese Karte gegen jede gegnerische Aktion reinwerfen, auch wenn sie nicht gegen dich gerichtet ist.
- › Du musst das Määh reinwerfen, bevor die Aktion ausgeführt wird.
- › Wirft ein Alien auf dein Määh ebenfalls ein Määh, wird die Aktion doch durchgeführt. Ein drittes Määh verhindert diese wieder, und so weiter.
- › Den **Abflug** oder den Wolf kannst du damit nicht blockieren.
- › Das Määh verändert nicht, wer am Zug ist.



Wunschlampe ^{5mal}

- › Wünsche dir eine spezifische Karte von einem Alien (z.B. «Kamikazeschaf»).
- › Wenn es die Karte hat, bekommst du sie. Ansonsten? Dumm gelaufen!



Spinnentrick ^{4mal}

- › Verschenke einem Alien eine Karte und ziehe eine beliebige Karte von demselben Alien.



Zeitmaschine ^{3mal}

- › Gönn dir eine beliebige Karte vom **Ablagestapel**.
- › Du darfst den **Ablagestapel** erst durchschauen, sobald du die Zeitmaschine gespielt hast.



Regeln für Profis

Magic Juice™ Madness

Du kannst in deinem Zug 2 Treibstoffe als «Mad-Juice» ausspielen. Damit führst du die Aktion der obersten Karte des **Ablagestapels** nochmal aus.

- › Du kannst keinen «Mad-Juice» auf einen «Mad-Juice» legen.
- › Ein ausgespielter «Mad-Juice» kann mit einem Määh gekontert werden.

Eiskalte Hände

Du darfst deine Karten nur während deinem eigenen Spielzug mischen.

Tag-Team Tohuwabohu

Zu viert könnt ihr auch in Zweierteams spielen! Zählt eure Wolle am Schluss zusammen. Fliegt eines der Aliens ab, gibt es ungenutzte Aktionskarten dem Teammitglied. Ihr dürft während dem Spiel nicht offen darüber sprechen, welche Karten ihr (oder andere Aliens) auf der Hand haltet.