

Spielanleitung



Another language needed?
Zu klein zum Lesen?
sheepnappers.com/rules

Deine Mission

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

1. Startschuss

Karten mischen

- › Sortiere die Wölfe aus und mische die Karten.
- › (Spiele ihr zu zweit? Dann sortiere 5 Treibstoffe und 1 GPS-Hack aus.)
- › Teile jedem Alien 7 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 weder ein Maximum noch ein Minimum an Karten, die du in der Hand halten darfst.

2. Spielen

Einen **normalen Spielzug** kannst du jederzeit durchführen, den **Abflug** nur bei genug Treibstoff.



Jederzeit: Der normale Spielzug

- › Beginne den **normalen Spielzug**, indem du eine Karte aufnimmst.
- › Spiele pro **normalem Spielzug** so viele 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...
- › Es gibt kein Limit, wie viele Aliens im Spiel abfliegen können. Auch wenn du das letzte verbleibende Alien bist, darfst du noch so viele **normale Spielzüge** spielen, wie du möchtest.

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!

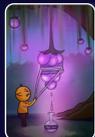
Im richtigen Moment: Der Abflug

- › Spielt ihr zu viert, benötigst du 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 noch 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 Bäuchlein des Wolfes landen.
- › Hast du nach den Kamikazeschafen nicht mehr genug Treibstoff zum Abfliegen? Dann ist dein Spielzug beendet.

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



Detailbeschreibung der Spielkarten zum Nachschlagen



Treibstoff 13mal

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



Traumschaf 7mal

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



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.



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 abzufliegen, startet sein Countdown von neuem — sonst ist sein Zug beendet.



Informatikerschaf 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.



Zeitmaschine 3mal

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



Spinnentrick 4mal

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



Piratschaf 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.



Wunschlampe 5mal

- › Wünsche dir eine spezifische Karte von einem Alien (z.B. «Kamikazeschaf»).
- › Hat das gegnerische Alien die Karte nicht? Dumm gelaufen!



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.
- › Abflüge oder den Wolf kannst du damit nicht blockieren.
- › Das Määh verändert nicht, wer am Zug ist.



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 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.

Eiskalte Regeln für fortgeschrittene Sheepnappers

Magic Juice™ Madness

- Bist du am Zug, kannst du mit 2 Treibstoffen die Aktion der zuoberst auf dem **Ablagestapel** liegenden Karte selbst nochmal ausführen.
- › Hiermit kannst du beispielsweise:
 - Ein Piratschaf eines vorherigen Spielzuges für dich nutzen.
 - Die Aktion einer ausgespielten Määh-Karte klonen, um deren Effekt wieder aufzuheben.
 - › Du kannst keinen Doppeltreibstoff auf einen Doppeltreibstoff legen.
 - › Ein ausgespielter Doppeltreibstoff kann mit einem Määh gekontert werden.

Tag-Team Tohuwabohu

Spielt ihr zu viert? Dann könnt ihr auch in Teams spielen! Die Wolle der beiden Aliens eines Teams wird nach dem Heimflug zusammengezählt, da sie eine gemeinsame Farm betreiben. Sobald eines der Aliens abfliegt, gibt es seine ungenutzten Aktionskarten seinem Teammitglied weiter.

Ihr dürft während dem Spiel nicht offen darüber sprechen, welche Karten ihr (oder andere Aliens) auf der Hand haltet. Spielt taktisch — nur ein Alienbündnis kann glorreich gewinnen.

Eiskalte Hände

Du darfst deine Karten nur während deinem eigenen Spielzug mischen.

Ein Spiel von: Stefan Saladin & Damian Ruchti
Illustrationen von: Tabea Ruchti
Verpackungsiustration von: Jonas Schertenleib
Logo von: Anja Streit