

der quadratischen Öffnungen rollt. In diesem Fall geht der Spieler leider leer aus und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Jetzt ist der Spieler mit Schafplättchen Nummer 2 an der Reihe. Für die Spieler mit den Schafplättchen 2 bis 5 gilt: Sie dürfen jeweils vor dem Tippen ein beliebiges Schwein auf dem Spielplan umstecken. Das Spiel wird wie oben beschrieben fortgesetzt. Landet der Gemüsefußball in einem leeren Feld, so hat der Spieler leider Pech gehabt. Er erhält in dieser Runde keine Punkte. Waren alle Spieler einmal am Zug, beginnt die nächste Runde.

Alle Schweine werden nun wieder aus dem Spielplan entfernt und zusammen mit den Schafplättchen für die nächste Runde bereitgelegt. Zusätzlich werden wieder zwei Punkte-Chips mit dem Wert 1 und je ein Punkte-Chip mit den Werten 2 und 3 aus dem Vorrat in die Tischmitte gelegt. Nicht abgeräumte Punkte-Chips aus der Vorrunde bleiben vor den markierten Fächern liegen. Die nächste Runde beginnt mit dem Verteilen des Spielmaterials.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der fünften Runde. Wer nun die meisten Punkte besitzt, hat seine Dribbelkünste unter Beweis gestellt und gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr 3er-Chips besitzt. Herrscht hier ebenfalls Gleichstand, entscheiden die 2er-Chips. Ist auch dieser Wert gleich, haben alle am Gleichstand Beteiligten gewonnen oder ihr startet gleich in die nächste spannende Dribbelrunde!

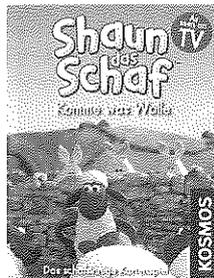
Spielidee: Inka und Markus Brand
Gestaltung: Mirko Suzuki

© and TM Aardman Animations Limited Ltd. 2006. All rights reserved
Shaun the Sheep (word mark) and the characters Shaun the Sheep © and TM Aardman Animations limited

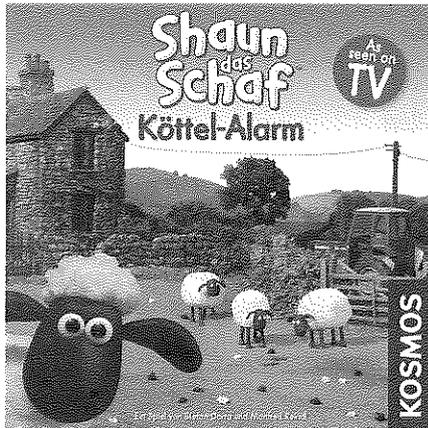
Licensed by WDR mediagroup licensing GmbH
www.shaunthesheep.com

© 2009 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 713126
525171



Komme was Wolle
– das schafsinnige Kartenspiel
ab 6 Jahren



Köttel-Alarm
– das rasante
Geschicklichkeitsspiel
ab 5 Jahren



Das große Fressen
– das riskante
Kletterspiel
ab 5 Jahren



Das Rennen der Lämmer
– das spannende
Würfelspiel
ab 5 Jahren

Shaun das Schaf™

Gemüsefußball



Das Spiel mit dem Kick

KOSMOS

Ein Glücksfall für Shaun und seine Herde: Ein Kohlkopf fällt vom Laster und rollt auf die Weide. Sofort wollen alle Schafe ihre Fußballkünste unter Beweis stellen! Gelegenheit bietet sich schnell, da auch die Schweine von der Nachbarweide großes Interesse am Gemüsefußball zeigen. Ein turbulenter Dribbelspaß beginnt!

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 2 Seitenwände
- 1 Zielfläche
- 1 Gemüsefußball (Murmel)
- 13 Steck-Schweine
- 5 Schafplättchen
- 20 Punkte-Chips

Ziel des Spiels

Wer über fünf Runden das meiste Ballgefühl beweist und so die meisten Punkte abräumt, gewinnt dieses rasante Geschicklichkeitsspiel

Vor dem ersten Spiel

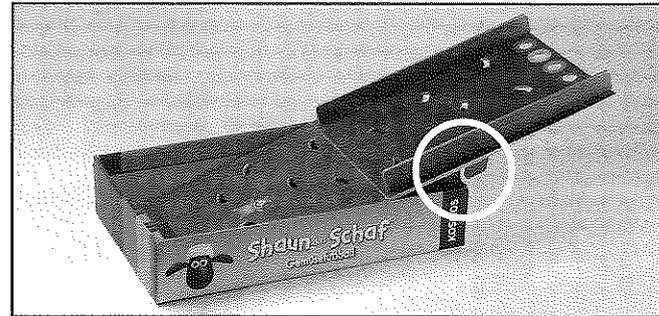
Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Teile vorsichtig heraus.

Spielvorbereitung

Lasst euch beim ersten Aufbau von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen. Schaut euch die Seitenteile der Schachtelunterseite an. An einer der kurzen Seiten seht ihr Markierungen. Legt auf dieser Seite die Zielfläche mit den quadratischen Aussparungen in die Schachtelunterseite. Achtet dabei darauf, dass die farbigen Markierungen außen auf der Schachtel mit den Farben der Zielfläche innen übereinstimmen.

Steckt nun die Seitenwände in die beiden Schlitz am Rand des Spielplans. Den Spielplan mit den Seitenwänden legt ihr so in die Schachtelunterseite, dass der Teil mit dem Schwein auf der

Zielfläche in der Schachtel aufliegt. Die Seitenwände befestigt ihr mit den Schlitz am Schachtelrand.



Dadurch entsteht eine Rampe, die etwa 7 cm aus der Schachtel herausragt (siehe auch das Foto auf der Schachtelunterseite).

Die Punkte-Chips werden nach Werten sortiert. Dann legt ihr sie mit den Schafplättchen und den Steck-Schweinen neben der Schachtel bereit. Der jüngste Spieler schnappt sich den Gemüsefußball und schon geht es los!

Das Spiel geht los

Ein Spiel geht über fünf Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

1. Spielmaterial verteilen
2. Den Gemüsefußball (die Murmel) ins Rollen bringen

1. Spielmaterial verteilen

Für jede Runde werden alle Steck-Schweine, zwei Punkte-Chips mit dem Wert 1 und je ein Punkte-Chip mit dem Wert 2 und 3, in die Mitte gelegt. Sucht von den Schafplättchen so viele heraus, wie Spieler mitspielen und legt sie in die Mitte. Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler nehmen sich nun der Reihe nach je ein Teil des Spielmaterials, bis das gesamte Spielmaterial verteilt ist.

- a) Wählt der Spieler ein Schwein, so steckt er es in einen beliebigen Schlitz des Spielplans.

- b) Wählt ein Spieler ein Schaf, so legt er dieses offen vor sich ab. Jeder Spieler darf nur ein Schaf wählen. Das Schafplättchen bestimmt seine Startposition auf dem Spielfeld und die Startreihenfolge in der zweiten Spielphase.
- c) Wählt der Spieler einen Punkte-Chip, so legt er diesen beliebig vor eine der quadratischen Öffnungen am unteren Ende des Spielplans außerhalb der Schachtel ab. Zur klaren Unterscheidung der einzelnen Fächer findet ihr farbige Markierungen auf dem Schachtelrand.

Achtung: Vor jede der quadratischen Öffnungen muss im Lauf der ersten Runde ein Punkte-Chip gelegt werden. Im Verlauf des weiteren Spiels müssen immer erst die Fächer belegt werden, die noch frei sind. Sind alle Fächer belegt, ist es erlaubt, Punkte-Chips auch da abzulegen, wo bereits ein oder mehrere Chips liegen.

Es kann passieren, dass beim Zug eines Spielers, der bereits ein Schafplättchen hat, nur noch Schafplättchen zum Verteilen in der Mitte liegen. In diesem Fall muss der Spieler ein weiteres Schaf aus der Mitte nehmen und es vor einem beliebigen Mitspieler ablegen, der noch kein Schafplättchen besitzt.

2. Den Gemüsefußball ins Rollen bringen

Die Schafplättchen sind mit Zahlen von 1 bis 5 durchnummeriert. Startspieler der jeweiligen Runde ist immer der Spieler, der das Schaf mit der Nummer 1 vor sich liegen hat. Es folgen die übrigen Spieler entsprechend der aufsteigenden Nummerierung ihrer Schafe. Der Startspieler legt nun den Gemüsefußball auf das entsprechend seiner Spielerfarbe umrandete Loch am oberen Ende der Rampe. Dann tippt er mit dem Zeigefinger einmal auf das Schweine-Symbol auf dem Spielplan und der Gemüsefußball beginnt zu rollen. Abgelenkt durch die im Weg steckenden Schweine, landet der Gemüsefußball in einem der quadratischen Felder am Ende der Rampe. Der Spieler erhält alle Punkte-Chips, die sich vor diesem Feld befinden.

Achtung: Es kann vorkommen, dass der Gemüsefußball nicht bis ganz nach unten rollt oder unten ankommt, aber in keine