

Schafswiese



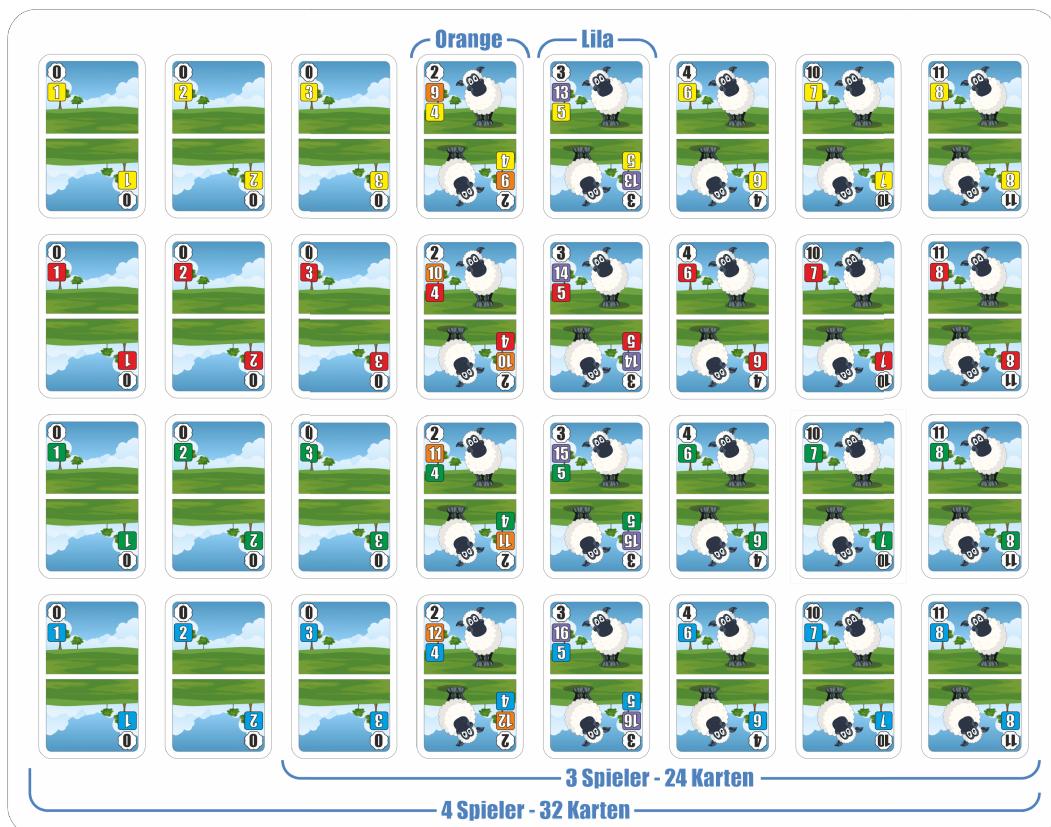
Willkommen zu einem aufregenden Schafwiesen-Abenteuer! In diesem Spiel dreht sich alles darum, die prächtigsten Schafwiesen zu gestalten und dabei so viele flauschige Schafe wie möglich zu sammeln. Ob ihr allein oder im Team spielt, letztendlich kann nur einer von euch die größte Herde besitzen und sich den Titel des Schafwiesen-Meisters verdienen. Doch Vorsicht, es erfordert nicht nur Glück, sondern auch die richtige Strategie, um erfolgreich zu sein.

Die Schafwiesen-Meisterschaft

Bevor ihr mit der Meisterschaft beginnt, legt ihr fest, wie viele Spiele ihr spielen wollt. Damit jeder die gleichen Chancen hat, muss die Anzahl der Spiele immer ein Vielfaches von der Anzahl der Spieler sein. Dies sind dann 3, 6, 9, ... Spiele bei 3 Spielern oder 4, 8, 12, ... Spiele bei 4 Spielern. Für jedes gewonnene Spiel gibt es Siegpunkte. Der Spieler, der insgesamt die meisten Siegpunkte ergattert hat, darf sich dann der große Schafwiesen-Meister nennen! Gibt es einen Punktegleichstand, geht es in die Verlängerung. Es werden noch einmal 3 oder 4 weitere Spiele gespielt, bis ein endgültiger Sieger feststeht. Die Spielrichtung ist immer linksherum.

Karten

Jede Karte steht für ein Wiesenstück einer bestimmten Größe und Farbe. Es gibt die Farben rot, grün, gelb, blau, orange und lila. Die Größen gehen von 1 bis 16. Zusätzlich ist wichtig, wie viele Schafe auf dem Wiesenstück grasen (0, 2, 3, 4, 10, 11). Insgesamt sind 120 Schafe auf den Karten verteilt. Nachdem die Karten gemischt wurden, bekommt jeder Spieler gleich viele Karten ausgeteilt. Spielt ihr nur zu dritt, nehmt ihr alle 1er- und 2er-Wiesenstücke aus dem Spiel.



Spielablauf

Vor jedem Spiel wird zuerst entscheiden, welche Spielvariante gespielt wird. Den Spieler, der diese Entscheidung trifft, nennen wir den **Wiesengründer**. Der Spieler links vom Kartengeber darf zuerst entscheiden, ob er der Wiesengründer sein möchte. Entschiedet er sich dafür, sagt er „**Ich spiele**“ und nennt die Spielvariante. Entschiedet er sich dagegen, sagt er „**weiter**“ und der nächste Spieler darf der Wiesengründer sein, falls er dies möchte. Findet sich kein Wiesengründer, wird automatisch die Spielvariante **Ramsch** mit der Strafregel gespielt.

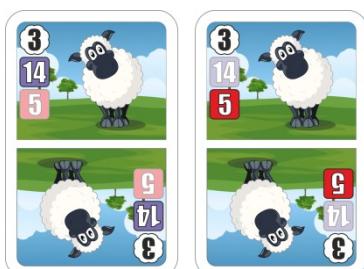
Mit der Spielvariante wird festgelegt, mit wie vielen Schafen man ein Spiel gewinnt, wie viele Siegpunkte man dafür bekommt und welche Wiesen-Farben Trumpf sind. Diese Wiesenstücke sind besonders wichtig, um ein Spiel zu gewinnen.

Ein Spiel gewinnen

Ein Schafswiese-Spiel geht über mehrere Runden. Das Ziel ist es aber nicht, möglichst viele Runden zu gewinnen, sondern vor allem die wichtigen. Brauchst du für einen Sieg viele Schafe, dann versuche die Runden zu gewinnen, in denen viele Schafe liegen. Lege möglichst eine Karte mit wenigen oder keinen Schafen, wenn du die Runde vermutlich verlierst.

Eine Runde ausspielen

Jeder Spieler legt pro Runde nur eine Karte. Die Farbe der ersten Karte bestimmt, welche Farben die anderen Spieler legen dürfen. Nur wenn man keine Karte hat, die zur ersten passt, darf man eine beliebige Karte legen. Welches Feld auf den zweifarbigem Karten zählt, bestimmen die Trumpffarben.



Ist Orange und/oder Lila keine Trumpffarbe, ziehen diese Schafe um und verteilen sich auf die rote, grüne, gelbe und blaue Wiese. Die zweite Farbe ist also die der neuen Wiese. Da die anderen Wiesen schon belegt sind, schrumpft auch die Größe des Wiesenstücks.

Beispiel: Gibt es die Trumpffarbe lila, dann ist diese Karte eine lila 14. Ist lila keine Trumpffarbe, ist diese Karte eine rote 5.



Die Trumpffarben sind blau, orange und lila. Die Runde wurde mit einer Trumpffarbe begonnen. Da du alle drei Trumpffarben auf der Hand hast, kannst du eine dieser drei Karten legen.



Die Trumpffarben sind blau und lila. Die Runde wurde mit einer Trumpffarbe begonnen. Da Du alle beiden Trumpfarben auf der Hand hast, kannst Du entweder die blaue 6 oder die lila 15 legen.



Die Trumpffarben sind blau, orange und lila. Die Runde wurde mit gelb begonnen. Da du nur die gelbe 7 auf der Hand hast, kannst du auch nur diese legen. Da orange eine Trumpffarbe ist, zählt die linke zweifarbig Karte als orange 9.



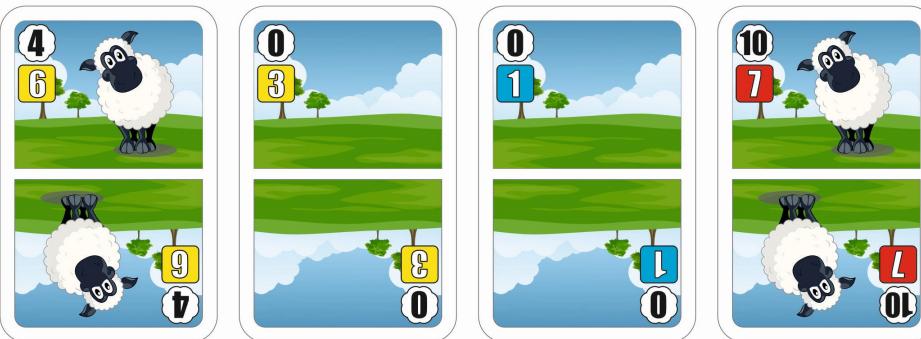
Die Trumpffarben sind blau und lila. Die Runde wurde mit gelb begonnen. Da orange keine Trumpffarbe ist, zählt die linke zweifarbig Karte als gelbe 4. Du kannst entweder die gelbe 7 oder die gelbe 4 legen.



Die Trumpffarben sind blau, orange und lila. Die Runde wurde mit grün begonnen. Da lila eine Trumpffarbe ist, zählt die rechte zweifarbig Karte als lila 15 und nicht als grüne 5. Somit hast du keine grüne Karte auf der Hand und darfst deshalb eine beliebige Karte legen.

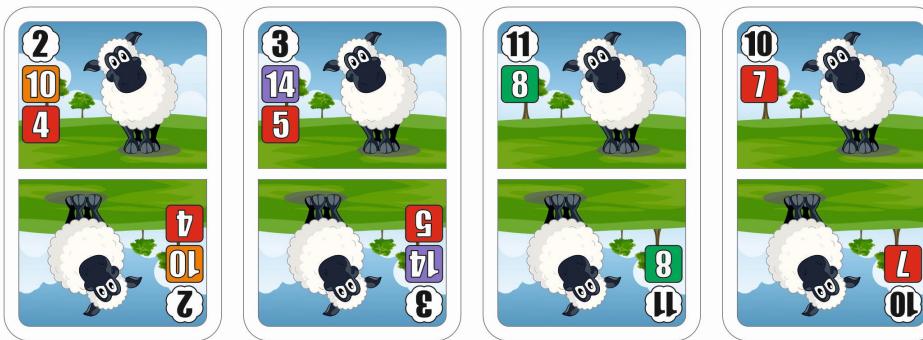
Eine Runde gewinnen

Generell gilt: **Je größer ein Wiesenstück ist, desto wertvoller ist es auch. Trumpf-Wiesenstücke sind aber wiederum mehr wert als die andersfarbigen Wiesenstücke, die nicht Trumpf sind.** Eine Runde gewinnt der Spieler, der das wertvollste (größte) Trumpf-Wiesenstück gelegt hat. Falls keines gelegt wurde, gewinnt das wertvollste (größte) Wiesenstück der Startfarbe. Der Gewinner bekommt alle Karten der Runde, er macht den „**Stich**“ und beginnt auch die nächste.



Der Gewinner der Runde bekommt alle 14 Schafe, die im Stich liegen.

- Wären Orange, Lila und Blau die Trumpffarben, dann gewinnt die blaue 1 den Stich, denn sie ist die einzige Trumpf-Karte.
- Wäre Orange die einzige Trumpffarbe, gewinnt die gelbe 6, als größtes Wiesenstück der Startfarbe (gelb), den Stich. Ein Trumpf wurde nicht gespielt. Die rote 7 ist zwar das größere Wiesenstück, es passt aber nicht zur Startfarbe und kann deshalb den Stich nicht machen.



Der Gewinner der Runde bekommt alle 26 Schafe, die im Stich liegen.

- Wären Orange, Lila und Blau die Trumpffarben, dann gewinnt die lila 14 den Stich, denn sie ist das größte Trumpf-Wiesestück.
- Wäre Orange die einzige Trumpffarbe, gewinnt die orangene 10 den Stich. Da Lila kein Trumpf ist, zählt diese Karte als rote 5.
- Gibt es keine Trumpffarbe, dann zählt die erste Karte als rote 4 und die zweite Karte als rote 5. Die höchste rote Karte ist somit die 7 und gewinnt den Stich.

Spielvarianten

Es gibt verschiedene schwere Spielvarianten bei Schafswiese. Beim Wiesen-Team spielt ihr zu zweit, ansonsten immer für euch alleine. Der Wiesengründer entscheidet vor jedem Spiel, welche Variante gespielt wird. Der Wiesengründer hat dadurch den Vorteil, dass er die Variante wählen kann, mit der er am wahrscheinlichsten gewinnt. Die Übersichtstabelle listet alle Unterschiede der Varianten auf. Generell gilt, je schwerer eine Spielvariante zu gewinnen ist, desto mehr Siegpunkte gibt es dafür. Risiko wird also belohnt. Je mehr Varianten ihr beherrscht, desto spannender und abwechslungsreicher wird auch die Schafwiesen-Meisterschaft.

Fangt aber erst einmal mit den zwei einfachen Varianten an (Wiesen-Bettel und Wiesen-Ramsch), um euch mit den Karten vertraut zu machen. Kommt ihr damit klar, könnt ihr eine weitere Variante mit hinzunehmen.

	Spielart	Trumpffarben	Siegpunkte pro Gewinner	Beschreibung
Wiesen-Ramsch	Solo	Orange, Lila, Blau	1	Wer die meisten Schafe hat, gewinnt.
Wiesen-Team	Team	Orange, Lila, Blau	2	Das Wiesengründer-Team gewinnt mit mehr als 60 Schafen.
Wiesen-Bettel	Solo	es gibt keine Trumpffarbe(n)	3	Der Wiesengründer gewinnt, wenn er keinen Stich macht.
Wiesen-Solo	Solo	Orange und eine beliebige andere Farbe	4	Der Wiesengründer gewinnt mit mehr als 60 Schafen.
		Lila	5	
		Orange und eine beliebige andere Farbe	6	
		Orange	7	
		Orange, Lila und eine beliebige andere Farbe	8	

Wiesen-Ramsch (einfach – 1 Siegpunkt)

Beim Wiesen-Ramsch gibt es immer die 3 Trumppfarben Orange, Lila und Blau. Nachdem alle Karten ausgespielt wurden, zählt jeder die Schafe auf seinen Wiesenstücken. Der Spieler mit den meisten Schafen gewinnt* das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt* der Spieler, der die meisten Stiche gemacht hat. Angekündigt wird das Spiel mit: „*Ich spiele einen Wiesen-Ramsch.*“

* = verliert (Strafregel, wenn kein Wiesengründer gefunden wird)

Wiesen-Bettel (einfach – 3 Siegpunkte)

Beim Wiesen-Bettel gibt es keine Trümpfe und damit auch nur die Farben Rot, Grün, Gelb und Blau. Den Wiesen-Bettel gewinnt der Wiesengründer nur, wenn er **keinen** Stich macht. Ansonsten gewinnen alle anderen Spieler. Angekündigt wird das Spiel mit: „*Ich spiele einen Wiesen-Bettel.*“

Wiesen-Solo (mittel – 4 bis 8 Siegpunkte)

Das Wiesen-Solo ist die verrückteste Variante von Schafswiese. Der Wiesengründer kann entscheiden, ob eine, zwei oder drei Farben Trumpf sind. Der Wiesengründer sagt dann zum Beispiel: „*Ich spiele ein Wiesen-Solo, die Trumpfwiesen sind orange, lila und grün.*“

Der Wiesengründer hat durch die Wahl der Trumppfarbe den Vorteil, dass er nur die Farben als Trümpfe zulassen kann, die er auch selbst hat. Angenommen der Wiesengründer hat alle 4 orangen aber keine lila Karten: Da die lila Wiesen immer die wertvollsten aller Wiesen sind, stechen diese auch alle orangen Wiesen. Jetzt kann der Wiesengründer aber nur Orange als Trumpf zulassen. Somit werden aus den 4 lila Wiesen jeweils eine rote, grüne, gelbe und blaue Wiese und auch deren Größe schrumpft. Es gibt also keine Wiesen mehr, die mehr wert sind als die orangen Wiesen. Die Chance auf einen Sieg ist mit dieser Strategie recht gut.

Wiesen-Team (schwer – 2 Siegpunkte)

Das Wiesen-Team ist die Variante, die am meisten Erfahrung braucht, da ihr mit einem Partner zusammen spielt und nicht wisst, welche Karten er hat. Am Ende werden die Schafe eines Teams für die Wertung zusammengezählt. Diese Spielvariante kann, wegen des Partners, nur zu viert gespielt werden. Die Trumppfarben sind immer Orange, Lila und Blau.

Für das Finden des Spielpartners gibt es eine Einsteiger- und eine Expertenvariante. Fangt auch hier erst einmal mit der Einsteiger-Variante an, um ein Gefühl für das Partnerspiel zu bekommen. Die großen Schafswiesenmeister, zu denen auch ihr sicher bald gehört, spielen aber alle die Expertenvariante. Beim Teamspiel ist es wichtig, dass sich die Teampartner unterstützten, um gemeinsam viele Schafe zu bekommen. Trotzdem gilt, es darf sich nie darüber ausgetauscht werden, welche Karten man besitzt oder welche der möglichen Partner haben sollte.

Einsteiger:

Der Wiesengründer wählt einfach einen zufälligen Spielpartner. Die anderen zwei Spieler bilden somit automatisch das andere Team (Kontra-Team).

Experten:

Das Spannende an der Expertenvariante ist, dass am Anfang noch nicht klar ist, welche Spieler ein Team bilden. Der Wiesengründer bestimmt seinen Teamkollegen dadurch, dass er eine Team-Wiesenfarbe nennt. Sein Teampartner ist dann der Spieler, der die größte Wiese dieser Farbe hat. Dadurch ist, im Vergleich zur Einsteigervariante, die Wahrscheinlichkeit auch höher, das Spiel zu gewinnen. Bei der Wahl der Wiesenfarbe ist folgendes zu beachten:

- Zur Auswahl stehen nur Farben, die nicht Trumpf sind (rot, grün oder gelb).
- Der Wiesengründer darf selbst nicht das größte Wiesenstück (8) dieser Farbe haben, er kann ja nicht sein eigener Partner sein.
- Der Wiesengründer muss selbst mindestens eine Karte der Team-Wiesenfarbe haben.

Der Wiesengründer sagt zum Beispiel: „*Ich spiele im Team grün.*“ Der Partner des Wiesengründers darf niemandem verraten, dass er mit dem Wiesengründer zusammenspielt. Ab diesem Zeitpunkt sind aber zwei Dinge klar. Zum einen, nur der Partner des Wiesengründers weiß, dass er mit ihm zusammenspielt. Der Wiesengründer selbst weiß das nicht. Zum anderen, die übrigen zwei Spieler wissen, dass sie **nicht** mit dem Wiesengründer zusammenspielen. Sie wissen aber auch nicht, dass sie zusammen das andere Team (Kontra-Team) bilden.

Aber woher weiß man nun, mit wem man zusammenspielt?

- Indem der Partner des Wiesengründers das größte Wiesenstück der Team-Wiesenfarbe legt. Dies muss er spätestens tun, wenn ein anderer Spieler eine Runde mit dieser Wiesenfarbe beginnt oder wenn er selbst eine Runde mit dieser Farbe beginnen möchte.
- Indem sich der Partner des Wiesengründers indirekt verrät, weil er ein Wiesenstück mit vielen Schafen legt, wenn es wahrscheinlich ist, dass der Wiesengründer diesen Stich machen wird. Er schenkt dem Wiesengründer also Schafe, die bei der Auswertung auch ihm zugutekommen. Somit kann man erahnen, dass er der Partner des Wiesengründers ist.

Spiel-Erweiterungen

Möchtet ihr Schafswiese noch abwechslungsreicher und spannender gestalten? Dann schaut euch mal die folgenden Erweiterungen an, die ihr in allen Spielvarianten nutzen könnt.

Extrapunkte

Ist ein Spielausgang sehr eindeutig, könnt ihr Extrapunkte vergeben. Der bzw. die Gewinner bekommen jeweils folgende Extrapunkte:

- 1 Extrapunkt, wenn der Wiesengründer bzw. sein Team das Spiel mit **mehr** als 90 Schafen gewonnen hat. Das Kontra-Team bekommt den Extrapunkt schon mit 90 Schafen.
- 2 Extrapunkte, wenn das Spiel mit allen 120 Schafen gewonnen wurde.

Überbieten

Die Suche des Wiesengründers kann noch interessanter gestaltet werden, indem nicht automatisch der erste Spieler, der Wiesengründer sein möchte, dies auch wird. Ein nachfolgender Spieler kann den Wiesengründer-Anwärter überbieten. Dazu muss er eine Spielvariante wählen, die mehr Siegpunkte gibt. Das Überbieten wird so lange fortgeführt, bis es kein höheres Gebot gibt.

Spiel zu zweit

Beim Spiel zu zweit werden vor jedem Spieler 8 Karten, verdeckt, in einer Reihe auf dem Tisch ausgelegt. Auf jede verdeckte Karte kommt nun eine weitere, aufgedeckte Karte. Es dürfen nur aufgedeckte Karten gespielt werden. Wurde die obere Karte gespielt, darf die verdeckte Karte umgedreht werden. Alles andere ist wie beim Wiesen-Ramsch. Es gibt keinen Wiesengründer. Der Gegenspieler des Kartengebers beginnt das Spiel.