

VOLLE WEIDE



VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben zwei Seiten in leicht unterschiedlichen Farben (A und B). Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.

Malt eines der Schafe auf eurem Spielblatt aus. Dieses Schaf ist besonders wertvoll, denn es zählt bei den Wertungen jeweils wie 2 Schafe. Mischt jetzt verdeckt die Spielzettel und teilt sie wieder unter euch aus.

SPIELZIEL

Durch geschicktes Setzen der Zaunteile versucht ihr, bis zum Spielende möglichst viele Schafe einzuzäunen.

Je mehr Schafe ihr eingezäunt habt, desto mehr Punkte erhaltet ihr in den beiden Wertungen.

ZWISCHENWERTUNG

Erreicht ihr in der **Zeitleiste** mit der eingetragenen Zahl das **gelbe Feld** , kommt es nach dieser Runde zur **Zwischenwertung**: Zählt dafür alle Schafe, die ihr bisher **vollständig eingezäunt** habt und tragt euch dafür Punkte entsprechend der Tabelle auf dem Spielplan in das erste Punktfeld ein. **Das ausgemalte Schaf zählt dabei wie 2 Schafe.**

Beispiel: Du hast 2 weiße und das ausgemalte Schaf eingezäunt, das sind also insgesamt 4 Schafe. Laut Tabelle sind das 10 Punkte

Mehr als 66 Punkte könnt ihr in einer Wertung nicht erhalten!

SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Erreicht ihr in der **Zeitleiste** mit der eingetragenen Zahl das **rote Feld** , ist das Spiel nach dieser Runde vorbei und es kommt es nach dieser Runde zur **Endwertung**.

Zählt wieder alle Schafe, die ihr **vollständig eingezäunt** habt (auch die, die ihr bereits in der Zwischenwertung gezählt habt) und tragt euch dafür Punkte entsprechend der Tabelle oben in das zweite Punktfeld ein. **Das ausgemalte Schaf zählt dabei wieder wie 2 Schafe.**

SPIELABLAUF

Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt. Der Wurf gilt immer für alle.



Tragt als erstes das Würfelergebnis in die **Zeitleiste** ein und **mal dann das Zaunteil, das der gewürfelten Zahl entspricht**, auf eure Weide.



Ab der 2. Runde gilt: Habt ihr die Zahl gewürfelt, die bereits als letzte Zahl in der **Zeitleiste** steht, **tragt ihr nichts ein, malt das Zaunteil aber trotzdem ein** (somit wurde euch eine Runde geschenkt).

Beispiel: Die zuletzt eingetragene Zahl ist die 3. Im direkt nachfolgenden Feld wird deshalb die Zahl 3 **nicht** eingetragen.

Beim Malen gilt:

- Ein Zaunteil muss **vollständig** auf den Spielplan gemalt werden und immer **zwischen die bestehenden Pflöcke** passen.



Beispiel: Du hast nochmal 3 Schafe eingezäunt, mit den 4 Schafen von vorhin macht das insgesamt 7 Schafe. Laut Tabelle sind das 28 Punkte.

Zählt alle **übermalten Büsche** und tragt die Anzahl als **Minuspunkte** in das entsprechende Feld ein.



Beispiel: Du hast 1 Busch mit einem Zaun übermalt, das macht 1 Minuspunkt.

Berechnet jetzt eure Gesamtpunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Beispiel: Die zwei Ergebnisse von Zwischen- und Endwertung für die Schafe ergeben 38 Punkte. Davon wird der übermalte Busch abgezogen, macht insgesamt 37 Punkte.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer auf den Weiden mit Schafen **insgesamt mehr Kleeblätter** eingezäunt hat.

- Ihr dürft die Zaunteile **drehen und spiegeln**, aber nicht schräg einmalen.



Für Fortgeschrittene: Wenn ihr schon etwas Übung habt, könnt ihr auch so spielen, dass das **Spiegeln der Zaunteile verboten** ist.

- Jeder Abschnitt zwischen zwei Pflöcken darf insgesamt nur 1x benutzt werden. Zwei Zaunteile dürfen sich **nicht kreuzen**.



- Ihr dürft Zaunteile auch **über Büsche** malen, bekommt am Spielende allerdings **1 Minuspunkt für jeden Busch**, über den ihr hinweggemalt habt.



BEISPIELWERTUNG



Bei der Zwischenwertung steht bereits die gelb umrandete Weide, das sind 10 Punkte. Bei der Endwertung sind die rot umrandeten Weiden noch dazu gekommen.

Alle 3 Weiden zusammen zählen 28 Punkte. Davon wird 1 Punkt für den übermalten Busch abgezogen. Die offene, blau umrandete Weide zählt nicht.



Einen herzlichen Dank an alle, die **VOLLE WEIDE** getestet haben!

Autor: Moritz Dressler **Redaktion:** Steffen Benndorf
Grafik: Christian Oppere



Made in Germany © 2020
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach

www.nsv.de