

# 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.**

## SPIELABLAUF

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



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

Tragt als erstes das Würfelergebnis in die **Zeitleiste** ein und  **malt 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).

## Beim Malen gilt:

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



- 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.



## 2 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!

## SPIELEUDE 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.**



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.

## 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