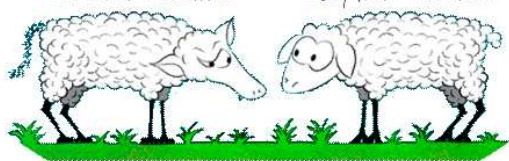


Mutton

Cameron Browne

Stephen Tavener



Ein Spiel über dunkle Machenschaften auf dem Bauernhof für 2 Spieler

EINLEITUNG

Irgendwas stimmt nicht auf dem Bauernhof. Als der Hahn kräht, muss der Bauer schon wieder ein Schaf entdecken, das in der letzten Nacht von einem Wolf gerissen wurde. Er nimmt sein Gewehr und zielt ... aber auf wen? Kann er die Wölfe im Schafspelz erwischen, bevor alle seine Schafe gerissen sind?

SPIELMATERIAL

- 1 sechseckiges Spielbrett.
- 26 Schafe, markiert mit Buchstaben von „A“ bis „Z“.
- Spielblattes.

ZIEL DES SPIELS

Jedes Spiel wird über zwei Runden gespielt:

- In jeder Runde ist jeweils ein Spieler der Wolf, der für jedes getötete Schaf 1 Punkt erhält.
- Der andere Spieler ist der Bauer, der versucht, die Wölfe im Schafspelz zu erschießen, damit diese möglichst wenige Punkte sammeln können.

Nach der ersten Runde werden die Rollen getauscht. Der Wolf spielt nun den Bauern und umgekehrt. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Der Bauer verteilt seine 26 mit den Buchstaben markierten Schafe auf dem Brett.

Der Wolf wählt vier Schafe (ohne, dass der Bauer weiß welche), die als Wolf im Schafspelz fungieren. Als Erinnerungshilfe kann er die Buchstaben der Schafe so wählen, dass ein einfaches Wort (z. B. „HAUS“) gebildet werden kann.

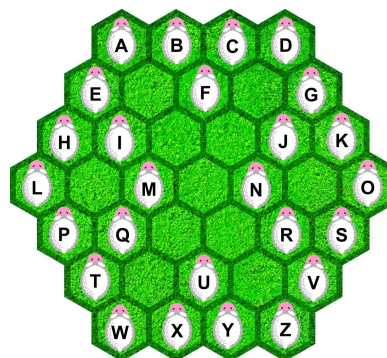


Abbildung 1.: Eine typische Startaufstellung.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Der Wolf fängt stets an, danach ist der Bauer an der Reihe.

Spielzug des Wolfs:

Der Wolf muss ein Schaf reißen, das unmittelbar neben einem der versteckten Wölfe steht. Das getötete Schaf wird auf den Rücken gelegt, so dass der Buchstabe nicht mehr sichtbar ist. Danach werden alle neben dem toten Schaf befindlichen Tiere (der Wolf, der gerade gebissen hat, eingeschlossen) auf andere, freie Felder getrieben.

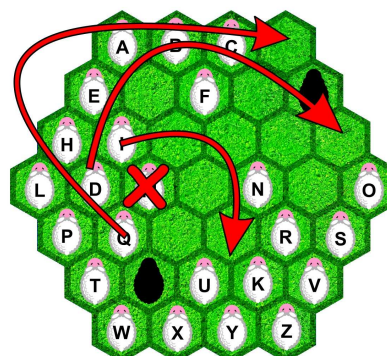


Abbildung 2.: Der Wolf D reißt das Schaf M. Danach werden alle angrenzenden Tiere (einschließlich D) auf andere, freie Felder getrieben...

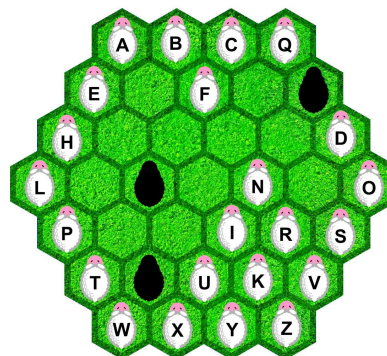


Abbildung 3.: Danach kann der Wolf D wieder neu zuschlagen.

Spielzug des Bauern:

Der Bauer kann unter folgenden Spielzügen wählen:

- Passen (ausgenommen der Wolf war ebenfalls gerade dazu gezwungen)
- Auf ein verdächtiges Schaf schießen und auf den Rücken legen (in diesem Fall laufen andere Schafe nicht davon).
- Wie ein Berserker wild um sich schießen.

Trifft der Bauer einen Wolf, muss der Wolf-Spieler den Treffer bestätigen, indem er laut und so ehrwürdig wie möglich „Auuuuuu“ ruft.

Trifft der Bauer allerdings versehentlich ein Schaf, antwortet der Wolf-Spieler mit einem herzerweichenden „Määäääh“.

Wenn der Bauer zum Berserker wird und mehrere Tiere auf einmal erschießt, endet das Spiel und die verbleibenden Wölfe reißen alle übrigen Schafe, während der Bauer sein Gewehr neu lädt. Wild um sich zu schießen sollte nur als allerletztes Mittel angewandt werden!

NOTIZEN

Als Hilfestellung kann der Bauer die Spielzüge des Wolfs auf einem Spielblatt notieren (pro Runde eine neue Zeile, um die Bewegungen der Tiere besser nachverfolgen zu können).

In dem Beispiel befinden sich die 26 Buchstaben der Schafe in der obersten Zeile. Ein totes Schaf kann dort mit einem Kreuz, ein toter Wolf mit einem Kreis gekennzeichnet werden.

Mutton Scoresheet

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1																			•	•			X			
2	•			•													•	•		X						
3																										

Abbildung 4.: Beispiel eines ausgefüllten Spielblattes.

In Zeile 1 wird der erste Spielzug notiert: Der Wolf tötet das Schaf V. S und T laufen davon. Im zweiten Zug wird das Schaf U getötet. A, E, H, Q, R, und S laufen davon.

Sie können zusätzliche Spielblätter als PDF hier herunterladen:
<http://www.cameronius.com/games/mutton/scoresheet.pdf>

ENDE DES SPIELS:

Die Spielrunde endet wenn der Bauer alle Wölfe erlegt. Der Wolf bekommt 1 Punkt für jedes tote Schaf (egal ob gerissen oder erschossen). In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.

Der Spieler, der die meisten Punkte in den beiden Runden sammelt, gewinnt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie oft kann ich als Bauer zum Berserker werden? Nur einmal, danach endet das Spiel, da alle verbleibenden Wölfe die restlichen Schafe reißen, während der Bauer sein Gewehr neu laden muss.

Auf welche Felder können die Schafe laufen? Auf jedes beliebige freie Feld, das nicht an das des gerade getöteten Schafs angrenzt. Schafe können auch über Hindernisse springen.

Kann ein Wolf einen anderen Wolf fressen? Ja, die Verkleidung ist ziemlich gut.

Was geschieht, wenn der Wolf kein Schaf fressen kann? Der Wolf muss passen. Danach muss der Bauer solange schießen, bis er alle Wölfe getroffen hat.

VARIANTEN

Schrotflinte: Statt eines Gewehrs hat der Landwirt nun eine Schrotflinte. In diesem Fall laufen ebenfalls – wie bei einem Angriff des Wolfs – alle Schafe, die in den angrenzenden Feldern stehen, davon. Danach werden alle toten Schafe auf dem Spielbrett entfernt. Mit der Schrotflinte kann man nicht wild um sich schießen.

Wörterbuch: Die Wolf-Wörter müssen in einem Wörterbuch zu finden sein.

Mehr / weniger Wölfe: Obwohl wir vier Wölfe empfehlen, können Sie auch einmal versuchen, mit drei oder fünf Wölfen zu spielen.

Schnelle Variante: Es wird nur eine Runde gespielt. Der Wolf gewinnt, wenn er 11 oder mehr Punkte erreicht. Andernfalls gewinnt der Bauer. Oder sie können um die Rolle des Wolfs steigern: Wer das höchste Gebot abgibt, ist der Wolf und muss entsprechend viele Punkte erreichen, um zu gewinnen