



**Game Rules • Reglas del juego**

**Spielregeln • Règle du jeu**

**Regole del gioco • Spelregels**

Dear players,  
With Baaaaa!, you'll be taking part in a crazy mountain race between the shepherd, his sheep and the big bad wolf. You'll learn lots of useful things like cooperation, strategy and spatial representation. Funny illustrations, a 3D mountain and attractive wooden pieces... everything you need to help the shepherd guide his flock to the top. Enjoy the game!  
The Bioviva team

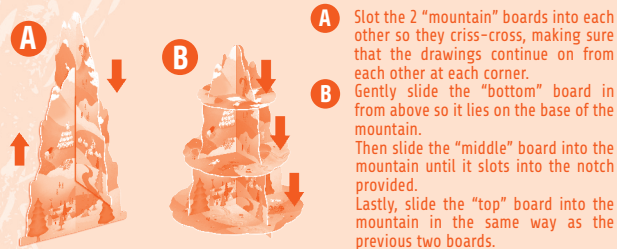
## Rules of the game



### Contents

- 2 «mountain» boards, 1 «bottom» board (the biggest), 1 «middle» board (medium-sized) and 1 «top» board (the smallest)
- 1 rectangular «pastures» tile (with the sheep in the field)
- 1 rectangular «larder» tile (with the sheep tethered)
- 10 sheep, 1 wolf, 1 shepherd and 1 shepherd's log cabin
- 10 «sheep» cards (green back) and 14 «wolf» cards (red back)

### Assembling the mountain



Once it's assembled, you can see that the mountain is divided into twelve spaces. It can be turned round so everyone can see the whole game from where they are sitting.

### Setting up the game

1. Put the 10 sheep, all together, in one of the 4 spaces at the bottom of the mountain.
2. Place the wolf in the opposite space at the bottom of the mountain.
3. Place the shepherd's cabin and the shepherd on the top level of the mountain, 2 levels above the wolf.
4. Place the «sheep» cards (green back) on the table, spread out face up.
5. Shuffle the «wolf» cards (red back) and stack them in a pile, ace down.
6. Place the «pastures» and «larder» tiles next to the mountain, face up.

### Aim of the game

The aim is to bring more sheep to the shepherd's cabin than the wolf has taken away. If they succeed in this, the players have all won the game together. Otherwise, all the players have all lost the game together.

### Starting the game

The players take turns to play, going in a clockwise direction. The player who has most recently seen a sheep starts. Their turn in the game consists of 2 steps.

1. He or she chooses a «sheep» card and performs the action indicated (see «Sheep cards» paragraph). Then the card that has been played is put to one side and cannot be used again until all the other «sheep» cards have been played once.
  2. He or she then turns over the first card in the «wolf» deck and performs the action shown (see «Wolf cards» paragraph). he card that has been played is put to one side and cannot be used again until all the other «wolf» cards have been played once.
- There are therefore fewer and fewer «sheep» and «wolf» cards as the game progresses. It is then the turn of the player on his or her left to perform the same 2 actions, and so on.

### «Sheep» cards



**Moves.** These cards are used to move a sheep upwards, to the left or to the right. The player moves one space if the card shows an arrow, and one or two spaces (player's choice) if the card shows two arrows. If a sheep gets an upward move when it is already at the very top of the mountain, it will not move anywhere.



**Trio.** This card moves one, two or three sheep in the same space up by one space.



**Shepherd.** The player has to move the shepherd counter to another space (of his or her choice). All the sheep in this space are protected from the wolf's moves and the wolf cannot eat them if it goes there. Watch out, the shepherd offers no protection against the «wolf in disguise» or «lightning» (see «Wolf cards»).

When a sheep lands in the shepherd's cabin space, it is saved and is placed on the «pastures» tile.

### «Wolf» cards



**Moves.** The wolf moves one space in the direction shown. If there is a sheep in the space where the wolf lands, it takes the sheep away. The sheep is taken from the mountain and placed on the «larder» tile. If the wolf lands in an empty space, nothing happens.



**Wolf in disguise.** The wolf takes the sheep nearest to it on its level and places itself in the sheep's space. If there are several sheep at equal distance from the wolf, the players decide which sheep will be removed from the mountain. If there are no sheep on the wolf's level, it does not move.



**Full-up wolf.** The wolf is immobilised in its space and cannot take any sheep away during this turn.



**Escaped sheep.** A sheep is removed from the wolf's «larder» tile and repositioned in the space occupied by the shepherd.



**Lightning.** This electrocutes the sheep closest to the top of the mountain. The wolf takes advantage of this to take the unconscious sheep to its larder and positions itself in the sheep's space. If there are several sheep at the same distance from the top of the mountain, the players decide which sheep to remove.



**Eagle.** The eagle tries to carry off a sheep but the shepherd is on the lookout and stops it at the last minute! A sheep is removed from the «pastures» tile and repositioned in the space occupied by the shepherd.

### Important points:

- If there are several sheep in a space visited by the wolf, the wolf takes two away. It cannot take away more than two sheep.
- If a sheep goes via a space occupied by the wolf or stops there, it is taken to the «larder».
- If the wolf is positioned in the shepherd's cabin space, it takes any sheep that go there to the «larder».
- If the wolf stays in the same space (for example if it draws a «move down» card when it is already on the lowest level) and the space is occupied by one or more sheep, it takes one sheep away to the «larder» tile.
- When all the «sheep» cards have been played, all the «sheep» cards of the game are spread out again, face up. It therefore becomes possible to move in certain directions again...
- When the pile of wolf cards is used up, all the «wolf» cards are shuffled then stacked in a pile again, face down.

### End of the game

When there are no more sheep on the mountain (all the sheep are on the «pastures» tile or have been taken to the «larder» by the wolf), the game ends. Then you count the number of sheep saved on the «pastures» tile and the number of sheep taken away by the wolf on the «larder» tile.

- If there are more sheep saved than taken away, the players have all won the game together.
- If there are more sheep taken away than saved, the players have all lost the game together.
- If they are equal (5 sheep on each tile), neither the wolf nor the players have won so you'd better start another game quick!

**You can end the round when the 6 sheep are on the «pasture» tile: in this case, the round is won.**

Baaaaaa! can be played alone following the same rules, except for the one about changing players.

## Alternative rules

One of the players is the wolf, playing against all the others. This player stacks the «wolf» cards in a pile, face down in front of themselves. When it's their turn, they turn over the two cards at the top of the deck and decide which one to play. The other card is discarded. The wolf can only eat a maximum of one sheep and the shepherd protects against all dangers (including «wolf in disguise» and «lightning»). The other rules remain unchanged.

## The wolf, the shepherd and the sheep

If you're ever on a walk in the French mountains, you might meet a shepherd. In his quaint beret, he watches over the sheep and takes care of them, with the invaluable help of his Pyrenean mountain dog. Every year as summer approaches, when the grass begins to be scarce on the plains, the shepherd leads his flock up the mountain: this is known as transhumance. The animals enjoy the fresh, long grass and you can hear their bells tinkling all over the mountain. Parties are often organised to celebrate the start of the transhumance.

A figure appears: with grey and brown fur, the wolf roams in the night in search of food. It lives in packs and eats small mammals and vertebrates as well as berries and fruit. Although greatly feared, it hardly ever attacks people. However, the wolf may attack sheep, which are easy prey if they aren't protected properly. Today there are solutions and schemes to help the wolf, shepherd and sheep live together in harmony. For instance, farmers may call on volunteers to watch their sheep, put nets around their fields or bring more dogs out with them to stand guard.

At Bioviva, we love shepherds, sheep... and wolves that don't eat too many sheep!

Queridos jugadores,

Con el juego Baaaa! participarán en una loca persecución por la montaña entre el pastor, sus ovejas y el divertido lobo feroz. Encontrarán numerosas virtudes pedagógicas como la cooperación, la estrategia y la representación en el espacio. Ilustraciones llenas de humor, una montaña en 3D y bonitos elementos de madera... todos los ingredientes están reunidos para ayudar al pastor a guiar a su rebaño hasta la cima. ¡Que se diviertan!  
El equipo de Bioviva

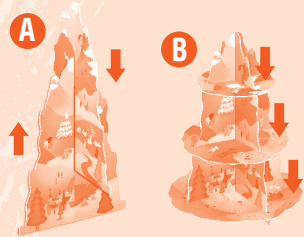
## Reglas del juego

E

### Contenido

- 2 placas "montaña", 1 placa "bajo" (la más grande), 1 placa "medio" (la mediana) y 1 placa "alto" (la más pequeña)
- 1 teja rectangular "pastos" (con las ovejas en el prado)
- 1 teja rectangular "despensa" (con las ovejas atadas)
- 10 ovejas, 1 lobo, 1 pastor y 1 cabaña de pastor de madera
- 10 cartas "ovejas" (dorso verde) y 14 cartas "lobo" (dorso rojo)

### Ensamblaje de la montaña



Una vez ensamblada, se puede observar que la montaña se divide en doce casillas. Esta se puede girar sobre sí misma para que todos puedan ver el conjunto del juego desde su sitio.

### Preparación del juego

1. Colocar las 10 ovejas, todas juntas, en una de las casillas de la zona baja de la montaña.
2. Colocar el lobo en la casilla opuesta de la zona baja de la montaña.
3. Colocar la cabaña del pastor y al pastor en el último piso de la montaña, 2 pisos por encima del lobo.
4. Colocar las cartas "ovejas" (dorso verde) repartidas sobre la mesa, boca arriba.
5. Mezclar las cartas "lobo" (dorso rojo) y colocarlas en un montón, boca abajo.
6. Colocar las tejas "pastos" y "despensa" al lado de la montaña, boca arriba.

### Objetivo del juego

Llevar a la cabaña del pastor más ovejas de las que se haya llevado el lobo. En tal caso, todos los jugadores ganan la partida. En el caso contrario, todos los jugadores pierden la partida.

### Inicio del juego

Los jugadores juegan por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya visto una oveja más recientemente empieza. Su turno de juego se divide en 2 etapas.

1. Elige una carta "ovejas" y realiza la acción indicada (ver párrafo "Las cartas ovejas"). Luego, deja de lado la carta jugada y esta no podrá volver a ser utilizada hasta que se hayan jugado todas las demás cartas "ovejas" una vez.
2. Luego, gira la primera carta del montón de cartas "lobo" y realiza la acción indicada (ver párrafo "Las cartas lobo"). Deja de lado la carta jugada y esta no podrá volver a ser utilizada hasta que se hayan jugado todas las demás cartas "lobo" una vez.  
Por lo tanto, conforme avanzan las vueltas del juego, cada vez quedan menos cartas "ovejas" y "lobo".

Luego, le toca al jugador de su izquierda realizar estas 2 mismas acciones, y así sucesivamente.

### Las cartas "ovejas"



**Los desplazamientos.** Estas cartas sirven para desplazar la oveja hacia arriba, hacia la izquierda o hacia la derecha. Este desplazamiento es de una casilla si la carta tiene una flecha, y de una o dos casillas (a elegir) si la carta tiene dos flechas. Si una oveja debe desplazarse hacia arriba cuando ya está en la cima de la montaña, no se mueve.



**El trío.** Esta carta permite desplazar hacia arriba una, dos o tres ovejas presentes en una misma casilla.



**El pastor.** El jugador desplaza el peón del pastor a otra casilla (de su elección). Todas las ovejas presentes en esa casilla estarán protegidas de los desplazamientos del lobo y este no podrá comérselas. Cuidado, el pastor no las podrá proteger del "lobo disfrazado" ni del "relámpago" (ver "Las cartas lobo").

Cuando una oveja llega a la casilla de la cabaña del pastor, está salvada y se coloca en la teja "pastos".

### Las cartas "lobo"



**Los desplazamientos.** El lobo avanza una casilla en la dirección indicada. Si una oveja se encuentra en la casilla de llegada, se la lleva consigo. La oveja se saca de la montaña y se deposita en la teja "despensa". Si el lobo llega a una casilla vacía, no pasa nada.



**El lobo disfrazado.** El lobo se lleva a la oveja que más cerca esté de él en su piso y se coloca en su casilla. Si varias ovejas se encuentran a la misma distancia del lobo, los jugadores se ponen de acuerdo sobre qué oveja se llevará de la montaña. Si no hay ninguna oveja en su piso, no se mueve.



**El lobo saciado.** El lobo permanece inmóvil en su casilla y no puede llevarse ninguna oveja durante esa vuelta.



**La oveja fugitiva.** Una oveja se retira de la teja "despensa" del lobo y se coloca en la casilla ocupada por el pastor.



**El relámpago.** Electrocuta a la oveja que se encuentre en la parte más alta de la montaña. El lobo aprovecha la ocasión para llevarse esa oveja que se ha desmallado a la despensa y se coloca en su casilla. Si varias ovejas se encuentran en la parte más alta de la montaña, los jugadores se ponen de acuerdo sobre qué oveja se lleva el lobo.



**El águila.** El águila intenta llevarse una oveja, ¡pero el pastor está pendiente y se lo impide en el último momento! Se retira una oveja de la teja "pastos" y se coloca en la casilla ocupada por el pastor.

### Puntos importantes:

- Si varias ovejas están presentes en la casilla en la que cae el lobo, este se lleva a dos de ellas. No puede llevarse más de dos ovejas.
- Cuando una oveja pasa por una casilla ocupada por el lobo o se detiene en ella, es conducida a la "despensa".
- Si el lobo se encuentra en la casilla de la cabaña del pastor, se lleva a la "despensa" las ovejas que lleguen allí.
- Si el lobo permanece en la misma casilla (por ejemplo, si roba una carta "desplazamiento hacia abajo" pero ya está en el piso más bajo de la montaña) y la casilla está ocupada por una o varias ovejas, se lleva una oveja y esta se coloca en la teja "despensa".
- Cuando se hayan jugado todas las cartas "ovejas", estas se vuelven a extender boca arriba. De este modo, algunas direcciones de desplazamiento vuelven a estar accesibles...
- Cuando se haya terminado el montón de cartas "lobo", estas se vuelven a mezclar y a colocar en un montón, boca abajo.

### Fin de la partida

Cuando ya no quedan ovejas en la montaña (todas las ovejas están en la teja "pastos" o han sido llevadas por el lobo a la "despensa"), la partida se detiene. Entonces, se cuenta el número de ovejas salvadas presentes en la teja "pastos" y el número de ovejas que el lobo se ha llevado a la teja "despensa".

- Si se han salvado más ovejas de las que se ha llevado el lobo, todos los jugadores ganan la partida.
- Si el lobo se ha llevado más ovejas de las que se han salvado, todos los jugadores pierden la partida.
- En caso de empate (5 ovejas en cada teja), nadie gana, ni el lobo, ni los jugadores, ¡y hay que empezar una nueva partida rápidamente!

**La partida se puede detener cuando 6 ovejas estén en la teja "pastos": en ese caso, los jugadores ganan la partida.**

Se puede jugar solo a Baaaaa! siguiendo estas mismas reglas, excepto la del cambio de jugador.

## Regla alternativa

Uno de los jugadores representa al lobo contra todos los demás jugadores. Coloca las cartas "lobo" en un montón, boca abajo, frente a él. Cuando le toque jugar, levanta las dos primeras cartas del montón y elige cuál jugar. La otra carta se aparta. El lobo no puede comerse más de una oveja y el pastor las protege de todos los peligros (incluidos el "lobo disfrazado" y el "relámpago"). Las demás reglas permanecen iguales.

### El lobo, el pastor y las ovejas

Cuando te pases por la montaña, es posible que te cruces con un pastor. Con su bonita boina, cuida de las ovejas con la valiosa ayuda de su perro de montaña de raza Pato.

Cada año, cuando se acerca el verano y la hierba empieza a escasear en los llanos, el pastor guía a su rebaño hacia las alturas: esta actividad se llama trashumancia. Los animales se deleitan con la hierba fresca de las alturas y se puede oír el tintineo de sus cercenros en toda la montaña. A menudo se organizan fiestas para celebrar el inicio de la trashumancia.

Una silueta aparece... Con su pelaje gris y marrón, el lobo acecha por la noche en busca de comida. Vive en manadas y se alimenta de pequeños mamíferos y vertebrados, pero también de bayas y de frutas. A pesar del miedo y el temor que inspira, el lobo casi nunca ataca al hombre. No obstante, el lobo puede atacar a las ovejas, una presa fácil de atrapar cuando no está bien protegida.

Hoy en día, existen soluciones y ayudas para que el lobo, el pastor y las ovejas puedan vivir en armonía. Por ejemplo, los criadores pueden pedir a voluntarios que vigilen los rebaños, utilizar redes de cierre o llevar más perros con ellos para montar guardia.

En Bioviva, nos gustan los pastores, las ovejas... ¡y también los lobos que no se comen demasiadas ovejas!

Liebe Spieler,  
Das Spiel „Baaaaa!“ entführt zu einer verrückten Verfolgungsjagd in den Bergen zwischen dem Schäfer, seinen Schafen und dem hungrigen Wolf! Dabei sind Kooperationsgeist, strategisches Denken und räumliches Vorstellungsvermögen gefragt. Humorvolle Abbildungen, ein 3D-Berg und hübsche Holzfiguren... Hier sind alle Zutaten vereint, um dem Schäfer zu helfen, seine Herde sicher auf den Gipfel zu bringen! Viel Spaß!  
Das Team von Bioviva

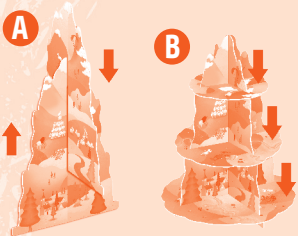
## Spielregel



### Inhalt

- 2 senkrechte Platten für den Berg, 1 unterste Platte (die größte), 1 Platte für die Mitte (mittelgroße Platte) und 1 Platte für den Gipfel (die kleinste Platte)
- 1 rechteckige Karte „Weide“ (mit den Schafen auf der Weide)
- 1 rechteckige Karte „Vorratskammer“ (mit den gefesselten Schafen)
- 10 Schafe, 1 Wolf, 1 Schäfer und 1 Hütte des Schäfers aus Holz
- 10 Aktionskarten „Schafe“ (grüne Rückseite) und 14 Aktionskarten „Wolf“ (rote Rückseite)

### Aufbau des Bergs



- A** Stecken Sie die beiden Platten „Berg“ so ineinander, dass sie sich überkreuzen. Achten Sie darauf, dass die Bilder in den Ecken zusammenpassen.
- B** Schieben Sie vorsichtig die Platte „unten“ von oben über den Berg, bis sie unten aufliegt. Schieben Sie jetzt die Platte „Mitte“ über den Berg, bis sie in der Mitte auf den Ausstattungen aufliegt. Schließlich schieben Sie auf gleiche Weise die Platte „oben“ über die Bergspitze.

Wenn der Berg zusammengesetzt wurde, erkennt man die zwölf Bereiche (die Felder), in die er eingeteilt ist. Diese zwölf Bereiche können gedreht werden, damit jeder Spieler von seinem Platz aus den ganzen Berg im Auge hat.

### Vorbereitung des Spiels

1. Stellen Sie alle 10 Schafe auf eines der 4 Felder ganz unten am Berg.
2. Stellen Sie den Wolf unten im Berg auf das Feld gegenüber von den Schafen.
3. Stellen Sie die Hütte und den Schäfer ganz oben auf den Berg, genau zwei Etagen über dem Wolf.
4. Verteilen Sie die Aktionskarten „Schafe“ (grüne Rückseite) auf dem Tisch, mit der Vorderseite nach oben.
5. Mischen Sie die Aktionskarten „Wolf“ (rote Rückseite) und legen Sie sie auf einem Stapel ab, mit der Vorderseite nach unten.
6. Legen Sie die Karten „Weide“ und „Vorratskammer“ neben dem Berg mit der Vorderseite nach oben ab.

### Ziel des Spiels

Bringen Sie mehr Schafe in die Hütte des Schäfers, als der Wolf stibitzen konnte. Ist das der Fall, gewinnen die Spieler alle zusammen das Spiel. Konnte aber der Wolf mehr Schafe klauen, als gerettet wurden, verlieren alle Spieler zusammen die Partie.

### Beginn des Spiels

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt ein Schaf gesehen hat, fängt an. Sein Spielzug besteht aus zwei Schritten.

1. Er wählt eine Aktionskarte „Schafe“ und erfüllt die angezeigte Aktion (siehe Abschnitt Aktionskarten „Schafe“). Dann wird die gespielte Karte beiseitegelegt und darf nicht mehr benutzt werden, solange nicht alle anderen Schaf-Karten einmal gespielt wurden.
2. Er dreht dann die erste Karte des Stapels der Aktionskarten „Wolf“ um und erfüllt die angezeigte Aktion (siehe Abschnitt Aktionskarten „Wolf“). Dann wird die gespielte Karte beiseitegelegt und darf nicht mehr benutzt werden, solange nicht alle anderen Wolf-Karten einmal gespielt wurden. Im Laufe des Spiels gibt es also immer weniger Karten „Schafe“ und „Wolf“.

Anschließend ist der Spieler zu seiner Linken dran, die beiden gleichen Schritte auszuführen, und so geht es reihum immer weiter.

### Die Aktionskarten „Schafe“



**Vorrücken.** Diese Karten dienen dazu, die Schafe nach oben, rechts oder links vorrücken zu lassen. Es wird ein Feld vorgerückt, wenn auf der Karte ein Pfeil zu sehen ist und es werden ein oder zwei Felder vorgerückt (je nach Klunsch), wenn zwei Pfeile auf der Karte abgebildet sind. Wenn ein Schaf nach oben vorrücken soll, obwohl es schon ganz oben auf dem Berg steht, darf es sich nicht bewegen.



**Das Trio.** Mit dieser Karte können ein, zwei oder drei Schafe aus einem gleichen Feld vorgerückt werden, und zwar ein Feld nach oben.



**Der Schäfer.** Der Spieler muss die Schäferfigur in ein anderes Feld (seiner Wahl) setzen. Alle Schafe in diesem Feld werden nun vor dem Wolf geschützt und er kann sie nicht fressen, wenn er in diesem Feld landet. Aber Achtung, der Schäfer bietet keinen Schutz vor dem „getarnten Wolf“ und dem „Blitz“ (siehe Abschnitt Aktionskarten „Wolf“).

Wenn ein Schaf in dem Feld mit der Hütte landet, ist es gerettet und kann auf der Karte „Weide“ abgestellt werden.

### Die Aktionskarten „Wolf“



**Vorrücken.** Der Wolf rückt ein Feld in der angezeigten Richtung vor. Wenn sich ein Schaf auf dem Feld befindet, wo er landet, schnappt er es sich und bringt es in seine „Vorratskammer“, das Schaf wird also vom Berg genommen und auf der Karte „Vorratskammer“ abgestellt. Wenn der Wolf auf einem leeren Feld landet, passiert nichts.



**Der getarnte Wolf.** Der Wolf schnappt sich das Schaf, das sich ihm auf seiner Etage am nächsten befindet und stellt sich dann auf dessen Feld. Wenn sich mehrere Schafe in gleicher Entfernung zum Wolf befinden, diskutieren die Spieler, welches Schaf ausgewählt werden soll. Wenn sich kein Schaf auf seiner Etage befindet, passiert nichts.



**Der satte Wolf.** Der Wolf bleibt auf seinem Feld und kann in dieser Runde kein Schaf stibitzen.



**Das entflohene Schaf.** Ein Schaf wird aus der „Vorratskammer“ befreit und auf den Berg in das Feld mit dem Schäfer gestellt.



**Der Blitz.** Der Blitz trifft das Schaf, das am höchsten auf dem Berg steht. Der Wolf nutzt die Gelegenheit, um das ohnmächtig gewordene Schaf in seine Vorratskammer zu bringen und stellt sich anschließend auf das Feld, wo vorher das Schaf war. Wenn mehrere Schafe oben auf dem Berg sind, diskutieren die Spieler, welches Schaf ausgewählt werden soll.



**Der Adler.** Der Adler versucht, ein Schaf an sich zu reißen, aber der Schäfer ist wachsam und kann im letzten Moment die Katastrophe verhindern. Ein Schaf wird von der Karte „Weide“ genommen und auf den Berg auf das Feld mit dem Schäfer gestellt.

### Wichtige Hinweise:

- Wenn sich mehrere Schafe auf einem Feld befinden, das vom Wolf aufgesucht wird, kann er zwei Schafe entführen. Er darf aber nicht mehr als zwei Schafe stibitzen.
- Wenn ein Schaf an einem Feld mit dem Schäfer vorbeikommt oder darauf landet, wird es in die „Vorratskammer“ gebracht.
- Wenn der Wolf auf dem Feld mit der Schäferhütte landet, bringt er die Schafe in die „Vorratskammer“, die auch auf diesem Feld ankommen.
- Wenn der Wolf auf dem gleichen Feld bleibt (z. Bsp. wenn eine Karte mit „nach unten vorrücken“ gezogen wird obwohl er schon ganz unten steht) und dieses Feld schon von einem oder mehreren Schafen besetzt ist, entführt er ein Schaf und bringt es in seine „Vorratskammer“.
- Wenn alle Aktionskarten „Schafe“ gespielt wurden, werden erneut alle Schaf-Karten mit der Vorderseite nach oben auf dem Tisch verteilt. So sind bestimmte Fluchtwege wieder offen...
- Wenn alle Aktionskarten „Wolf“ gespielt wurden, werden die Karten gemischt und wieder mit der Vorderseite nach unten auf einem Stapel abgelegt.

### Ende des Spiels

Wenn sich kein Schaf mehr auf dem Berg befindet (alle Schafe sind sicher auf der „Weide“ oder gefesselt in der „Vorratskammer“), ist das Spiel zu Ende. Nun wird gezählt, wie viele Schafe sich auf der „Weide“ befinden oder vom Wolf in die „Vorratskammer“ gebracht wurden.

- Würden mehr Schafe gerettet, als entführt, haben die Spieler alle zusammen gewonnen.
- Hat der Wolf mehr Schafe entführt, als gerettet wurden, haben alle Spieler zusammen das Spiel verloren.
- Bei Gleichstand (genauso viele Schafe auf der Karte „Weide“ wie auf der Karte „Vorratskammer“) hat niemand gewonnen, weder die Spieler, noch der Wolf, und es muss schnell eine neue Partie gespielt werden!

**Sie können das Spiel auch beenden, sobald 6 Schafe auf der Karte „Weide“ stehen: in diesem Fall haben die Spieler gewonnen.**

Es ist möglich, allein das Spiel „Baaaaa!“ zu spielen, indem die gleichen Regeln befolgt werden, außer natürlich dass immer der gleiche Spieler dran ist.

### Spielvariante

Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Wolfs und spielt gegen alle anderen Spieler. Er legt die Aktionskarten „Wolf“ mit der Vorderseite nach unten auf einem Stapel vor sich ab. Wenn er dran ist, dreht er die zwei obersten Karten um und entscheidet, welche er spielen möchte. Die andere Karte wird ungültig. Der Wolf kann immer nur ein Schaf fressen und der Schäfer schützt die Schafe vor allen Gefahren, auch vor dem „getarnten Wolf“ und dem „Blitz“.

Die anderen Spielregeln bleiben unverändert.

### Der Wolf, der Schäfer und die Schafe

Wenn du in Frankreich in den Bergen wanderst, begegnest du vielleicht einem Schäfer mit seiner hübschen Baskenmütze auf dem Kopf. Er kümmert sich um seine Schafe und bewacht seine Herde mit der sehr wertvollen Hilfe seines Pyrenäenberghundes.

Jedes Jahr, wenn der Sommer näher rückt und immer weniger frisches Gras im Flachland wächst, führt der Schäfer seine Herde immer weiter den Berg hinauf. Diese Wanderung nennt man Alpauftrieb. Die Tiere freuen sich schon auf das saftige Gras und ihre klingenden Glöckchen um den Hals sind in den ganzen Bergen zu hören. Um diesen Alpauftrieb zu feiern, werden in vielen Bergdörfern schöne Feste organisiert. In der Abenddämmerung hebt sich plötzlich eine dunkle Gestalt am Wegesrand ab... der Wolf mit seinem grauen und braunen Fell, der nachts umherstreift und nach Futter sucht. Er lebt im Rudel und ernährt sich von kleinen Säugetieren und Wildbittieren, er frisst aber auch Beeren und Früchte. Wenn er auch viel Angst und Schrecken verbreitet, sind die Übergriffe auf den Menschen extrem selten. Allerdings kann der Wolf Schafe angreifen, eine leichte Beute, vor allem wenn die Herde nicht gut geschützt wird.

Heute gibt es viele Lösungen und Hilfen, damit Wolf, Schäfer und Schafe in guter Harmonie leben können. Die Schafzüchter können zum Beispiel freiwillige Helfer bitten, die Herde zu bewachen, einen Zaun um die Herde aufspannen oder mehr Hunde für den Schutz der Schafe einsetzen.

Wir bei Bioviva mögen die Schäfer, die Schafe... und auch den Wolf, wenn er denn nicht zu hungrig ist!

Chers joueurs,  
Avec le jeu Baaaaa!, vous allez participer à une folle course-poursuite montagnarde entre le berger, ses moutons et le drôle de méchant loup. Vous y trouverez de nombreuses vertus pédagogiques comme la coopération, la stratégie et la représentation dans l'espace. Des illustrations pleines d'humour, une montagne en volume et de jolis éléments en bois... tous les ingrédients sont réunis pour aider le berger à guider son troupeau au sommet. Bon jeu !

L'équipe de Bioviva

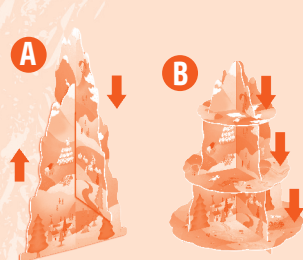
## Règle du jeu

FR

### Contenu

- 2 plaques « montagne », 1 plaque « bas » (la plus grande), 1 plaque « milieu » (de taille moyenne) et 1 plaque « haut » (la plus petite)
- 1 tuile rectangulaire « pâturages » (avec les moutons dans le pré)
- 1 tuile rectangulaire « garde-manger » (avec les moutons ligotés)
- 10 moutons, 1 loup, 1 berger et 1 cabane de berger en bois
- 10 cartes « moutons » (verso vert) et 14 cartes « loup » (verso rouge)

### Assemblage de la montagne



**A** Encastrez les 2 plaques « montagne » l'une dans l'autre de manière à ce qu'elles se croisent, en faisant attention à ce que les dessins aient une continuité pour chaque angle.

**B** Enfichez la plaque « bas » par le haut afin qu'elle vienne se poser délicatement sur la base de la montagne. Enfichez ensuite la plaque « milieu » sur la montagne jusqu'à ce qu'elle se pose sur l'encoche prévue à cet effet. Enfin, enfichez la plaque « haute » sur la montagne de la même manière que les précédentes.

Une fois assemblée, on peut observer que la montagne se divise en douze cases. Celle-ci peut tourner sur elle-même pour que chacun puisse voir l'ensemble du jeu depuis sa place.

### Mise en place du jeu

1. Mettre le berger et les 10 moutons, tous ensemble, sur l'une des 4 cases du bas de la montagne.
2. Positionner le loup sur la case opposée du bas de la montagne.
3. Positionner la cabane du berger au dernier étage de la montagne, 2 étages au-dessus du loup.
4. Positionner les cartes « moutons » (verso vert) étalées sur la table, face visible.
5. Mélanger les cartes « loup » (verso rouge) et les positionner en tas, face cachée.
6. Positionner les tuiles « pâturages » et « garde-manger » à côté de la montagne, face visible..

### But du jeu

Amener à la cabane de berger plus de moutons que le loup n'en a enlevés. Si tel est le cas, les joueurs ont gagné la partie tous ensemble. Dans le cas contraire, les joueurs ont perdu la partie tous ensemble.

### Démarrage du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a un mouton le plus récemment commence. Son tour de jeu se décompose en 2 étapes.

1. Il choisit une carte « moutons » et accomplit l'action indiquée (cf. paragraphe « Les cartes moutons »). Puis, la carte jouée est mise de côté et ne peut plus servir tant que toutes les autres cartes « moutons » n'ont pas été jouées une fois.
2. Il retourne ensuite la première carte du tas de cartes « loup » et accomplit l'action indiquée (cf. paragraphe « Les cartes loup »). La carte jouée est mise de côté et ne peut plus servir tant que toutes les autres cartes « loup » n'ont pas été jouées une fois.

Il y a donc de moins en moins de cartes « moutons » et « loup » au fur et à mesure des tours. C'est ensuite au joueur à sa gauche d'effectuer les 2 mêmes actions et ainsi de suite.

### Les cartes « moutons »



**Les déplacements.** Ces cartes servent à déplacer un mouton d'une case vers le haut, la gauche ou la droite. Ce déplacement est d'une ou deux cases (au choix) si une double flèche est présente sur la carte.



**Le trio.** Cette carte permet de déplacer un, deux ou trois moutons présents sur une même case d'une case vers le haut.



**Le berger.** Le joueur déplace obligatoirement le pion berger sur une autre case (de son choix). Tous les moutons présents sur cette case sont protégés de tous les dangers (ceux des cartes « loup » ci-dessous) et le loup ne peut pas les manger s'il s'y rend.

Quand un mouton arrive sur la case de la cabane de berger, il est sauvé et on le dépose sur la tuile « pâturages ».

### Les cartes « loup »



**Les déplacements.** Le loup se déplace d'une case dans la direction indiquée. Si un mouton se trouve sur la case d'arrivée, il l'emporte avec lui. Le mouton est retiré de la montagne et positionné sur la tuile « garde-manger ». Si le loup arrive sur une case vide, rien ne se passe.



**Le loup déguisé.** Le loup emporte le mouton qui se trouve le plus près de lui sur son étage et se place sur sa case. Si plusieurs moutons sont à égale distance du loup, les joueurs se mettent d'accord sur le mouton enlevé de la montagne et positionné sur la tuile « garde-manger ».



**Le loup rassasié.** Le loup est immobilisé sur sa case et ne peut pas emporter de mouton pendant ce tour.



**Le mouton évadé.** Un mouton est enlevé de la tuile « garde-manger » du loup et repositionné sur la case occupée par le berger.



**L'éclair.** Il électrocute le mouton le plus haut sur la montagne. Le loup en profite pour emmener ce mouton évanoui au garde-manger et se positionne sur sa case.



**L'aigle.** Il emporte le mouton positionné le plus haut sur la montagne mais celui-ci est trop lourd ! Il le relâche une case plus bas que celle qu'il occupait. Si plusieurs moutons sont positionnés au plus haut sur la montagne, les joueurs s'accordent sur le mouton qui descend.

### Points importants :

- Le loup ne peut enlever plus d'un mouton à la fois, même si plusieurs moutons sont présents sur la case qu'il visite. Toutefois, pour augmenter la difficulté, vous pouvez décider en début de partie que le loup emporte 2 moutons à la fois au lieu d'un seul.
- Lorsqu'un joueur est obligé de déplacer un mouton sur une case qui est déjà occupée par le loup, ce mouton se fait emmener par le loup au « garde-manger ».
- Si le loup reste sur la même case (par exemple s'il tire une carte « déplacement vers le bas » alors qu'il est déjà sur l'étage le plus bas) et que la case est occupée par un ou plusieurs mouton(s), il enlève un mouton et celui-ci est déposé sur la tuile « garde-manger ».
- Lorsque toutes les cartes « moutons » ont été jouées, on étale de nouveau toutes les cartes « moutons » du jeu face visible. Ainsi, certaines directions de déplacement sont de nouveau accessibles...
- Lorsque le tas de cartes loup est épuisé, on mélange toutes les cartes « loup » du jeu puis on les positionne de nouveau en tas, face cachée.

### Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de moutons sur la montagne (tous les moutons sont sur la tuile « pâturages ») ou ont été emmenés au « garde-manger » par le loup, la partie s'arrête. On compte alors le nombre de moutons sauvés présents sur la tuile « pâturages » et le nombre de moutons enlevés par le loup sur la tuile « garde-manger ».

→ S'il y a plus de moutons sauvés que de moutons enlevés, les joueurs ont gagné la partie tous ensemble.

→ S'il y a plus de moutons enlevés que de moutons sauvés, les joueurs ont perdu la partie tous ensemble.

→ En cas d'égalité (5 moutons sur chaque tuile), personne n'a gagné, ni le loup, ni les joueurs et il faut vite recommencer une nouvelle partie !

**NB : Vous pouvez décider d'arrêter la partie dès que 6 moutons se trouvent sur la tuile « pâturages » : dans ce cas, la partie est gagnée.**

Il est possible de jouer seul à Baaaaa! en suivant ces mêmes règles, hormis celle sur le changement de joueur.

## Règle alternative

L'un des joueurs incarne le loup contre tous les autres.

Il positionne les cartes « loup » en tas, face cachée devant lui. À son tour de jeu, il retourne les deux cartes du dessus du tas et décide laquelle jouer. L'autre carte est défaussée. Si le joueur tire la carte.

### Le loup, le berger et les moutons

Lorsque tu te promènes dans les montagnes, il est possible que tu rencontres un berger. Sous son joli béret, il garde et soigne les moutons, avec l'aide très précieuse de son chien de montagne de race Patou. Chaque année, à l'approche de l'été, lorsque l'herbe commence à se faire rare dans les plaines, le berger guide son troupeau vers les hauteurs : c'est ce qu'on appelle la transhumance. Les bêtes se régalaient de la fraîcheur des herbes hautes et on peut entendre tinter les clochettes dans toute la montagne. Souvent, des fêtes sont organisées pour célébrer le début de la transhumance.

Une silhouette apparaît... Au pelage gris et brun, le loup rôde la nuit en quête de nourriture. Il vit en meute et s'alimente de petits mammifères et vertébrés mais aussi de baies et de fruits. S'il génère beaucoup de craintes et de peurs, ses attaques sur l'homme sont extrêmement rares. Par contre, le loup peut s'attaquer aux moutons, un gibier facile à attraper s'il n'est pas bien protégé.

Aujourd'hui des solutions et des aides existent pour que vivent en bonne harmonie, le loup, le berger et les moutons. Les éleveurs peuvent, par exemple, faire appel à des bénévoles pour surveiller les troupeaux, utiliser des filets de clôture ou bien emmener plus de chiens avec eux pour monter la garde.

Chez Bioviva, on aime les bergers, les moutons... et aussi les loups qui ne mangent pas trop de moutons !

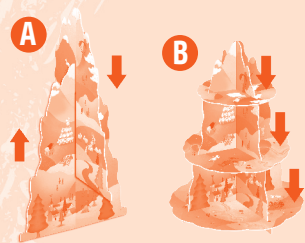
Cari giocatori, con il gioco «Baaaaa!», parteciperete ad una folle corsa-inseguimento in montagna tra un pastore, le sue pecore, e un buffo lupo cattivo. Qui troverete molte virtù pedagogiche quali la capacità di cooperazione, di strategia e la rappresentazione nello spazio. Illustrazioni piene di umorismo, una montagna tridimensionale e bellissimi elementi in legno. Tutti gli ingredienti ideali per aiutare il pastore a guidare il suo gregge fino alla vetta. Buon divertimento!  
Il gruppo Bioviva

## Regole del gioco

### Contenuto

- 2 piastra «montagna», 1 lastra «basso» (la più grande), 1 piastra «metà» (di taglia media) e 1 piastra «alto» (la più piccola).
- 1 scheda rettangolare «pascoli» (con le pecore nel prato)
- 1 scheda rettangolare «dispensa» (con le pecore legate)
- 10 pecore, 1 lupo, 1 pastore e 1 capanna del pastore in legno
- 10 carte «pecora» (dorso verde) e 14 carte «lupo» (dorso rosso)

### Assemblare la montagna



- A** Incastrare le 2 piastre «montagna» una nell'altra in modo che si incrocino, facendo in modo che i disegni abbiano una continuità per ogni angolo.
- B** Inserire la piastra «basso» dall'alto, così che si appoggi delicatamente sulla base della montagna. Poi inserire la piastra «metà» sulla montagna fino a che si incastra sulla scanalatura prevista. Infine, inserire la piastra «alto» sulla montagna come in precedenza.

Una volta assemblata, si nota che la montagna si divide in dodici caselle. La montagna può essere ruotata su se stessa così che tutti vedano il gioco dal proprio posto.

### Avvio del gioco

1. Sistemare le 10 pecore, tutte insieme, in una delle 4 caselle della parte bassa della montagna.
2. Posizionare il lupo sulla casella opposta della parte bassa della montagna.
3. Posizionare la capanna del pastore e il pastore all'ultimo piano della montagna, cioè due piani più in alto rispetto al lupo.
4. Posizionare le carte «pecora» (dorso verde) sparse sul tavolo, sul lato visibile.
5. Mescolare le carte «lupo» (dorso rosso) e posizzionarle a mazzo, a faccia in giù.
6. Posizionare le schede «pascolo» e «dispensa» accanto alla montagna, sul lato visibile.

### Obiettivo del gioco

Portare alla capanna del pastore il numero maggiore di pecore che il lupo non ha rapito. Se ciò avviene, i giocatori hanno vinto la partita tutti insieme. Altrimenti, i giocatori hanno perso la partita tutti insieme.

### Inizio del gioco

I giocatori giocano uno dopo l'altro, in senso orario. Il giocatore che ha visto una pecora più di recente inizia il gioco. Il suo turno si compone di 2 fasi.

1. Sceglie una carta «pecora» e compie l'azione indicata (vedi paragrafo «Le carte pecora»). Poi, la carta giocata viene messa da parte e non serve più fino a che tutte le altre carte «pecora» non sono state giocate una volta.
  2. Quindi gira la prima carta del mazzo di carte «lupo» e compie l'azione indicata (vedi paragrafo «Le carte lupo»). La carta giocata viene messa da parte e non serve più fino a che tutte le altre carte «lupo» non sono state giocate una volta.
- Pertanto ci sono sempre meno carte «pecora» e «lupo» via via che si susseguono i turni di gioco.
- Tocca poi al giocatore alla sua sinistra di effettuare le stesse azioni, e via di seguito.

### Le carte «pecora»



**Gli spostamenti.** Queste carte servono a spostare una pecora in alto, a sinistra o a destra. Questo spostamento è di una casella se la carta ha una freccia, e di una o due caselle (a scelta) se la carta ha due frecce. Se una pecora si sposta in alto ma si trova già sulla vetta della montagna, non si muove.



**Il trio.** Questa carta permette di spostare una, due o tre pecore presenti nella stessa casella di una casella in alto.



**Il pastore.** Il giocatore è obbligato a spostare la pedina del pastore in un'altra casella (a scelta). Tutte le pecore presenti in questa casella sono protette dagli spostamenti del lupo, e il lupo non può mangiarle se vi si reca. Attenzione, il pastore non può proteggere dal «lupo travestito» e dal «fulmine» (vedi «Le carte lupo»).

Quando una pecora arriva alla casella della capanna del pastore, viene salvata e la si mette sulla scheda «pascoli».

### Le carte «lupo»



**Gli spostamenti.** Il lupo si sposta da una casella nella direzione indicata. Se la pecora si trova nella casella di arrivo, la porta con sé. La pecora è rimossa dalla montagna e posizionata sulla scheda «dispensa». Se il lupo arriva in una casella vuota, non accade nulla.



**Il lupo travestito.** Il lupo rapisce la pecora che si trova vicino a lui nel suo piano, e si posiziona nella sua casella. Se più pecore sono alla stessa distanza dal lupo, i giocatori si accordano sulla pecora rimossa dalla montagna. Se non vi sono pecore nel suo piano, non si sposta.



**Il lupo saziato.** Il lupo è immobilizzato nella sua casella e per questo turno non può portarsi via le pecore.



**La pecora evasa.** Una pecora viene rimossa dal lupo dalla scheda «dispensa» e ripositionata nella casella occupata dal pastore.



**Il fulmine.** Dà una scarica elettrica alla pecora sulla vetta della montagna. Il lupo ne approfitta per portare la pecora svenuta alla dispensa e si posiziona sulla sua casella. Se più pecore sono sulla vetta della montagna, i giocatori si accordano sulla pecora rimossa.



**L'aquila.** L'aquila cerca di portarsi via una pecora ma il pastore fa la guardia e lo impedisce all'ultimo momento! Una pecora viene rimossa dalla scheda «pascoli» e ripositionata nella casella occupata dal pastore.

### Punti importanti:

- Se più pecore sono presenti in una casella visitata dal lupo, questo ne rapisce due. Ma non può portarsi via più di 2 pecore.
- Quando una pecora passa da una casella occupata dal lupo o vi si ferma, si fa portare alla «dispensa».
- Se il lupo si trova nella casella della capanna del pastore, porta alla «dispensa» le pecore che vi si recano.
- Se il lupo rimane nella stessa casella (ad es. se coglie una carta «spostamento in basso» mentre si trova già nel piano più basso) e la casella è occupata da una o più pecore, toglie una pecora che viene posizionata sulla scheda «dispensa».
- Quando tutte le carte «pecora» sono state giocate, si sistemano di nuovo tutte le carte «pecora» sul lato visibile. In questo modo, alcune direzioni di spostamento sono di nuovo accessibili...
- Quando il mazzo di carte «lupo» è terminato, si mescolano tutte le carte «lupo» del gioco e poi le si posizionano di nuovo sul tavolo, nascoste.

### Termine della partita

Quando non ci sono più pecore sulla montagna (tutte le pecore sono sulla scheda «pascoli» o sono state portate alla «dispensa» dal lupo), la partita è finita. A quel punto si contano le pecore salvate presenti sulla scheda «pascoli» e il numero di pecore rapite dal lupo sulla scheda «dispensa».

- Se ci sono più pecore salvate di quelle rapite, i giocatori hanno vinto la partita tutti insieme.
- Se ci sono più pecore rapite di quelle salvate, i giocatori hanno perduto la partita tutti insieme.
- In caso di parità (5 pecore su ciascuna scheda), nessuno ha vinto, né il lupo, né i giocatori, e sarà necessario iniziare subito un'altra partita!

**Potete decidere di interrompere la partita non appena 6 pecore si trovano sulla scheda «pascoli»: in questo caso la partita è vinta.**

E' possibile giocare da soli a «Baaaaa!» seguendo le stesse regole, tranne quelle previste per il cambio di giocatore.

## Regola alternativa

Uno dei giocatori impersona il lupo e gioca contro tutti gli altri. Posiziona le carte «lupo» a mazzo, con il lato coperto, davanti a sé. Quando è il suo turno, gira le due carte in cima al mazzo e decide quale giocare. L'altra carta viene scartata. Il lupo può mangiare al massimo solo una pecora e il pastore protegge da tutti i pericoli (inclusi «lupo travestito» e «il fulmine»). Le altre regole rimangono immutate.

### Il lupo, il pastore e le pecore

Quando passeggi in montagna, è possibile incontrare un pastore. Sotto al simpatico berretto, osserva e cura le sue pecore, con il valido aiuto del cane da montagna di razza Patou.

Ogni anno, appena si avvicina l'estate, quando l'erba inizia a diradarsi nelle pianure, il pastore guida il suo gregge verso le vette: è quella che si chiama la transumanza. Le pecore sono felici perché brucano l'erba migliore, e per tutta la montagna si sente il tintinnio dei loro campanelli. Per festeggiare l'inizio della transumanza, spesso vengono organizzate delle feste. Ma appare un'ombra... Con il suo pelo grigio e nero, il lupo è in agguato di notte, alla ricerca di cibo. Vive in branco e si ciba di piccoli mammiferi e vertebrati, ma anche di bacche e di frutta. Anche se tutti lo temono, attacca l'uomo molto raramente. Invece, il lupo può attaccare le pecore, un animale molto facile da prendere se non è ben protetto.

Oggi esistono soluzioni e ausili affinché lupo, pastori e pecore possano vivere in armonia. Ad esempio, gli allevatori possono affidarsi a volontari che sorvegliano le greggi, utilizzare delle reti di protezione oppure portare con sé i cani per fare la guardia.

Noi di Bioviva amiamo i pastori, le pecore, ma anche i lupi che non si mangiano troppe pecore!

Beste spelers,  
Met het spel Baaaa! zul je een gekke achtervolging in de bergen tussen de herder, de schapen en de gekke boze wolf beleven. Je zult er heel wat vaardigheden aanscherpen, zoals samenwerking, strategie en ruimtelijke verbeelding. Grappige illustraties, een grote berg en mooie houten elementen... alle ingrediënten zijn aanwezig om de herder te helpen zijn kudde naar de top te leiden. Veel spelplezier!  
Het team van Bioviva

## Spelregels

NL

### Inhoud

- 2 «bergflanken», 1 «onderkant (het grootste bord), 1 «midden» (middelgroot) en 1 «bovenkant» (de kleinste)
- 1 rechthoekige tegel met «weilanden» (met schapen in de wei)
- 1 rechthoekige tegel met de «voorraadplaats» (met vastgebonden schapen)
- 10 schapen, 1 wolf, 1 herder en 1 houten hut
- 10 schapenkaarten (groene rug) en 14 wolfskaarten (rode rug)

### Montage van de berg



- A** Schuif de 2 bergflanken in elkaar, laat ze elkaar kruisen en let er op dat de tekeningen in elke hoek doorlopen.
- B** Schuif de «onderkant» langs boven over de berg zodat ze voorzichtig kan rusten op de basis van de berg. Schuif vervolgens het «midden» over de berg totdat het rust op de hiervoor voorziene inkeping. Plaats tenslotte de «bovenkant» op de berg op dezelfde manier als de voorgaande platen.

Als alles in elkaar zit kunt u zien dat de berg in twaalf vakken verdeeld is. De berg kan worden gedraaid zodat iedereen het geheel vanop zijn eigen plaats kan zien.

### Opzetten van het spel

1. Plaats de 10 schapen, allemaal samen, op één van de 4 vakken van de onderkant van de berg.
2. Plaats de wolf op het tegenoverliggende vak op de onderkant van de berg.
3. Plaats de hut van de herder en de herder op de top van de berg, twee niveaus boven de wolf.
4. Leg de schapenkaarten (groene rug) verspreid op de tafel, met de spelkant naar boven gericht.
5. Schud de wolfskaarten (rode rug) en leg ze op een stapel met de spelkant naar onder gericht.
6. Plaats de tegels met «weilanden» en de «voorraadplaats» naast de berg met de spelkant naar boven gericht.

### Doel van het spel

Breng zoveel mogelijk schapen naar de hut van de herder, meer dan de wolf heeft meegenomen. Als dit het geval is hebben de spelers samen de wedstrijd gewonnen. In het andere geval verliezen de spelers samen de wedstrijd.

### Start van het spel

De spelers spelen om de beurt in wizerzin. De speler die het meest recent een schaap heeft gezien begint. Zijn spelbeurt bestaat uit twee fasen.

1. Hij kiest een schapenkaart en voert de aangegeven actie uit (zie hoofdstuk «Schapenkaarten»). Vervolgens wordt de gespeelde kaart aan de kant gelegd en kan hij pas weer worden gebruikt als alle andere schapenkaarten één keer zijn gespeeld.
2. Daarna draait hij de eerste kaart van de stapel wolfskaarten om en voert de aangegeven actie uit (zie hoofdstuk «De wolfskaarten»). De gespeelde kaart wordt aan de kant gelegd en kan pas weer worden gebruikt als alle andere wolfskaarten één keer zijn gespeeld. Zo zijn er bij elke ronde minder kaarten schapen- en wolfskaarten.

Nu is het de beurt aan de speler links van hem om dezelfde 2 acties uit te voeren en ga zo maar door.

### De schapenkaarten



**De bewegingen.** Deze kaarten worden gebruikt om de schapen omhoog, naar links of rechts te bewegen. Deze beweging gaat over één vak als de kaart één pijl bevat en een of twee vakken (naar keuze) als de kaart twee pijlen bevat. Als een schaap naar boven beweegt wanneer ze al bovenaan de berg staat, dan blijft ze staan.



**De trio.** Met deze kaart kunt u één, twee of drie schapen op hetzelfde vak bewegen naar een hoger gelegen vak.



**De herder.** De speler moet de herderpion verplicht naar een ander vak (naar keuze) verplaatsen. Alle schapen op dit vak worden beschermd tegen de bewegingen van de wolf. De wolf kan ze niet opeten als hij op het vak komt. Let op, de herder beschermt niet tegen de «vermomde wolf» en de «bliksem» (zie «wolfskaarten»).

Als een schaap aankomt op het vak van de hut van de herder, is hij gereed en wordt hij geplaatst op de «weilanden» tegel.

### De wolfskaarten



**De bewegingen.** De wolf beweegt één vak in de aangegeven richting. Als een schaap zich bevindt op het vak waar de wolf aankomt, dan neemt de wolf het schaap mee. Het schaap wordt van de berg gehaald en geplaatst op de «voorraadplaats» tegel. Als de wolf aankomt op een leeg vak, dan gebeurt er niets.



**De vermomde wolf.** De wolf neemt het schaap mee die het dichtst bij hem op zijn niveau staat en plaatst zich op zijn vak. Als er veel schapen op gelijke afstand van de wolf staan, dan moeten de spelers het eens raken over het schaap dat van de berg wordt verwijderd. Als er geen schapen op zijn niveau staan, dan beweegt hij niet.



**De verzadigde wolf.** De wolf blijft staan op het vak en kan geen schapen grijpen tijdens deze ronde.



**Het ontsnapte schaap.** Een schaap wordt verwijderd van de «voorraadplaats» tegel en verplaatst naar het vak dat wordt bezet door de herder.



**De bliksem.** De bliksem elektroceert het hoogste schaap op de berg. De wolf neemt de gelegenheid om dit neergeblijvende schaap mee te nemen naar de voorraadplaats en plaatst zich op het vak. Als er veel schapen op dezelfde hoogte op de berg staan, dan moeten de spelers het eens raken over het schaap dat van de berg wordt verwijderd.



**De arend.** De arend probeert een schaap te grijpen maar de herder houdt wacht en verhindert hem op het laatste moment! Een schaap wordt verwijderd van de tegel met «weilanden» en verplaatst naar het vak dat wordt bezet door de herder.

### Belangrijke punten:

- Als er meerdere schapen staan op een vak dat door de wolf wordt bezocht, dan neemt de wolf er twee. Hij kan niet meer dan twee schapen meenemen.
- Wanneer een schaap langs een vak komt dat wordt bezet door de wolf of er stopt, dan wordt hij meegenomen naar de «voorraadplaats».
- Als de wolf op het vak van de hut van de herder staat, dan neemt hij de schapen die er langs komen mee naar de «voorraadplaats».
- Als de wolf op hetzelfde vak blijft (bijvoorbeeld als hij een kaart trekt met een «beweging naar onder» wanneer hij al op het onderste niveau staat) en dat vak wordt bezet door een of meerdere schapen, dan neemt hij een schaap en wordt die verplaatst naar de «voorraadplaats» tegel.
- Als alle schapenkaarten zijn gespeeld, worden de schapenkaarten opnieuw verspreid met de spelkant naar boven gericht. Zo worden bepaalde beweegrichtingen weer toegankelijk...
- Wanneer de stapel wolfskaarten is uitgeput, worden alle wolfskaarten van het spel geschud en terug op de stapel gelegd, met de spelkant naar onder gericht.

### Einde van het spel

Wanneer er geen schapen meer op de berg zijn (alle schapen staan op de «weilanden» tegel of zijn meegenomen naar de «voorraadplaats» door de wolf), eindigt het spel. Men telt vervolgens het aantal geredde schapen op de «weilanden» tegel en het aantal schapen ontvoerd door de wolf op de «voorraadplaats» tegel.

- Als er meer schapen zijn gered dan ontvoerd, dan winnen de spelers samen de wedstrijd.
- Als er meer schapen zijn ontvoerd dan gered, dan winnen de spelers samen de wedstrijd.
- In het geval van een gelijke stand (5 schapen op elke tegel) wint er niemand, noch de wolf, noch de spelers en moet snel een nieuw spel worden gestart!

### U kunt besluiten om de wedstrijd te beëindigen zodra 6 schapen op de «weiland» tegel staan: in dat geval wint u het spel.

Het is ook mogelijk om alleen te spelen volgens dezelfde regels, met uitzondering dat de speler hier niet wijzigt.

### Alternatieve regels

Een van de spelers neemt de rol van de wolf en speelt tegen alle anderen. Hij plaatst de wolfskaarten in een stapel voor zich met de spelkant naar onder gericht. Wanneer het zijn beurt is, keert hij de bovenste twee kaarten van de stapel om en beslist hij welke te spelen. De andere kaart wordt aan de kant gelegd. De wolf kan maximaal één schaap eten en de herder beschermt hen tegen alle gevaren (ook tegen de «vermomde wolf» en de «bliksem»). De overige regels blijven dezelfde.

### De wolf, de herder en de schapen

Wanneer je in de bergen wandelt, is het mogelijk dat je een herder ontmoet. Onder zijn schattige baret beschermt en verzorgt hij de schapen, met de onschatbare hulp van zijn Patou-berghond.

Elk jaar, bij het aanbreken van de zomer, wanneer het gras hier en daar op de vlakke begint te verschijnen, leidt de herder zijn kudde naar de hoogten: dit noemen we de verweiding. De beesten doen zich tegoed aan het hoge verse gras en overal op de berg horen we hun bellen rinkelen. Vaak worden er feestelijkheden georganiseerd om het begin van de verweiding te vieren. Een schaduw verschijnt... met een grijze en bruine wacht, het is de de wolf die's nachts rondsluip op zoek naar voedsel. Hij leeft in een roedel en voedt zich met kleine zoogdieren en gewervelde dieren, maar ook met bessen en vruchten. Hoewel hij heel wat angst inboezemt, zijn aanvallen op mensen uiterst zeldzaam. De wolf kan echter wel de schapen aanvallen, een eenvoudige prooi wanneer ze niet goed worden beschermd. Vandaag bestaan er oplossingen en hulpmiddelen die toelaten dat de wolf, de herder en de schapen samen in harmonie kunnen leven. De schapenfokkers kunnen bijvoorbeeld vrijwilligers zoeken om de kudde te bewaken, scheidingsnetten gebruiken of meer honden met hen meenemen om de wacht te houden.

Wij bij Bioviva houden van de herders, de schapen... en ook van de wolven die niet te veel schapen opeten!



[www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)