



# Sammle dir deine Schafe

## Weitere Spiele vom KLMJ

- Weihnachtsquartett
- Osterquartett
- Die Frucht des Geistes
- Arche Noah
- Sodom und Gomorra

zu erfragen unter  
Rahel Gebhardt, Kursdorfer Weg 10, 04205 Leipzig  
E-mail: [klmj@apg238.de](mailto:klmj@apg238.de)

## Inhalt:

72 Spielkarten  
Sammelblatt zum Thema  
„Hirten und Schafe“

---

**Du brauchst:**  
Schere, Stifte

**So bastelst du das Spiel:**  
Löse die Heftklammern aus der Mitte dieses Heftes.  
Schneide die Karten alle aus und wenn du Lust hast, kannst  
du sie alle anmalen.

# Sammele dir deine Schafe

- ein Spiel nach Psalm 23 -

## Mitspieler

Bei diesem Spiel können 2-4 Spieler mitspielen. Es müssen immer alle Karten zum Spielen genommen werden.

## Sinn des Spieles

In dem Spiel geht es darum eine Schafherde zusammenzubringen und damit diese überlebt, brauchen sie Weideland und Wasser. Doch zum Schutz vor wilden Tieren brauchen sie auch noch einen Hirten mit Stab und einen Hirtenhund. Wer zuerst alle Karten vor sich auf dem Tisch liegen hat, hat gewonnen.

## Spielvorbereitung

- alle Karten mischen
- an jeden Spieler 3 Karten austeilen
- restliche Karten verdeckt auf einen kleinen Stapel auf den Tisch legen

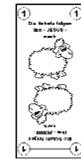


## Spielablauf

- der Spieler, der an der Reihe ist, zieht so viele Karten von dem Stapel, daß er immer 4 Karten auf der Hand hat
- er darf 1 oder 2 Karten herauslegen
- am Ende des Zuges muß eine Karte auf einen Extrastapel abgelegt werden
- wenn der Spieler nicht herauslegen kann, darf er 2 Karten auf den Extrastapel ablegen

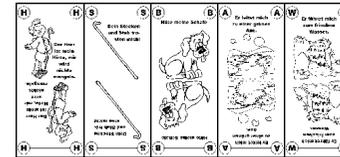
## So müssen die Karten auf den Tisch herausgelegt werden

- die Schafe in der richtigen Reihenfolge 1-5
- Hirte, Stab, Hirtenhund, Aue und Wasser in beliebiger Reihenfolge



## Schafe

- es gibt 5 Schafe
- sie müssen der Reihe nach herausgelegt werden, das Schaf 2 darf z.B. erst dann gelegt werden, wenn das Schaf 1 schon liegt



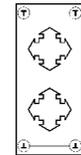
## Hirte, Stab, Hirtenhund, Weide, Wasser

- diese 5 Karten müssen so wie die Schafe gesammelt werden
- sie können in beliebiger Reihenfolge herausgelegt werden



## Löwe

- der Löwe ist der Feind der Mitspieler
- wer den Löwen hat, kann von einem Mitspieler eine Karte verlangen und muß den Löwen dann auf den Extrastapel ablegen
- hat der Mitspieler die gewünschte Karte nicht, so hat er Pech und der Löwe muß trotzdem abgelegt werden



## Tauschkarte

- zieht ein Spieler diese Karte, müssen sofort alle Karten an den linken Nachbarn weitergegeben werden, die Tauschkarte wird auf den Extrastapel abgelegt
- der Zug ist für den Spieler beendet und der nächste kommt dran
- hat der Spieler 2 Tauschkarten gezogen, so muß derjenige der jetzt die Tauschkarte hat, sofort diese Karte wieder ablegen und es müssen wieder alle Karten getauscht werden
- es dürfen nie Tauschkarten im Spielumlauf sein, es muß immer sofort getauscht werden

## Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle 5 Schafe und die anderen 5 Karten zusammen hat.

## Hinweis

- sind die Karten von dem Stapel alle, werden die Karten von dem abgelegten Stapel gemischt und mit ihnen weitergespielt
- wenn man nur zu zweit spielt, kann man 2 Kartensätze weglegen und nur mit 4 Kartensätzen spielen