



Shaun das Schaf – Gemüsefußball

Spielanleitung – kurz erklärt

Bei Shaun das Schaf – Gemüsefußball baut ihr aus dem Spielplan und der Schachtel eine Rampe, die ihr mit Steck-Schweinen zu einem Hindernisparcours macht. Eine Murmel – der Gemüsefußball – rollt diese Rampe hinunter und landet am Ende in einem von mehreren Fächern. Vor jedem Fach liegen Punkte-Chips, die ihr dort selbst platziert habt, und wer das meiste Ballgefühl zeigt, kassiert die meisten Punkte.

Spielziel

Ihr lenkt die Murmel über eine Rampe in ein Fach und sammelt die davor liegenden Punkte-Chips. Nach fünf Runden gewinnt, wer am meisten Punkte hat.

Vorbereitung

Legt die Zielfläche mit den quadratischen Aussparungen in die Schachtelunterseite, passend zu den farbigen Markierungen am Schachtelrand. Steckt die Seitenwände in den Spielplan und befestigt sie am Schachtelrand, sodass eine Rampe entsteht, die rund 7 cm herausragt. Sortiert die Punkte-Chips nach Werten und legt sie zusammen mit Schafplättchen und Steck-Schweinen neben die Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Legt für die Runde alle Steck-Schweine, zwei 1er-Chips, einen 2er-Chip und einen 3er-Chip in die Mitte, dazu so viele Schafplättchen, wie ihr Spieler seid.
- 2 Reihum nehmt ihr je ein Teil: Ein Schwein steckt ihr in einen Schlitz der Rampe, ein Schafplättchen legt ihr offen vor euch ab, einen Punkte-Chip legt ihr vor eines der Fächer am unteren Rampenende.
- 3 Ist alles verteilt, beginnt der Spieler mit Schaf Nummer 1. Er legt die Murmel auf das Loch in seiner Farbe oben an der Rampe.
- 4 Mit dem Zeigefinger tippt er einmal auf das Schweine-Symbol, die Murmel rollt los und landet in einem Fach. Alle Chips vor diesem Fach gehören ihm.
- 5 Die Spieler mit den Schafen 2 bis 5 dürfen vor ihrem Tipp noch ein beliebiges Schwein umstecken.
- 6 Danach kommt die nächste Runde: Schweine heraus, neue Chips dazu.

So gewinnt ihr

Nach der fünften Runde zählt ihr eure Punkte. Wer am meisten hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Punkte-Chips einsammeln. Dazu muss die Murmel am Ende der Rampe genau in dem Fach landen, vor dem die wertvollen Chips liegen. Weil ihr die Schweine als Hindernisse und die Chips selbst verteilt, beeinflusst ihr den Lauf der Murmel schon vor dem Tippen. Nach fünf Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktsomme.

Spielmaterial

1 Spielplan

2 Seitenwände

1 Zielfläche

1 Gemüsefußball

13 Steck-Schweine

5 Schafplättchen

20 Punkte-Chips

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Werft einen Blick auf die Seitenteile der Schachtelunterseite: Eine der kurzen Seiten trägt Markierungen.
- Legt die Zielfläche mit den quadratischen Aussparungen an dieser Seite in die Schachtelunterseite. Die farbigen Markierungen außen an der Schachtel müssen zu den Farben der Zielfläche passen.
- Steckt die beiden Seitenwände in die Schlitzte am Rand des Spielplans.
- Den Spielplan mitsamt den Seitenwänden legt ihr nun in die Schachtelunterseite, wobei das Stück mit dem Schwein auf der Zielfläche ruht. Danach hakt ihr die Seitenwände mit ihren Schlitzten am Rand der Schachtel ein. Auf diese Weise bildet sich eine Rampe, die ungefähr 7 cm über die Schachtel hinausragt.
- Sortiert die Punkte-Chips nach ihren Werten.
- Legt Punkte-Chips, Schafplättchen und Steck-Schweine neben der Schachtel bereit.
- Beim ersten Aufbau helfen euch am besten die Eltern oder ältere Geschwister.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler nimmt sich den Gemüsefußball, also die Murmel, und eröffnet das Spiel. Er beginnt auch mit dem Verteilen des Spielmaterials in der ersten Phase. Gespielt wird über fünf Runden.

Spielablauf

Aufbau einer Runde

Jede der fünf Runden läuft in zwei Phasen ab: Zuerst verteilt ihr das Spielmaterial, danach bringt ihr nacheinander die Murmel ins Rollen.

Phase 1: Spielmaterial verteilen

- 1 Legt alle Steck-Schweine in die Tischmitte, dazu zwei Punkte-Chips mit dem Wert 1 sowie je einen Chip mit dem Wert 2 und 3.
- 2 Sucht so viele Schafplättchen heraus, wie Spieler teilnehmen, und legt sie ebenfalls in die Mitte.
- 3 Der jüngste Spieler beginnt. Reihum nimmt sich dann jeder genau ein Teil aus der Mitte, bis nichts mehr übrig ist.
- 4 Wer ein Schwein nimmt, steckt es sofort in einen beliebigen Schlitz der Rampe.
- 5 Wer ein Schafplättchen nimmt, legt es offen vor sich ab. Die Zahl darauf bestimmt die Startposition an der Rampe und die Reihenfolge in Phase 2. Pro Spieler ist nur ein Schaf erlaubt.
- 6 Wer einen Punkte-Chip nimmt, legt ihn vor eine der quadratischen Öffnungen am unteren Rampenende, außerhalb der Schachtel. Die farbigen Markierungen am Schachtelrand helfen euch dabei, die Fächer auseinanderzuhalten.

Wohin die Punkte-Chips gelegt werden

In der ersten Runde muss vor jede quadratische Öffnung mindestens ein Chip wandern. Auch später gilt: Zuerst werden die noch leeren Fächer bestückt. Erst wenn vor jedem Fach etwas liegt, dürft ihr Chips auf schon belegte Fächer stapeln.

Phase 2: Den Gemüsefußball ins Rollen bringen

- 1 Es beginnt der Spieler mit dem Schafplättchen Nummer 1, danach folgen die anderen in aufsteigender Reihenfolge ihrer Zahlen.
- 2 Der Spieler legt die Murmel oben an der Rampe auf das Loch, das in seiner Spielerfarbe umrandet ist.
- 3 Mit dem Zeigefinger tippt er einmal auf das Schweine-Symbol des Spielplans. Die Murmel rollt los und wird von den steckenden Schweinen abgelenkt.
- 4 Landet sie in einem der quadratischen Felder, bekommt der Spieler alle Punkte-Chips, die vor diesem Feld liegen.
- 5 Die Spieler mit den Schafen 2 bis 5 dürfen vor ihrem eigenen Tipp noch ein beliebiges Schwein auf dem Spielplan umstecken.

Wenn es nicht klappt

Manchmal bleibt die Murmel unterwegs liegen oder erreicht das Ende, ohne in eine Öffnung zu rollen. Dann geht der Spieler leer aus und der nächste ist dran. Dasselbe gilt, wenn die Murmel in einem Fach landet, vor dem gerade keine Chips liegen.

Rundenwechsel

Waren alle einmal am Zug, startet die nächste Runde. Zieht alle Schweine aus dem Spielplan und legt sie mit den Schafplättchen erneut bereit. Dazu kommen wieder zwei 1er-Chips sowie je ein 2er- und ein 3er-Chip aus dem Vorrat in die Mitte. Chips, die in der Vorrunde niemand abgeräumt hat, bleiben vor ihren Fächern liegen. Dann folgt wieder das Verteilen des Spielmaterials.

Der Spielzug

- 1 Wenn du Schaf 2 bis 5 hast: Stecke ein beliebiges Schwein an eine andere Stelle des Spielplans um.
- 2 Lege die Murmel auf das Loch am oberen Rampenende, das in deiner Spielerfarbe umrandet ist.
- 3 Tippe einmal mit dem Zeigefinger auf das Schweine-Symbol auf dem Spielplan.
- 4 Warte ab, in welchem quadratischen Feld die Murmel landet.
- 5 Nimm dir alle Punkte-Chips, die vor diesem Feld liegen.
- 6 Der Spieler mit der nächsthöheren Schafzahl ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Jeder Spieler darf nur ein Schafplättchen besitzen.
- Liegen beim Verteilen nur noch Schafplättchen in der Mitte und ein Spieler hat bereits eines, nimmt er trotzdem ein weiteres und legt es vor einen Mitspieler, der noch kein Schaf hat.
- In der ersten Runde muss vor jede quadratische Öffnung ein Punkte-Chip gelegt werden. Danach gilt: Erst alle freien Fächer belegen, bevor Chips auf bereits belegte Fächer kommen.
- Bleibt die Murmel unterwegs liegen oder rollt sie in keine der Öffnungen, geht der Spieler leer aus.
- Landet die Murmel in einem Fach ohne Chips, gibt es in dieser Runde keine Punkte für den Spieler.
- Nicht abgeräumte Punkte-Chips bleiben über die Runden hinweg vor ihren Fächern liegen.
- Pro Zug ist genau ein Tipp mit dem Zeigefinger auf das Schweine-Symbol erlaubt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach der fünften Runde. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte besitzt. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, entscheidet die Anzahl der 3er-Chips. Ist auch die gleich, zählen die 2er-Chips. Bleibt es dabei gleich, haben alle Beteiligten gemeinsam gewonnen – oder ihr spielt einfach noch eine Runde.

Tipps

- Weil nicht abgeräumte Chips liegen bleiben, können sich vor einzelnen Fächern über die Runden hohe Stapel ansammeln. Behalte diese Fächer im Blick.
- Das Schafplättchen bestimmt auch deine Startposition an der Rampe. Überlege beim Wählen, welches Loch oben zu den Schweinen passt, die schon stecken.
- Schaf 1 startet zuerst, darf aber kein Schwein umstecken. Die späteren Nummern können den Parcours dagegen noch anpassen.
- Wenn du ein Schwein setzt, kannst du den Weg zu einem fetten Chip-Stapel für Mitspieler versperren oder dir selbst eine Bahn öffnen.
- Punkte-Chips, die du selbst ablegst, kannst du vor ein Fach legen, das du mit deiner Startposition gut erreichst.

Häufige Fragen

Wie oft darf ich die Murrel antippen?

Nur einmal. Du legst die Murrel auf dein farbiges Loch und tippst einmal mit dem Zeigefinger auf das Schweine-Symbol des Spielplans.

Was passiert, wenn die Murrel auf halber Strecke liegen bleibt?

Dann geht der Spieler leer aus und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das gilt auch, wenn die Murrel unten ankommt, aber in keine der quadratischen Öffnungen rollt.

Bekomme ich Punkte, wenn die Murrel in ein leeres Feld rollt?

Nein. Liegt vor dem getroffenen Feld kein Chip, erhältst du in dieser Runde keine Punkte.

Darf jeder Spieler vor seinem Zug ein Schwein umstecken?

Nein, nur die Spieler mit den Schafplättchen 2 bis 5. Der Startspieler mit Schaf 1 tippt ohne vorheriges Umstecken.

Wohin muss ich einen Punkte-Chip legen?

Vor eine der quadratischen Öffnungen am unteren Ende der Rampe, außerhalb der Schachtel. Solange noch Fächer leer sind, musst du zuerst diese belegen.

Was mache ich, wenn beim Verteilen nur noch Schafplättchen übrig sind und ich schon eines habe?

Du nimmst trotzdem ein weiteres Schaf aus der Mitte und legst es vor einen Mitspieler, der noch kein Schafplättchen besitzt.

Bleiben nicht gewonnene Chips auf dem Tisch liegen?

Ja. Punkte-Chips, die in einer Runde niemand abgeräumt hat, bleiben vor ihren Fächern liegen und können in späteren Runden gewonnen werden.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Zuerst entscheidet die Zahl der 3er-Chips, danach die der 2er-Chips. Ist auch das gleich, gewinnen alle Beteiligten gemeinsam oder ihr spielt eine weitere Runde.

Wie lange dauert eine Partie?

Eine Partie geht über genau fünf Runden. Jede Runde besteht aus dem Verteilen des Materials und je einem Murrelzug pro Spieler.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autoren	Inka Brand, Markus Brand
Erscheinungsjahr	2009
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von KOSMOS, zuletzt geprüft am 18.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/shaun-das-schaf-gemuesefussball/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/shaun-das-schaf-gemuesefussball/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026