



ROBERTO
FRAGA



STIVO



REGELN



INHALT

1 Holzfigur

17 Spielsteine

20 Marken

EINFÜHRUNG

Polly der Hirtenhund fragt sich „**Wo in aller Welt ist er hingelaufen? Uly war doch eben noch hier!**“

ULY und POLLY ist ein semi-kooperatives Spiel, bei dem in jeder Runde ein Spieler gegen die anderen spielt.



Dieser Spieler verkörpert Uly, den schelmischen kleinen Wolf, der sich gerne in der Schafherde versteckt.

Alle anderen Spieler arbeiten als Polly die Hütehündin zusammen, um das Versteck des kleinen Wolfs zu finden.



Sammele entsprechend deiner Rolle im Spiel für jeden Erfolg Belohnungsmarken, um am Ende des Spiels so viele wie möglich zu haben!

GEGENSTAND DES SPIELS

Gewinne so viele Belohnungsmarken wie möglich. Abhängig von deiner Rolle musst du hierzu:

- **der Hütéhündin helfen, den kleinen Wolf zu finden**, der sich unter den Schafen versteckt,
- **als kleiner Wolf in deinem Versteck bleiben und aufpassen**, dass die Hütéhündin dich nicht findet.

AUFBAU



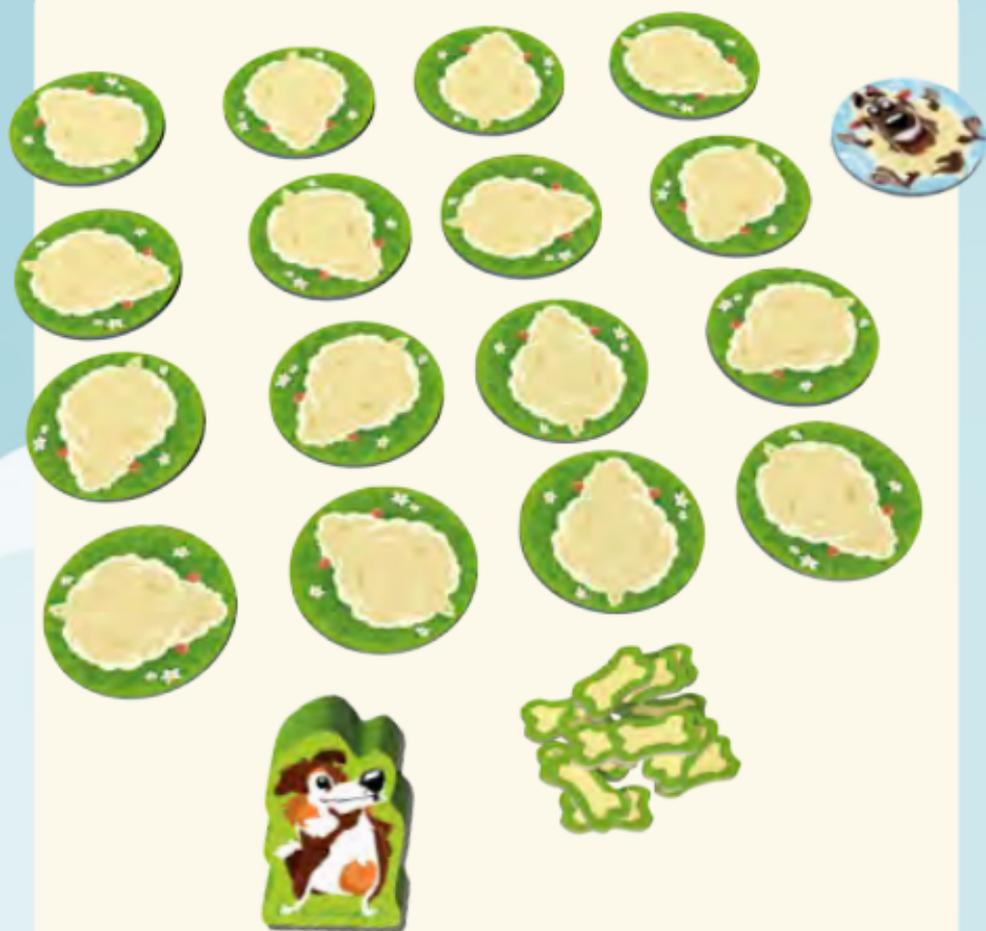
1. Nimm den Spielstein mit dem kleinen Wolf und lege ihn aufgedeckt auf den Tisch neben die Spieler.



2. Bilde aus den 16 Spielsteinen mit den Schafen ein 4x4-Quadrat. Spielsteine werden verdeckt hingelegt. Dieses Quadrat ist die Weide der Schafe (Spielbereich).

3. Lege die 20 Belohnungsmarken und die Hütéhündin neben das Spielfeld.

4. Der Spieler, der zuletzt ein Schaf gesehen hat, spielt den kleinen Wolf in der ersten Runde. Er nimmt den Wolf-Spielstein.



SO WIRD GESPIELT

Das Spiel umfasst mehrere Spielrunden.

In jeder neuen Runde übernimmt ein anderer Spieler die Rolle des Wolfes, der sich unter den Schafen versteckt. Alle anderen Spieler müssen zusammenarbeiten, um der Hütchündin zu helfen, den Wolf zu finden.

🌸 Der Spieler, der den Wolf spielt, bittet seine Mitspieler, die Augen zu schließen. So kann er heimlich einen der 16 Schaf-Spielsteine gegen seinen Wolf-Spielstein austauschen, indem er den Wolf verdeckt an diese Stelle legt.



Es ist wichtig, dass niemand erkennen kann, welcher Spielstein ausgetauscht wurde!

Hierzu kann der Spieler vorsichtig einige der anderen Schaf-Spielsteine etwas verschieben, um die anderen Spieler zu verwirren. Der Schaf-Spielstein, der entfernt wurde, wird zurück in den Spielkarton gelegt, da er für den Rest der Spielrunde nicht mehr gebraucht wird.

🌸 Wenn er fertig ist, sagt der Wolf-Spieler:
„Ihr werdet mich nicht finden!“

🌸 Die anderen Spieler können dann die Augen öffnen.

Die Hütehund-Spieler entscheiden gemeinsam, mit welchem Schaf-Spielstein sie beginnen wollen, und legen die Hütehündin auf diesen Spielstein, ohne diesen umzudrehen.





Der Wolf ist nun an der Reihe:

Der Wolf-Spieler, nimmt zwei Spielsteine, die entweder nebeneinander oder diagonal liegen, und vertauscht sie.

Tauschregeln

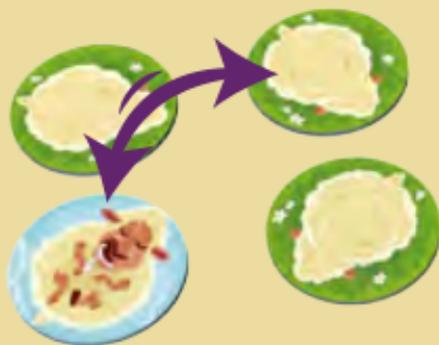
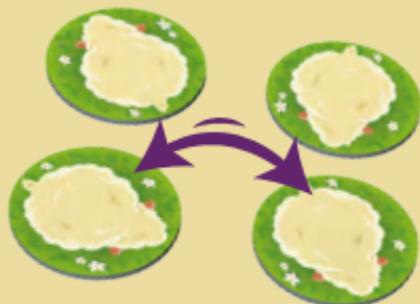
- Der Spieler muss zwei Spielsteine vertauschen und darf nicht aussetzen.

- Er darf nicht den Spielstein wählen, auf dem die Hütchündin liegt.

- Der Spieler muss nicht den Spielstein vertauschen, unter dem er sich versteckt, aber er kann zwei andere Spielsteine vertauschen, um die anderen Spieler zu verwirren.

- Die Spieler können einen Spielstein, der umgedreht wurde mit einem Spielstein, der noch nicht umgedreht wurde, vertauschen

(siehe Die Hütchündin ist an der Reihe).





Die Hütehündin ist an der Reihe:

Wenn die Hütehündin zum ersten Mal an der Reihe ist, legt der Spieler links vom kleinen Wolf die Hütehund-Figur eine Stelle weiter auf einen Schaf-Spielstein; er darf auch diagonal setzen.

Er kann jedoch nicht über einen Spielstein springen.

Dies ist nicht der richtige Zeitpunkt, für einen „Bocksprung“!



Beispiel: In dieser Situation kann Polly auf einen der acht markierten Spielsteine gesetzt werden.

Die Hütehund-Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn.

Wenn die Hütchündin auf einem Spielstein landet, der bereits umgedreht wurde, passiert nichts und der kleine Wolf ist nun an der Reihe.



Wenn die Hütchündin auf einem Spielstein landet, der bereits umgedreht wurde, passiert nichts und der kleine Wolf ist nun an der Reihe.

Wenn der kleine Wolf unter diesem Spielstein versteckt ist: BRAVO! Ihr habt ihn gefunden! Alle Hütchund-Spieler dürfen sich eine Belohnungsmarke von dem Stapel nehmen. Die Spielrunde ist nun zu Ende.

Wenn der kleine Wolf sich nicht unter dem Schaf-Spielstein versteckt: Pech gehabt, ihr müsst weitersuchen! Der Spieler lässt den Spielstein aufgedeckt liegen und setzt die Hütchündin darauf, damit sie

weilersuchen kann. Dann ist der kleine Wolf an der Reihe.

Die Hüt Hund-Spieler und der Wolf-Spieler machen ihre Spielzüge abwechselnd bis zum Ende der Runde.

ENDE DER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde ist zu Ende, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

 **Die Hüt Hund-Spieler finden den kleinen Wolf unter einem Schaf-Spielstein (einschließlich des achten Spielsteins).**

In diesem Fall gewinnen die Hüt Hund-Spieler die Spielrunde und erhalten alle eine Belohnungsmarke als Dank für ihre harte Arbeit im Team.

Glückwunsch, kein Versteck ist sicher vor euch!

 **Die Hüt Hund-Spieler drehen den achten Schaf-Spielstein um, ohne den Wolf zu finden.** Das bedeutet, dass er entkommen ist! In diesem Fall gewinnt der kleine Wolf die Runde und erhält eine Belohnungsmarke. Ein großes Lob an ihn, er ist der Meister des Versteckspiels!

NEUE RUNDE

- Der Spieler, der links von dem aktuellen Wolf sitzt, übernimmt in der nächsten Runde die Rolle des kleinen Wolfs. Dieser Spieler nimmt den Wolf-Spielstein und legt ihn aufgedeckt vor sich hin.
- Alle anderen Spieler helfen der Hütehündin. Sie nehmen den beiseitegelegten Schaf-Spielstein aus dem Karton und bilden ein neues Feld mit den 16 Schaf-Spielsteinen, die sie verdeckt hinlegen.
- Der Spieler, der den Wolf spielt, beginnt die nächste Runde.

 Spielt so viele Runden nacheinander wie notwendig, um das Ende des Spiels zu erreichen.



ENDE DES SPIELS

 Bei zwei oder drei Spielern endet das Spiel, wenn jeder Spieler zweimal Wolf war.

 **Bei vier oder fünf Spielern** endet das Spiel, wenn jeder Spieler einmal Wolf war.

Die Spieler zählen ihre Belohnungsmarken. Der Spieler mit den meisten Belohnungsmarken, gewinnt das Spiel.

Falls einige Spieler die gleiche Anzahl Knochen haben, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.



© 2021 Blue Orange Edition. Uly & Polly und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu