

## Ostfriesisches Schafe-Schubsen - KSR

Gespielt werden mehrere Runden zu je 4 Phasen.

### 1) Zugweite festlegen:

Alle Spieler legen gleichzeitig 1 - 3 Karten verdeckt vor sich ab.  
Man legt die Karten so aus, dass 1er, 10er und 100er Stelle eindeutig sind.  
Aus taktischen Gründen dürfen auch führende Nullen gespielt werden.

### 2) Karten auswerten:

Der Startspieler beginnt und führt Aktion a) bis d) nacheinander durch.  
Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

**a) Karten aufdecken:** Der aktive Spieler deckt seine gespielten Karten auf.

**b) Glücksklee einsetzen:** 0 bis x gesammelte Glücksklee einsetzen, d.h.,  
offen vor sich ablegen. Es gibt 2 Arten von Plättchen:

Zurücklaufen: Erst die reguläre Zugweite ziehen inkl. Sonderfälle.

Dann die gesamte Zugweite von den Glücksklee-Plättchen zurücklaufen.

Evtl. Sonderfälle abhandeln. ABER: Schaf vom Deich gefallen = unumkehrbar.

Zugweite verändern: Um einen Wert von 0 bis 9 vor- oder zurücksetzen.

Der Endwert gilt als Zugweite für den Vergleich der Zugweiten.

! Ein Schaf darf nicht durch Glücksklee den 1. Plan gegen die Laufrichtung verlassen.

**c) Schaf ziehen:** Gemäß der ausgelegten Zugweite das eigene Schaf weiterziehen,  
von links nach rechts.

je **1er**-Schritt = 1 Feld nach oben. Beim Verlassen einer Spalte setzt man  
das Schaf eine Spalte weiter rechts unten wieder ein.

je **10er**-Schritt = 1 Feld nach rechts

je **100er**-Schritt = 10 Felder nach rechts

Schafe dürfen über Schafe / Wasserfelder ziehen. Diese Felder zählen mit.

Zielfeld ist belegt: Das bisherige Schaf dort wird 1 Feld nach oben geschubst.

Eine evtl. ausgelöste Kettenreaktion wird ausgeführt.

Schaf betritt Wasserfeld: 1 Rettungsring abgeben, sonst scheidet man aus.

Das letzte Schaf verlässt den 1. Spielplan:

Den Plan mit einer seiner Seiten in Zugrichtung hinter den 2. Plan anlegen.

Ein Schaf scheidet aus dem Spiel aus: Scheidet ein Schaf während der Auswertung  
der Karten aus, geht es vom Plan. Die Karten des Spielers kommen beiseite.

Evtl. Teufelchen/Engelchen im Besitz dieses Spielers werden unter 2d) verteilt.

Ein Schaf verlässt den Deich: Sollte ein Schaf den 2. Spielplan verlassen (egal, wie),  
ist es generell sofort aus dem Spiel.

**d) Zugweite vergleichen:** Die eigene Zugweite wird mit der Zugweite der anderen  
Spieler verglichen, die schon ihre Karten aufgedeckt haben.

Eigene Zugweite  $\leq$  Zugweite des Spielers mit Teufelchen: Man erhält Teufelchen (-)

Eigene Zugweite  $>$  Zugweite des Spielers mit Engelchen: Man erhält Engelchen (+)

Patt: Wer später an die Reihe kommt, ist im Nachteil.

### 3) Spielrunde auswerten (gemeinsam):

Wer das Teufelchen hat: 1 Rettungsring abgeben, sonst aus dem Spiel ausscheiden.  
Im letzteren Fall wird das Schaf entfernt, Karten + Glücksklee  
kommen in die Spielschachtel zurück.

Wer das Engelchen hat: 1 Glücksklee-Plättchen aussuchen.

Ausgespielte Karten werden vor den Spielern verdeckt als persönl. Ablagestapel gehalten.

### 4) Nächste Spielrunde vorbereiten (alle gleichzeitig):

Jeder Spieler prüft seine Handkarten.

Hat man weniger als 4 Karten, nimmt man seinen ganzen Ablagestapel wieder auf.

Startspieler wird, wer aktuell das Engelchen hat. Er nimmt auch das Teufelchen.

Alle in der aktuellen Runde eingesetzten Glücksklee sind aus dem Spiel.

**Spielende:** Sind am Ende einer Runde nur noch 2 Schafe auf dem Deich, endet das Spiel.

Wer sein Schaf am weitesten hinten stehen hat, gewinnt. Sollten noch weniger  
als 2 Schafe verbleiben, gewinnt, wer sich am längsten halten konnte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.10.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Hinweise zu KSRs  
bitte an  
[roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)