

1. Zugweite festlegen – alle gleichzeitig

Alle Spieler legen gleichzeitig ein bis drei Karten verdeckt vor sich aus und bestimmen so für die aktuelle Runde die Zugweite ihres Schafes. Die Karten müssen so auf den Tisch gelegt werden, dass klar erkennbar ist, welche Karte der Einer-, ggf. Zehner- und Hunderter-Stelle entspricht. Die Kartenwerte werden nicht addiert!

Beispiel: Für eine Zugweite bis 9 wird nur eine Karte gespielt. Wer sein Schaf 10 bis 99 Felder bewegen möchte, muss 2 Karten wählen. Ab 100 Feldern werden 3 Karten benötigt. Wer aus taktischen Gründen seine Karten schneller loswerden möchte, kann zusätzlich die Karte 0 spielen, auch wenn es nicht nötig wäre. So kann z. B. eine „087“ ausgelegt werden. Möchte man den Mitspielern nicht zeigen wie viele Karten man ausgelegt hat, verdeckt man die ausgelegten Karten bis zum Aufdecken einfach mit seiner Hand.

Sobald sich alle Spieler für eine Zugweite entschieden und ihre Karte(n) entsprechend verdeckt ausgespielt haben, folgt die Auswertung.

Beispiele für mögliche Zugweiten:



2. Karten auswerten – nacheinander im Uhrzeigersinn

Der Startspieler beginnt und führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

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

b) Glücksklee einsetzen? Anschließend darf der Spieler ein oder mehrere seiner im Spielverlauf gesammelten Glücksklee-Plättchen einsetzen, indem er sie offen vor sich auslegt. Er kann dadurch u.a. die Zugweite seines Schafes ändern. Die Glücksklee-Plättchen werden am Ende der Spielregel genau erklärt.



c) Schaf ziehen: Der Spieler zieht sein Schaf auf dem Spielplan entsprechend der gesetzten Zugweite weiter.

Die Schafe bewegen sich alle von links nach rechts. Für jeden Einerschritt zieht ein Schaf jedoch erst einmal ein Feld nach oben. Verlässt es dabei am oberen Rand den Spielplan, wird es in der darauffolgenden Spalte am unteren Rand wieder eingesetzt. Für jeden Zehnerschritt wird ein Schaf in gerader Linie ein Feld nach rechts gezogen. Zur Vereinfachung wurden die Spielfelder durchnummeriert, so dass man einen Spielzug leicht abzählen kann.

Beispiel: **Gelb** hat eine Zugweite von 85 ausgelegt. Das **gelbe Schaf** zieht 8 Zehnerschritte nach rechts und dann fünf Einerschritte nach oben. Mit dem dritten Einerschritt verlässt es jedoch oben das Spielfeld und taucht damit eine Spalte weiter rechts, am unteren Spielfeldrand wieder auf.

Tipp: Um Verwirrungen zu vermeiden, ist es ratsam, das Schaf zunächst auf dem Ausgangsfeld stehen zu lassen, dann die Zugweite abzuzählen, damit das Zielfeld zu bestimmen und erst dann das Schaf zu ziehen.

Während eines Spielzugs kann ein Schaf ohne Konsequenzen über fremde Schafe oder Wasserfelder ziehen. Wichtig ist nur, wo das Schaf seinen Spielzug beendet. Diese Sonderfälle werden am Ende der Spielanleitung erläutert.

d) Zugweite vergleichen: Der Spieler vergleicht seine Zugweite mit den bereits aufgedeckten Zugweiten der anderen Spieler. Er erhält nun gegebenenfalls die Teufelchen- oder Engelchen-Karte.

Teufelchen: Ist die eigene Zugweite **kleiner oder gleich** der Zugweite des Spielers, der gerade das Teufelchen besitzt, erhält man selbst das **Teufelchen** (das Teufelchen will man nicht haben).

Engelchen: Ist die eigene Zugweite **größer** als die Zugweite des Spielers, der gerade das Engelchen besitzt, erhält man selbst das **Engelchen** (das Engelchen will man gerne haben).

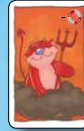
Bei Gleichstand wird immer der Spieler benachteiligt, der später am Zug ist. Dies lässt sich einfach mit der Regel „Mit ist Shit“ merken.



3. Spielrunde auswerten – gemeinsam

Sobald alle Spieler ihr Schaf gezogen haben, wird die Spielrunde ausgewertet:

Der Spieler, der das **Teufelchen** besitzt, muss einen Rettungsring abgeben! (Das Schaf verbleibt auf dem Spielplan). Kann der Spieler keinen Rettungsring mehr abgeben, scheidet er aus dem Spiel aus. Das Schaf wird vom Spielplan entfernt. Die Karten des Spielers sowie seine ggf. noch nicht gespielten Glücksklee-Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.



**Teufelchen:
Rettungsring
abgeben**

Der Spieler mit dem **Engelchen** sucht sich eines der noch verfügbaren Glücksklee-Plättchen aus.



**Engelchen:
Glücksklee
aussuchen**

Anmerkung: Für die Vergabe von Teufelchen und Engelchen ist nicht entscheidend, wer nach einer Spielrunde auf dem Deich am weitesten hinten oder vorne steht, sondern wer in der aktuellen Spielrunde die niedrigste oder höchste Zugweite gelegt hat!

Die ausgespielten Karten werden verdeckt vor dem Spieler als persönlicher Ablagestapel abgelegt.

4. Nächste Spielrunde vorbereiten – alle gleichzeitig

Alle Spieler prüfen nun die Anzahl ihrer Handkarten. Hat ein Spieler **weniger als 4 Karten** auf der Hand, nimmt er alle Karten seines Ablagestapels wieder auf die Hand. Ihm stehen somit für die Folgerunde wieder alle Karten zur Verfügung.

Der Spieler, der in der aktuellen Runde das **Engelchen** erhalten hat, ist **Startspieler für die nächste Spielrunde**. Er sammelt auch das Teufelchen ein und beginnt mit beiden die neue Runde.



Alle in dieser Spielrunde eingesetzten Glücksklee-Plättchen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

Spielende

Stehen am Ende einer Runde **nur noch zwei Schafe** auf dem Deich, endet das Spiel. Der Spieler, dessen Schaf auf dem Deich **am weitesten hinten** steht, d.h. an zweiter Stelle, gewinnt das Spiel.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass am Ende einer Spielrunde weniger als 2 Schafe auf dem Deich verbleiben, gewinnt der Spieler, der sich am **längsten** auf dem Deich halten konnte.

Der Wettlauf ist nun beendet und Hallbert geht zufrieden nach Hause. Doch heute ist nicht alle Tage – morgen wird wieder geschubst – keine Frage!

Sonderfälle beim Ziehen der Schafe

I. Das Zielfeld ist belegt:

Landet ein Schaf auf einem Feld, auf dem bereits ein anderes Schaf steht, wird dieses um ein Feld weiter geschubst (ein Einerschritt, kein Zehnerschritt). Sollte sich auf dem Zielfeld des geschubsten Schafes wiederum ein anderes Schaf befinden, wird dies ebenfalls um ein Feld weiter geschubst. So kann es gegebenenfalls zu einer Kettenreaktion kommen, die erst endet, wenn das letzte Schaf auf einem freien Feld landet. Es wird dabei **immer vorwärts** geschubst, auch wenn man durch ein Glücksklee-Plättchen rückwärts ein belegtes Feld betritt.



II. Ein Schaf betritt ein Wasserfeld:

Endet der Zug eines Schafes auf einem Wasserfeld oder wird es von einem anderen Schaf auf ein Wasserfeld geschubst, muss es einen Rettungsring abgeben, bleibt jedoch auf dem Wasserfeld stehen. Wer keinen Rettungsring abgeben kann, scheidet aus dem Spiel aus (siehe V.). **Hinweis:** Es ist durchaus möglich, dass man durch Ziehen oder Schubsen mehrfach in einer Runde auf einem Wasserfeld landet. In diesem Fall muss man jedes Mal erneut einen Rettungsring abgeben.



III. Das letzte Schaf verlässt den ersten Spielplan:

Befindet sich nach Abschluss des Spielzugs kein Schaf mehr auf dem ersten Spielplan, nimmt sich der aktive Spieler diesen Plan. Er entscheidet sich für eine der beiden Spielplanseiten und legt den Plan dann in Zugrichtung hinter den zweiten Spielplan an.



IV. Ein Schaf verlässt den Deich:

Sollte ein Schaf den zweiten Spielplan und damit den Deich verlassen (sei es durch eigene Kraft oder geschubst), scheidet es sofort aus dem Spiel aus. Hier können auch gegebenenfalls noch vorhandene Rettungsringe nicht mehr helfen.



V. Ein Schaf scheidet aus dem Spiel aus:

Scheidet ein Schaf während der Auswertung der Karten aus dem Spiel aus, wird das Schaf vom Spielplan genommen und die Spielkarten des Spielers beiseitegelegt. Besaß dieser Spieler eine Engelchen- oder Teufelchen-Karte, so werden diese nach den Regeln unter 2 d) „Zugweite vergleichen“ an die noch nicht ausgeschiedenen Spieler verteilt.

Die Glücksklee-Plättchen

Es gibt zwei Arten von Glücksklee-Plättchen, die sich auf unterschiedliche Weise im Spiel einsetzen lassen.

Zurücklaufen

Das Schaf des Spielers wird zuerst um die Zugweite vorwärts gezogen und geprüft, ob einer der zuvor genannten Sonderfälle eingetreten ist. Diese werden entsprechend abgewickelt. Erst danach wird das Schaf um den aufgedruckten Wert bzw. beim Einsatz mehrerer Plättchen um deren Summe wieder zurückgezogen. Auch hier kann es zu einem der genannten Sonderfälle kommen.



Wichtig: Wenn ein Schaf bereits beim Vorwärtsziehen vom Deich fällt, kann es durch die Glücksklee-Chips nicht mehr gerettet werden!

Zugweite verändern

Die Zugweite des Schafes wird um einen Wert zwischen Null und dem aufgedruckten Wert nach oben oder unten verändert. Der **neue Wert** zählt als Zugweite. Dieser Wert wird berücksichtigt, wenn die Zugweiten verglichen werden und entscheidet somit über den Verbleib von Teufelchen oder Engelchen (s. Punkt 2d „Zugweite vergleichen“).



Der Einsatz von Glücksklee-Plättchen darf nicht dazu führen, dass dadurch ein Schaf den ersten Spielplan entgegen der Laufrichtung verlässt.

Varianten & Erweiterungen

Varianten und Erweiterungen zum kostenlosen Download findet ihr unter www.hall9000.de/schafeschubsen.

Autoren: Uta Weinkauf,
..... Hans-Peter Stoll,
..... Frank Gartner

Illustration: Michael Menzel

Grafik-Design: Christof Tisch

Produktmanagement: ... Karsten Höser

Herausgeber:
H@LL9000 e.V.
Weimarer Straße 19
67165 Waldsee
www.hall9000.de
frank.gartner@hall9000.de

DANKESCHÖN: Wir, die Autoren, möchten an erster Stelle Michael Menzel, Christof Tisch und Karsten Höser für ihre aktive Unterstützung bei Illustrationen, Grafik und Produktmanagement danken. Ohne sie hätten wir unsere Spielidee nie umsetzen können!!

Wir danken aber auch allen anderen Spielerinnen und Spielern, die uns mit Testspielen, Anregungen, Regelkorrekturen u. v. m. geholfen haben. **VIELEN DANK!!!**

