

OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Variante 1 Trockenzeit

Die Einstiegsvariante für das erste Spiel

Wer den Mechanismus erst einmal kennenlernen möchte, kann die erste Partie ohne Pfützen spielen.

Der gesamte Deich ist trocken und alle Spielfelder werden als Grasfelder verwendet.



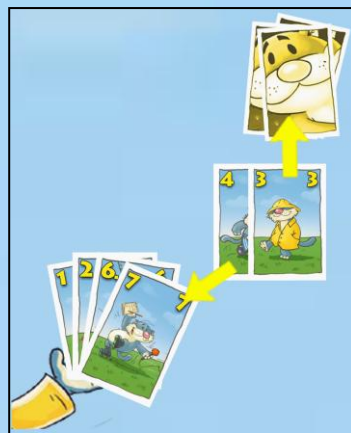
OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Variante 2 Eine zurück

Die taktische Karten-Rücknahme-Variante

Am Ende einer Spielrunde nehmen die Spieler immer eine der gerade gelegten Karten wieder zurück auf die Hand.

Die Spieler dürfen sich aussuchen, welche ihrer gerade gelegten Karten sie wieder auf die Hand nehmen wollen. Alle weiteren gelegten Karten kommen, wie gehabt, auf den eigenen Ablagestapel.



OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

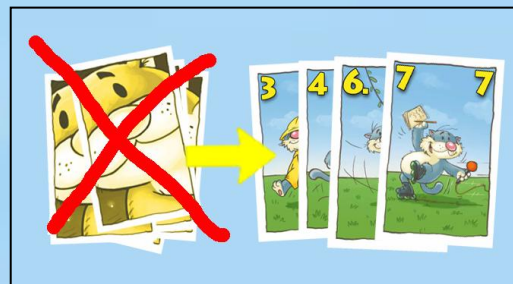
Variante 3 Schaf ouvert

Um noch mehr Taktik ins Spiel zu bringen.

Empfehlenswert für eine kleine

Anzahl von Spielern:

Alle abgelegten Karten werden am Ende der Runde der Reihenfolge nach sortiert offen abgelegt, so dass man stets die bereits gespielten Karten der Mitspieler einsehen kann. Dadurch ist ein deutlich taktischeres Kartenlegen möglich.



Diese Variante empfehlen wir mit einer kleineren Anzahl von Spielern. Mit vielen Spielern kann das Spiel sehr grübellastig werden und sich somit die Spiellänge unnötig hinaus zögern.



OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Variante 4 Freies Schubsen

Um noch mehr Interaktion ins Spiel zu bringen

Wer ein Schaf schiebt, darf entscheiden, in welche der 8 Richtungen (waagrecht, senkrecht oder diagonal) das Schaf geschoben werden soll.

Bei einer Kettenreaktion von Schaf-Schiebereien, darf der Spieler, der die Schieberei ausgelöst hat, die Richtung aller geschobener Schafe entscheiden.



Einzige Einschränkung:

Ein Schaf niemals auf ein Schaf geschoben werden, das bereits an der aktuellen Schieberei beteiligt war. Damit wird eine Endlos-Schiebe-Schleife verhindert.



OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Variante 5
Das große Schafe-Treiben

Für bis zu 16 Spieler und demnach mit bis zu 16 Schafen auf dem Deich!

Hierzu benötigt Ihr **2 Exemplare** vom **Ostfriesischen Schafe-Schubsen**. Ihr benötigt alle Steine, alle Kartensätze, bis zu 16 Rettungsringe, 2 Teufelchen allerdings nur die 2 Spielpläne, ein Engelchen und die Glücksklee aus nur einem Spiel.



Hierzu benötigt Ihr **2 Exemplare** vom **Ostfriesischen Schafe-Schubsen**. Ihr benötigt alle Steine, alle Kartensätze, bis zu 16 Rettungsringe, 2 Teufelchen allerdings nur die 2 Spielpläne, ein Engelchen und die Glücksklee aus nur einem Spiel.

Eine Tischseite spielt mit den Schafsköpfen nach oben, die andere Seite mit der Rückseite der Spielsteine nach oben. Auf diese Weise kann man die gleiche Farbe zweimal zugleich verwenden. Jedes Schaf erhält einen Rettungsring. Gespielt wird nach den Original-Regeln.

Solange sich **mehr als 3 Schafe** auf dem Deich befinden, wird mit **2 Teufelchen** gespielt, d.h. es verlieren die zwei niedrigsten Zugweiten einen Rettungsring. Ab 3 Spielern wird nur noch ein Teufelchen verteilt.



OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Variante 6 Schafe-Billard

Nun wird Schubsen groß geschrieben! Eine sehr interaktive Variante!

Nachdem ein Schaf gezogen wurde, werden alle benachbarten Schafe (waagrecht, senkrecht oder diagonal angrenzend) geschubst. Dabei werden die Schafe in die angrenzende Richtung ein Feld weiter geschubst. Sollte sich auf diesem Feld ein weiteres Schaf befinden, wird dieses ebenfalls in die gleiche Richtung weiter geschubst.

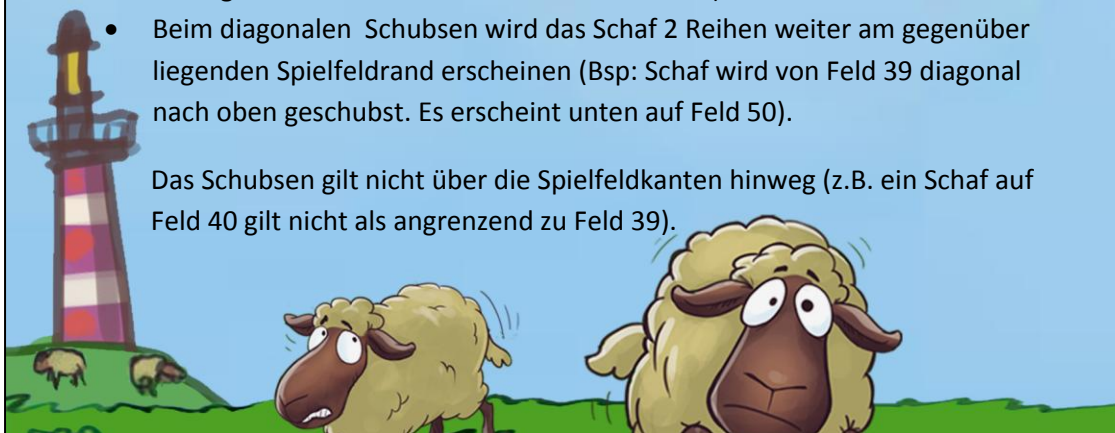
Was passiert, wenn ein Schaf dadurch über den Spielfeldrand hinaus geschubst wird:

- Ein Schaf wird links vom Deich geschubst (Feld < 0): Das Schaf kommt zurück auf Position 0.
- Ein Schaf wird rechts vom Deich geschubst (Feld > 199): Das Schaf fliegt vom Deich.
- Beim senkrechten Schubsen nach oben oder unten gelten die gleichen Regeln, wie beim Bewegen (Bsp: Schaf wird von Feld 39 senkrecht nach oben geschubst. Es erscheint unten auf Feld 40).
- Beim diagonalen Schubsen wird das Schaf 2 Reihen weiter am gegenüberliegenden Spielfeldrand erscheinen (Bsp: Schaf wird von Feld 39 diagonal nach oben geschubst. Es erscheint unten auf Feld 50).

Das Schubsen gilt nicht über die Spielfeldkanten hinweg (z.B. ein Schaf auf Feld 40 gilt nicht als angrenzend zu Feld 39).



Das blaue Schaf ist am Zug und landet auf Feld Nr. 43.



OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Sondervariante
Ostfriesisches Deichwandern
Grundregeln

Wer möchte, kann mit unserem Spielmaterial auch das Original-Postspiel "Ostfriesische Deichwandern" von Micha Heiing in nur minimal abgewandelter Form spielen:

Jeder Spieler verfgt ber **200 Punkte**, mit welchem die Spieler haushalten mssen. Diese Punkte werden durch den Spielplan dargestellt.

Vorbereitung:

Die Schafe werden auf Feld 99 des 2. Spielplans gestellt (was beim Schafe-Schubsen das letzte Feld des Deichs ist).

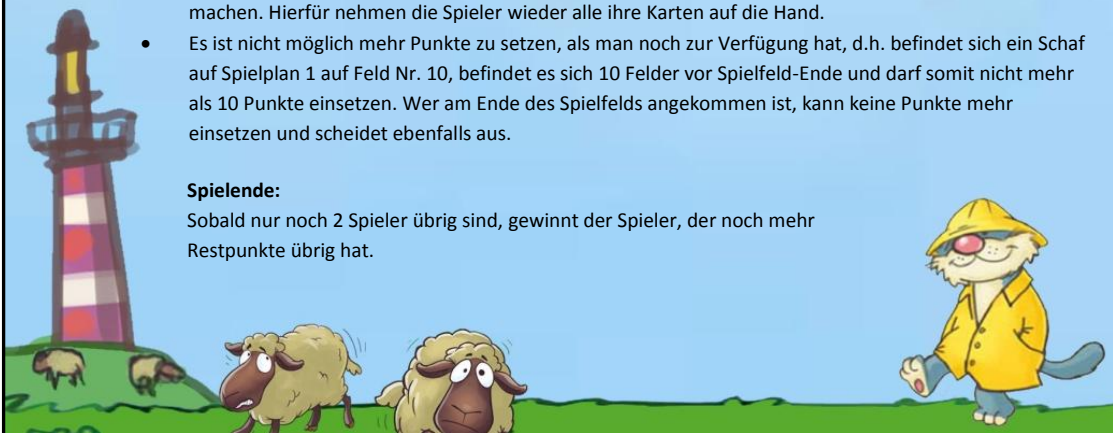
Ein Spieler wird als Startspieler definiert (dies hat keinerlei Vor- oder Nachteile auf das Spiel, sondern ist nur notwendig, damit ein Spielzug geordnet abgewickelt werden kann).

Spielablauf:

- Alle Spieler legen mit ihren Karten verdeckt eine Zugweite fest (Methodik analog dem Ostfriesischen Schafe-Schubsen).
- Alle Einstze werden reihum aufgedeckt und die Schafe entsprechend auf dem Spielplan rckwrts (von rechts nach links) gezogen.
 - Sollten zwei Schafe auf dem gleichen Feld stehen, werden sie auf dem Feld gestapelt. Ein Schubsen gibt es im Grundspiel von ODW nicht.
 - Auch Prtzen haben im Grundspiel keine Bedeutung.
- Nachdem alle Schafe gezogen wurden, wird geprft...
 - ...wer in dieser Runde die niedrigste Zugweite eingesetzt hatte. Das Schaf dieses Spielers scheidet sofort aus und wird vom Spielplan entfernt. Sollten mehrere Spieler die niedrigste Zahl gesetzt haben, fliegen sie alle vom Deich.
 - ...wer in dieser Runde die hchste Zugweite eingesetzt hatte. Sein Schaf erhlt einen Bonus und darf sein Schaf um 5 Felder vorwrts ziehen.
- Die nchste Runde beginnt... nur mit einem Schaf weniger. Alle Spieler drfen wieder ihre Einstze zu machen. Hierfr nehmen die Spieler wieder alle ihre Karten auf die Hand.
- Es ist nicht mglich mehr Punkte zu setzen, als man noch zur Verfgung hat, d.h. befindet sich ein Schaf auf Spielplan 1 auf Feld Nr. 10, befindet es sich 10 Felder vor Spielfeld-Ende und darf somit nicht mehr als 10 Punkte einsetzen. Wer am Ende des Spielfelds angekommen ist, kann keine Punkte mehr einsetzen und scheidet ebenfalls aus.

Spielende:

Sobald nur noch 2 Spieler brig sind, gewinnt der Spieler, der noch mehr Restpunkte brig hat.



OSTFRIESISCHES SCHAFE-SCHUBSEN

Sondervariante
Ostfriesisches Deichwandern
Weitere Anregungen

Deichwandern mit 16 Personen:

Wer 2 Spiele besitzt, kann auch ODW mit bis zu 16 Personen spielen. Hierzu werden alle 4 Spielpläne aneinander gelegt, womit das Spielplan-Limit von 200 auf 400 Punkte erhöht wird. Der Bonus für die höchste Zugweite pro Runde erhöht sich von 5 auf 10 Punkte. Da nun jede Farbe 2 mal vertreten ist, müssen die jeweils gleichfarbigen Schafe unterschieden werden. Hierfür werden die Schafe des

2. Spiels auf den Kopf gedreht, d.h. der 2. Satz Spielsteine wird mit der Rückseite nach oben gespielt. Diese Spielsteine haben kein Schafsgesicht..

Weitere Regelmodifikationen:

Wer nun ODW ein klein wenig modifizieren möchte, kann das Grundprinzip vom Ostfriesischen Schafe-Schubsen übernehmen, d.h. der Startspieler wechselt (immer der Spieler mit der höchsten Zugweite erhält das Engelchen und ist neuer Startspieler). Nun können wahlweise (auch kombiniert) folgende Optionen aktiviert werden.

- Option 1: Ein Schubsen anderer Schafe ist analog der OSS - Regeln möglich.
- Option 2: Die Pfützen sind analog OSS aktiviert und führen zum sofortigen Ausscheiden.
- Option 3: Anstelle eines 5- oder 10-Felder-Bonus erhält der Spieler mit dem höchsten Einsatz einen Rettungsring. Dieser Rettungsring kann zum Schutz vor dem Ausscheiden verwendet werden, sofern der Abstand zum zweitniedrigsten Gebot max. 5 Punkte ist. Der Rettungsring ist allerdings ein Wanderpokal, d.h. es gibt nur einen Rettungsring und wird nach jeder Runde an den Spieler mit der höchsten Zugweite weiter gegeben.
- Option 4: Die "Freies Schubsen" - Regel kann verwendet werden.

Der Fantasie für weitere Varianten sind zwar keine Grenzen gesetzt, allerdings empfehlen wir, es mit der Regelvielfalt nicht zu übertreiben. Manchmal ist weniger mehr...

