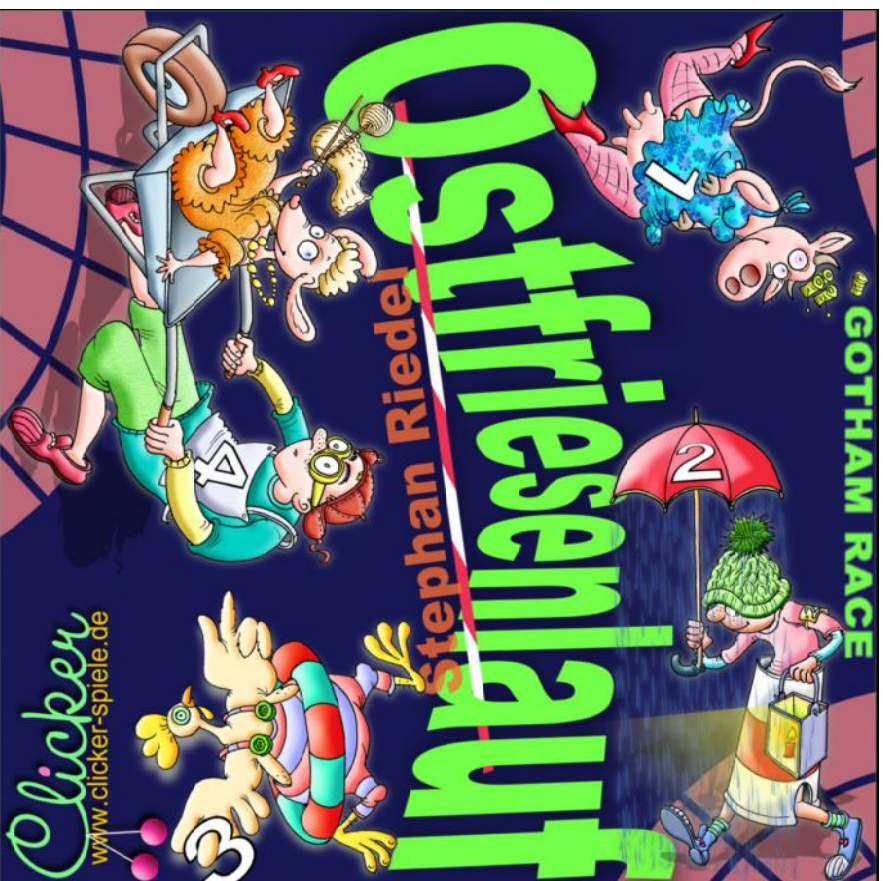


Ostfriesenlauf / Gotham Race



von Stephan Riedel

clicker Spiele

Ostfriesenlauf

Jedes Jahr trifft sich Jung und Alt in Ostfriesland zum weltbekanntesten Ostfriesenlauf, um den schnellsten Ostfriesen des Jahres zu küren. Dieser berühmte Wettlauf hat eine Besonderheit:

Es ist erlaubt, auch entgegen der Laufrichtung, ins Ziel zu gelangen. Daher verwundert es sicher jeden, wenn einige Läufer nach einem plötzlichen Spurt sich wieder auf die letzte Position zurückfallen lassen um rückwärts durchs Ziel zu kommen.

Das Spiel

Zahl der Spieler: 1 - 4 Spieler, Alter: ab 10 Jahre

Spielzubehör: 4 Spielfiguren, 1 Spielplan, 60 Aktionskarten (4 Typen), 1 Zielschild mit Fuß, 1 Spielregel

Kurzbeschreibung

Die Spieler laufen mit ihren Spielfiguren um die Wette.

Bewegt werden die Läufer mit Hilfe von Aktionskarten, deren Anweisungen sich auf die Positionen der Figuren im Rennen beziehen. Beginnend mit dem Spieler an letzter Position legen die Spieler verdeckt eine Karte in die Tischmitte.

Haben alle Spieler ihre Karten abgelegt, werden die Karten umgedreht und ihre Anweisungen nacheinander ausgeführt.

Durch die Anweisungen können sich die Positionen der Läufer verändern. Daher ist es nicht immer sicher, ob auch wirklich der gewollte Wettläufer gezogen wird, den man gerne bewegt hätte.

Sieger ist, wer als erstes mit seine Spielfigur über die Ziellinie läuft. Dabei ist es auch möglich, rückwärts durchs Ziel zu kommen, also die Ziellinie von der falschen Laufrichtung zu überqueren.

Vorbereitung

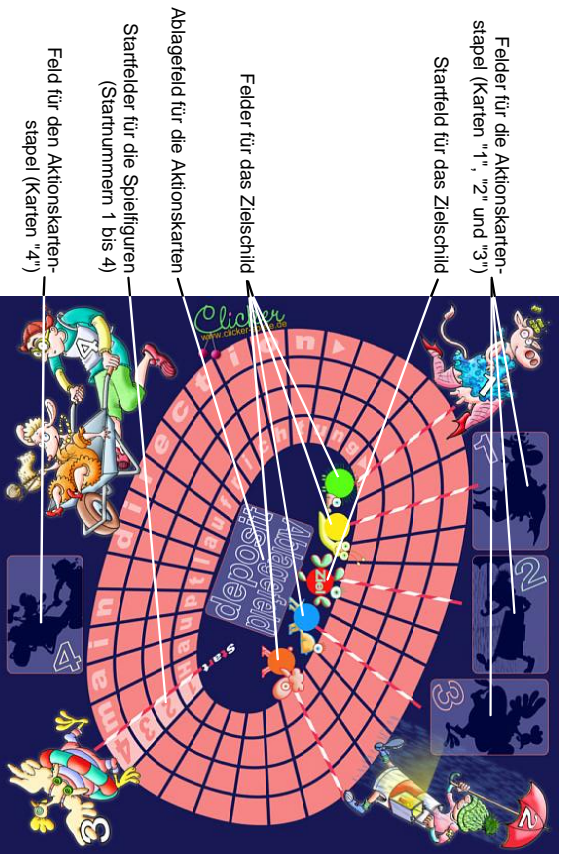
Das Spiel für 4 Spieler

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus.
- Die Aktionskarten werden nach ihren vier Kartenrückseiten ("1", "2", "3" und "4") getrennt gemischt und auf dem Spielplan auf den entsprechenden 4 Feldern mit der Rückseite nach oben abgelegt.



- Die Spieler ziehen von jedem Kartenstapel jeweils eine Aktionskarte.

- Das Zieltäfelchen wird in den Fuß gesteckt und auf die Rennbahn an die Stelle gestellt, an der Fische mit der Aufschrift "Ziel" steht.



Der Spielablauf

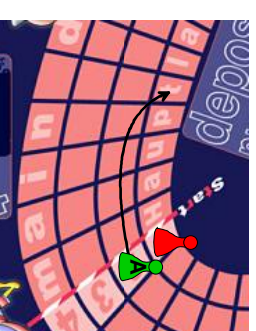
Die erste Runde

- Zu Beginn des Spieles werden die Startfelder vergeben. Der Spieler, dessen Geburtsort am weitesten im Norden liegt, stellt seine Spielfigur auf das Startfeld mit der Nummer 4.
- Der Zweite stellt seine Figur auf das Startfeld Nummer 3. Die anderen Spieler platzieren der Reihe nach ebenfalls ihre Figuren auf den Startfeldern.
- Der Startspieler zieht noch eine beliebige Aktionskarte von einem der vier Kartenstapel (so dass er fünf Karten auf der Hand hat).
- Nun legt der Startspieler eine seiner Aktionskarten mit der Rückseite nach oben auf das Ablagefeld in der Mitte des Spielplanes ab.
- Der Spieler mit der zweithöchsten Startnummer zieht ebenfalls eine Karte, legt eine seiner Aktionskarten auf das Ablagefeld, auf dem zuvor der Startspieler seine Karte abgelegt hat.
- Als nächstes kommt der Spieler mit der dritthöchsten und dann der Spieler mit der niedrigsten Startnummer an die Reihe, jeweils eine neue Aktionskarte zu ziehen und eine Aktionskarte abzulegen.

Das Rennen

- Der gesamte Kartenstoß auf dem Ablagefeld wird umgedreht. Beginnend mit der obersten Aktionskarte liest ein Mitspieler nacheinander alle Aktionskarten laut vor und die Mitspieler führen anweisungsgemäß mit ihren Spielfiguren die Aktionen (nach jeder vorgelesenen Aktionskarte) aus.
- Die Spielfiguren werden immer auf die Innenbahn gezogen. Ist die Innenbahn besetzt, dann wird die Figur auf eine Bahn weiter außen platziert (siehe Bsp 1).

Bsp. 1
 Soll die Spielfigur A 5 Felder nach vorne laufen, wird sie auf die Innenbahn gesetzt.



Die nächsten Runden

Die folgenden Spielrunden laufen nach dem gleichen Schema wie die erste Runde ab:

1. Karte ziehen
2. Karte ablegen

Der Unterschied liegt in der Reihenfolge des Ablegens der Aktionskarten auf das Ablagefeld:

- der Spieler, dessen Spielfigur an letzter Position steht, legt zuerst seine Karte ab.

Bsp. 2

Der Spieler mit der Figur A steht an letzter Position. Er legt zuerst eine Aktionskarte auf das Ablagefeld. Dann kommen die Spieler mit den Figuren C, B ("wer innen steht, ist vorn") und zum Schluss der Spieler mit der Figur D.



- darauf kommt die Aktionskarte des zweitletzten Spielers u.s.w., bis auch der führende Spieler seine Aktionskarte abgelegt hat. Stehen zwei oder mehr Figuren auf der gleichen Position, so legt der Spieler, dessen Figur auf der Rennbahn am weitesten außen steht, zuerst seine Aktionskarte ab. Haben alle Spieler ihre Aktionskarte abgelegt, so beginnt wieder ein Mitspieler, alle Aktionskarten gemeinsam umzudrehen, von oben vorzulesen und sofort die Aktion auszuführen.

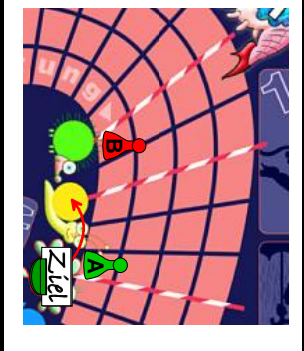
Ziel des Spieles

- Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler nach dem Aufdecken und nach dem Ausführen aller vier Aktionskarten (Karten auf dem Ablagefeld) die Ziellinie überschritten hat.
- Haben mehr Spieler die Ziellinie überschritten, ist derjenige Sieger, der die Ziellinie am Weitesten überschritten hat (dies gilt auch für Spieler, die gegen die Hauptaufrichtung ins Ziel kommen - Felder zählen!).

- Wird laut Aktionskarte gefordert, das Ziel zu verschieben und eine Spielfigur steht nach dem Ausführen der vier Karten hinter der Ziellinie, so hat diese Spielfigur gewonnen.

Bsp. 3

In diesem Beispiel wird das Zielschild zur Schnecke versetzt. Wurden alle vier Aktionskarten des Ablagefelds vorgelesen und ausgeführt, dann gewinnt die Figur "1.", da sie das Ziel "überquer" hat und sozusagen "hinter" der Ziellinie steht.



Fragen zum Ostfriesenlauf

Was bewirken Aktionskarten? Mit den Aktionskarten werden die Spielfiguren bewegt (siehe hierzu auch Seite 8). Es ist zu beachten, dass sich die Anweisungen auf den Aktionskarten immer auf die Positionen der Spielfiguren beziehen! Dies kann dazu führen, dass man mit seiner Aktionskarte eine fremde Figur nach vorne bewegen muss. Einige Aktionskarten fordern die Spieler auf, das Ziel in eine bestimmte Richtung zu verschieben.

Warum haben die Karten unterschiedliche Kartenrückseiten? Die Zahl auf der Kartenrückseite gibt an, auf welche Figur im Rennen sich der Text der Aktionskarte bezieht. Steht z.B. eine "2" auf der Rückseite, dann gelten die Texte dieser Aktionskarten immer für die Figur an zweiter Position (z.B. "Der 2. vier Felder vor"). So können die Spieler anhand der Rückseite erkennen, welche Figur ein Mitspieler bewegen möchten.

In welcher Richtung führt die Hauptaufrichtung? Die Hauptaufrichtung verläuft im Uhrzeigersinn. Davon abweichend kann eine Aktionskarte vorschreiben, dass eine Figur zurückgesetzt werden muss ("Der vierte sechs Felder zurück"). Hierbei ist es erlaubt, gegen die Hauptaufrichtung ins Ziel zu gelangen.

Wie werden die Positionen der Spieler bestimmt? Die Positionen der Spieler werden anhand der Lage der Spielfiguren in der Hauptaufrichtung bestimmt (im Uhrzeigersinn).

Eine Spielfigur, die gegen die Hauptaufrichtung das Ziel überquert, befindet sich weiterhin auf letzter Position.

Was passiert, wenn die Figuren auf gleicher Position stehen? Stehen zwei oder mehr Figuren an der gleichen Position, so ist die Figur vorne, die auf der Laufbahn am weitesten innen steht. Wird das Feld in der Innenbahn frei, rückt die Figur auf der Außenbahn sofort nach innen.

Was passiert, wenn alle Karten eines Aktionskartenstapels gezogen wurden? Der Startspieler nimmt alle Karten vom Ablagestoß, sortiert sie nach der Rückseite, mischt die vier Stöße und legt sie wieder auf die entsprechenden Felder ab, bzw. mischt sie unter die restlichen Aktionskarten.

Das Spiel für 1, 2 oder 3 Spieler

Auch bei dem Spiel für 1, 2 oder drei Spieler spielen alle Spielfiguren mit. Entsprechend ihrer Position im Rennen wird für die besitzlosen Spielfiguren jeweils eine Aktionskarte abgelegt. Diese Aktionskarte entspricht dabei immer der augenblicklichen Position der Figur. D.h. steht die Figur an dritter Position, dann wird eine Karte vom Stapel mit der "3" auf der Kartenrückseite gezogen und auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel

Nach jeder Aktion verändert sich die Lage der Figuren. Im nächsten Bild ist eine mögliche Ausgangsposition der Figuren dargestellt. Als erstes legen die Spieler ihre Aktionskarten auf das Ablagefeld. Der Spieler mit der letzten Position ("D") beginnt.

Da seine Figur D an vierter Stelle steht und seine Aktionskarte als erstes ausgeführt wird, legt er z.B. eine Aktionskarte, die sich auf die Spielfigur an vierter Position bezieht.



Die Mitspieler können dies an der Rückseite der gelegten Aktionskarte erkennen. Sie legen nun ebenfalls nacheinander (Spieler C, Spieler B, und zuletzt Spieler A) eine Karte ab.



Nun wird der komplette Kartenstoß umgedreht und die **oberste Karte** vorgelesen.

Die erste Aktionskarte fordert die Spieler auf, die Figur an **vierter Position** (D) vier Felder vorzuziehen.

Da die Innenbahn dieses Feldes belegt ist, wird die Figur auf ein Feld weiter außen gesetzt.

Der 4. vier Felder vor
 The last moves four spaces forwards



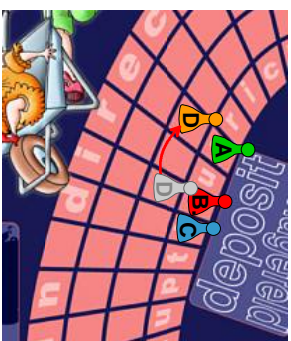
Nach diesem Zug haben sich für die Figuren neue Positionen ergeben.

Erste Position - Spielfigur A, zweite Position - Spielfigur B, dritte Position - Spielfigur D, vierte Position - Spielfigur C.

Jetzt wird die nächste Karte vorgelesen.
Hier soll die Figur an **dritter** Position (D) zwei Felder vorrücken.

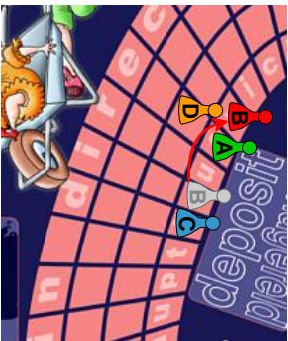
Nach dieser Aktion steht die Figur "D" an zweiter Position.

Der 3. zwei Felder vor
The 3rd moves two spaces forwards



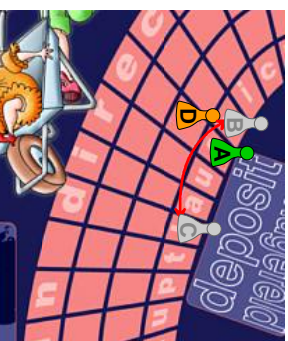
Auf der vorletzten Aktionskarte wird die Spielfigur an **dritter** Position (B) drei Felder nach vorne bewegt.

Der 3. drei Felder vor
The 3rd moves three spaces forwards



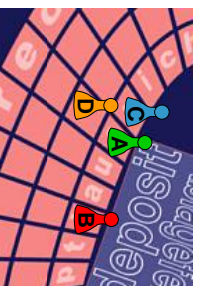
Die letzte Aktionskarte fordert die Spieler auf, die Positionen der Spielfiguren C (vierte Position) mit der Figur B (erster Position) zu tauschen.

Der 4. tauscht mit dem 1.
The last swaps places with the 1st



Am Ende dieser Runde haben sich somit folgende Positionen ergeben:

- Figur C - erste Position
- Figur A - zweite Position
- Figur D - dritte Position
- Figur B - vierte Position



Die Karten:

Der Erste

- ... zwei Felder zurück
- ... zwei Felder vor (2x)
- ... drei Felder vor (2x)
- ... vier Felder vor (2x)
- ... fünf Felder vor (2x)
- ... fünf Felder vor den 2.
- ... tauscht mit dem 2.
- ... ein Feld hinter den 2.
- ... drei Felder vor den 3.
- ... sechs Felder hinter den 4.
- Verschiebe das Ziel zum Igel

Der Zweite

- ... zurück zum Start
- ... zwei Felder zurück
- ... zwei Felder vor (2x)
- ... drei Felder vor (2x)
- ... vier Felder vor (2x)
- ... fünf Felder vor
- ... sechs Felder vor
- ... ein Feld hinter den 1. (2x)
- ... tauscht mit dem 3.
- ... drei Felder hinter den 3.
- Verschiebe das Ziel zur Schildkröte

Der Dritte

- ... drei Felder zurück
- ... zwei Felder vor
- ... drei Felder vor (2x)
- ... vier Felder vor (2x)
- ... fünf Felder vor
- ... sechs Felder vor
- ... sieben Felder vor
- ... vier Felder hinter den 1.
- ... tauscht mit dem 2.
- ... ein Feld hinter den 2.
- ... fünf Felder hinter den letzten (2x)
- Verschiebe das Ziel zur Schnecke

Der Vierte / Letzte

- ... sechs Felder zurück
- ... zwei Felder vor
- ... drei Felder vor (2x)
- ... vier Felder vor (2x)
- ... fünf Felder vor
- ... sechs Felder vor
- ... sieben Felder vor
- ... ein Feld vor dem 1.
- ... tauscht mit dem 1.
- ... fünf Felder hinter den 1.
- ... zwei Felder hinter den 2.
- ... vier Felder vor den 3.
- Verschiebe das Ziel zur Schaf