



Dirk Holdorf

# OSTSEE-SCHACH

Ein Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer 20-30 Minuten

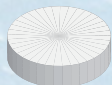


## Spielidee

In diesem Spiel kabbeln sich Ostseetiere in einem Turnier. Wer schlägt wen? Der Seestern eine Möwe, oder die Robbe eine Herzmuschel? Eine erfrischende, schnelle Schach-Variante für 2 Spieler.

## Spielmaterial

18 weiße Holzscheiben



Jeweils 9 Aufkleber in zwei Spielerfarben:

2 Möwen



2 Robben



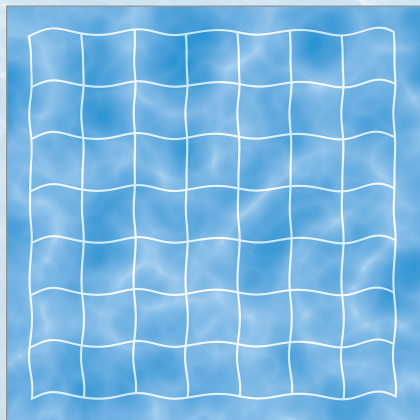
2 Herzmuscheln



3 Seesterne



1 Spielplan

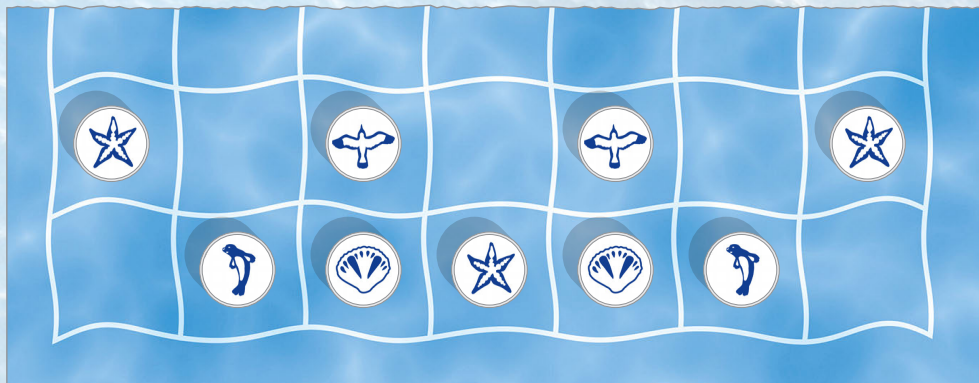


Die restlichen Aufkleber sind als Reserve gedacht.

## Vorbereitung

*(Löst vor dem ersten Spiel je Farbe 2 Möwen, 2 Robben, 2 Herzmuscheln und 3 Seesterne vorsichtig vom Bogen und klebt sie auf die Scheiben. Die Reserveaufkleber bleiben ungenutzt.)*

Nehmt euch jeder die Scheiben der gewählten Farbe als eure Figuren und legt sie wie abgebildet an der eigenen Spielplanseite aus:



## Spielablauf

Ihr spielt das Spiel so lange, bis einer von euch **3 Siegpunkte** 🌊 erzielt hat (oder einer von euch nur noch 1 Figur hat). Siegpunkte 🌊 erhaltet ihr, indem ihr 3 Scheiben hohe Figuren bildet oder eigene Figuren bis zum gegenüberliegenden Spielfeldrand bewegt.

Wer zuletzt an einem Meer war, beginnt das Spiel mit seinem ersten Zug.

Bist du am Zug, bewegst du genau 1 eigene Figur (entweder eine einzelne deiner Scheiben oder einen Stapel von zwei Scheiben mit deiner Scheibe zuoberst) entsprechend des Tieres darauf. Bewegst du eine eigene Figur auf ein Feld, auf dem sich eine gegnerische Figur befindet, setzt du deine Figur auf die gegnerische Figur und übernimmst sie damit (die maximal erlaubte Gesamthöhe ist 3 Scheiben).

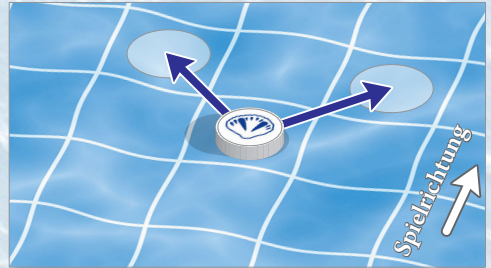
Danach ist dein Mitspieler am Zug. So geht es abwechselnd weiter, bis einer von euch gewonnen hat.



Deine Zugmöglichkeiten sind:

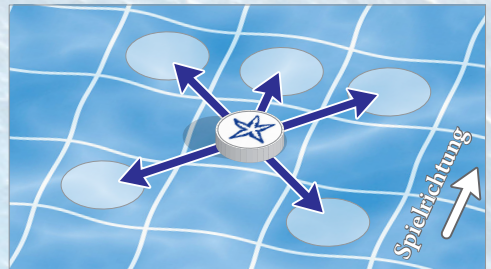
## Herzmuschel

Bewege die Herzmuschel genau 1 Feld diagonal nach links oder rechts vorwärts.



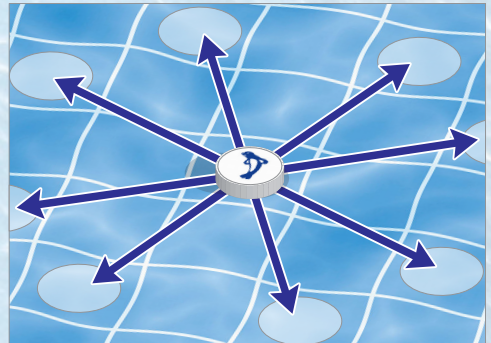
## Seestern

Bewege den Seestern genau 1 Feld nach vorne oder ein Feld in eine der vier diagonalen Richtungen.



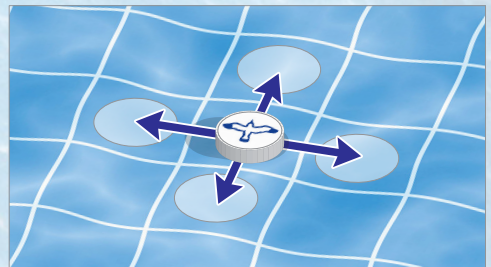
## Robbe

Bewege die Robbe (wie den Springer beim Schach) genau 1 Feld nach links, rechts, vorne oder hinten, und anschließend 1 Feld weiter diagonal. Ignoriere dabei andere Figuren auf dem Weg.

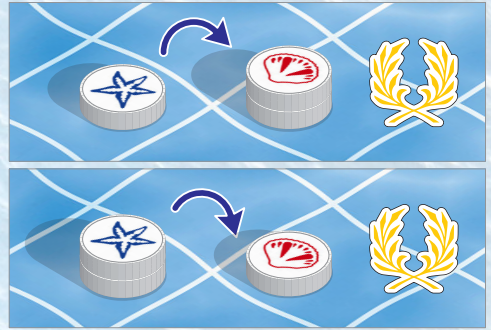


## Möwe

Bewege die Möwe genau 1 Feld nach links, rechts, vorne oder hinten.



Bewegst du eine eigene Figur auf eine gegnerische Figur, so dass eine 3 Scheiben hohe Figur entsteht, erhältst du die entstandene Figur *sofort* als **1 Siegpunkt** 🏆 und stellst sie vor dir neben dem Spielplan ab.



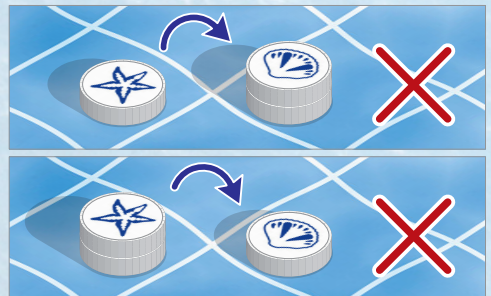
Bewegst du eine eigene Figur bis zum gegenüberliegenden Rand des Spielplans (egal, ob auf ein leeres Feld oder auf eine gegnerische Figur), erhältst du diese Figur *sofort* als **1 Siegpunkt** 🏆 und stellst sie vor dir neben dem Spielplan ab.



Du darfst niemals eine eigene Figur auf eine gegnerische Figur setzen, wenn dabei eine 4 Scheiben hohe Figur entstehen würde.

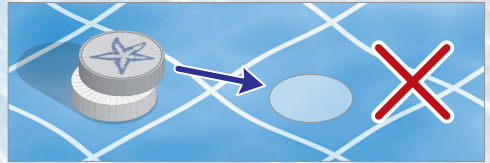


Du darfst außerdem niemals eine eigene Figur auf eine andere, eigene Figur setzen.





Du darfst *niemals* eine Figur aus mehreren Scheiben wieder trennen.



(Entsteht durch deinen Zug eine 3 Scheiben hohe Figur am gegenüberliegenden Rand des Spielplans, erhältst du diese als insgesamt **1 Siegpunkt** 🏆. Du darfst dir aussuchen, ob du diesen fürs Erschaffen der Figur oder fürs Erreichen des gegenüberliegenden Rands bekommen hast... 😊)

Du hast immer die freie Zugwahl und musst gegnerische Figuren nicht übernehmen, sofern du noch andere Zugmöglichkeiten hast.

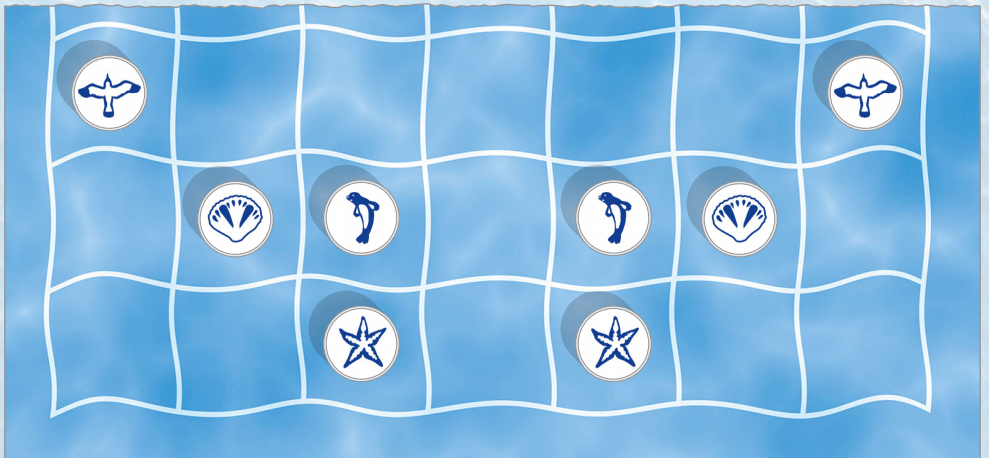
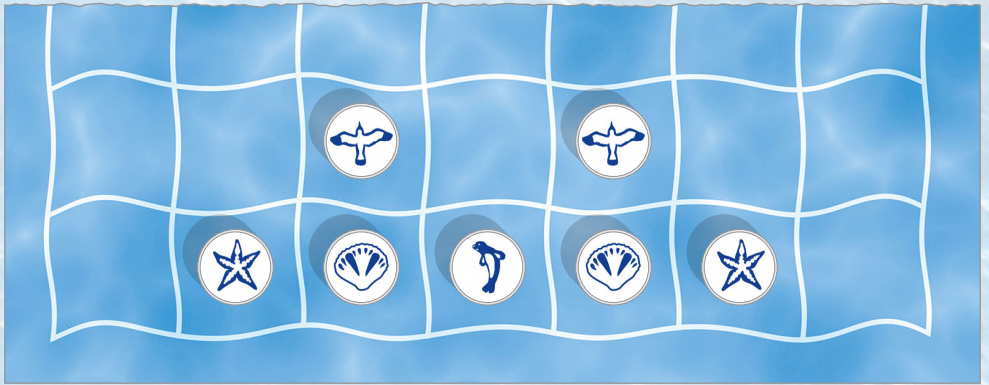
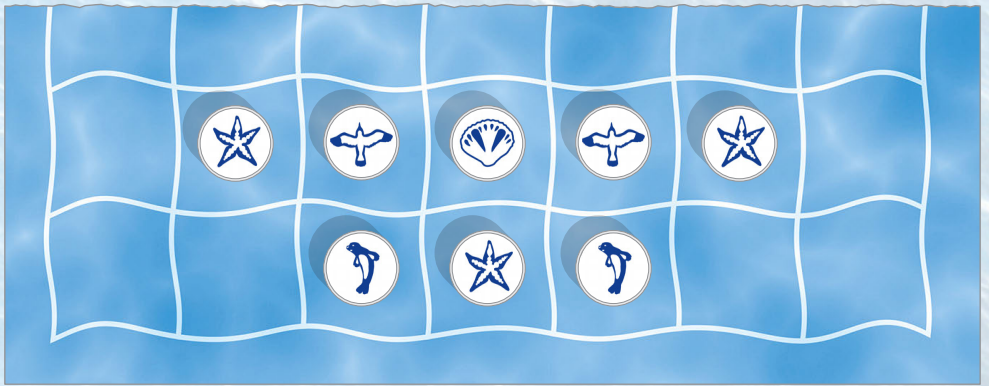
## Ende des Spiels

Das Spiel endet *sofort*, wenn einer von euch insgesamt **3 Siegpunkte** 🏆 erlangt und damit gewonnen hat. Sonderfall: Das Spiel endet ebenfalls, wenn einer von euch nur noch eine einzige Figur besitzt und damit verloren hat.

## Varianten

Für andere Spielerlebnisse könnt ihr gerne auch die folgenden Varianten des Startaufbaus, teilweise mit geänderter Figurenanzahl, ausprobieren:







# Software-Challenge 2022



Die Software-Challenge ist ein Programmierwettbewerb, bei dem alle Schulen in Deutschland teilnehmen können, die zur Hochschulreife ausbilden. Gegenstand ist jedes Schuljahr die Computer-Variante eines Brettspiels, für das eine Spielstrategie programmiert werden muss.

Die Schülerinnen und Schüler werden beim Erlernen des Programmierens von Personal der Universitäten und Fachhochschulen unterstützt. Die teilnehmenden Klassen, Kurse und AGs spielen gegen Ende des Schuljahrs eine Meisterschaft, bei der es um Geldpreise und Stipendien geht.

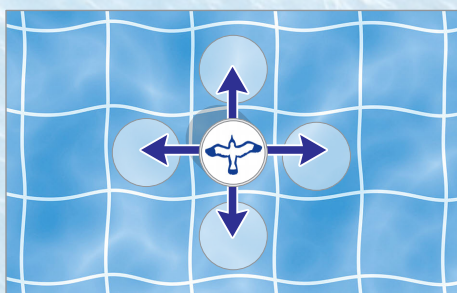
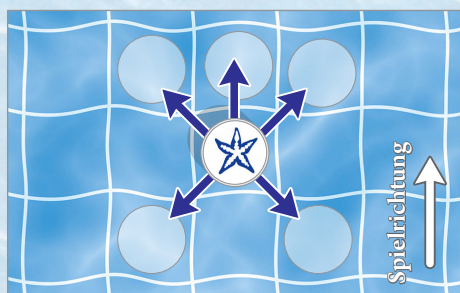
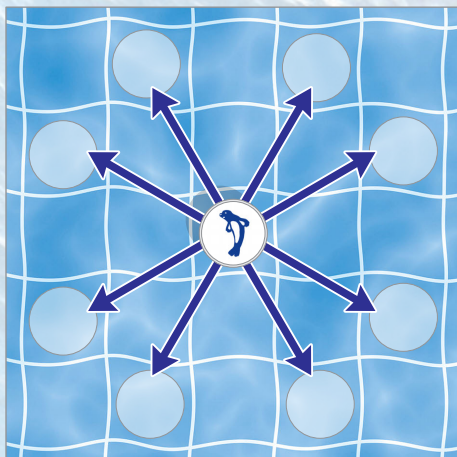
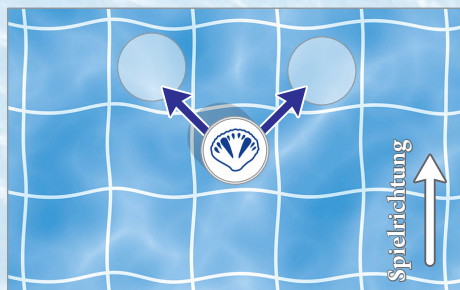
Neben dem örtlichen Bezug zur Ostsee haben die Veranstalter der Software-Challenge das Spiel Ostsee-Schach für die Software-Challenge 2022 vor allem deshalb ausgewählt, weil es schnell zu erlernen ist und trotzdem vielfältige Strategiemöglichkeiten bietet.

Die Anmeldung ist jeweils im Zeitraum von Ende Juni bis Dezember über folgenden Link möglich: <https://software-challenge.de/>. Dort gibt es auch ausführliche Informationen mit Anleitungen in Form von Text und Videos.



# Übersicht der Bewegungen

Schon bemerkt? Bei Herzmuschel, Seestern und Möwe zeigen die Grafiken die möglichen Richtungen grafisch an.



## Impressum

Autor: Dirk Holdorf

Copyright © 2021  
Holstein-Spiele  
Dirk Holdorf  
Waitzstraße 97  
24118 Kiel



Telefon 0431 / 6571679  
[www.holstein-spiele.de](http://www.holstein-spiele.de)

Illustration:  
Birthe Jabs  
[www.birthejabs.de](http://www.birthejabs.de)

Spielregel und Layout:  
Stefan Malz  
[www.malz-spiele.de](http://www.malz-spiele.de)

**Birthe Jabs**  
digital graphics



Der Autor und Verleger dankt allen Testspielern für zahlreiche Anregungen. Ein besonderer Dank geht an Martin Wyska und die Kinder des Tiger-Hortes.