

Auf die Schiffe, fertig, los!

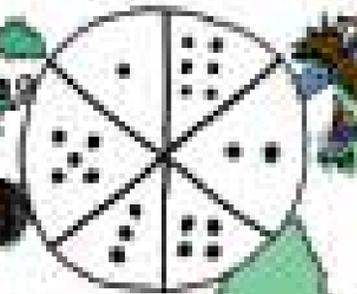
Folgt dem Flusslauf, achtet auf die Seeverkehrzeichen – und freut euch auf ein „Ahoi!“ im Hafen! Illustration: Gregor Hinz

Ihr braucht: Nur diesen Spielplan. Zum Würfeln könnt ihr die Würfelscheibe (oben rechts) benutzen. Als Spielfiguren sind Steinchen oder Muscheln perfekt.

So geht's: Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf eines der bunten Boote, die im Meer schwimmen. Dann wird reihum gewürfelt und die Spielfigur entsprechend der Augenzahl vorwärts gezogen. Wer läuft mit seinem Schiff zuerst in den Hafen ein?

Aufgepasst: Wer auf einem Verkehrszeichen landet, muss die jeweilige Anweisung befolgen. Hier steht, was die Zeichen bedeuten.

So funktioniert die Würfelscheibe: Ein Spieler tippt auf die Zahlen-Felder, immer im Kreis herum. Der Spieler, der mit Würfeln an der Reihe ist, dreht den Kopf weg und sagt irgendwann „Stopp“.



 **Halt!**
Du darfst erst weiterfahren, wenn du eine 1 oder 6 würfelst.

 **Ankern verboten!**
2 Schritte zurückfahren.

 **Wellenschlag vermeiden!**
Ziehe vom nächsten Wurf zwei Augen ab.

 **Überholverbot!**
In der nächsten Runde darfst du keinen Mitspieler überholen.

 **Schallsignal abgeben!**
Tute laut ein Lied. Deine Mitspieler müssen es erraten.

 **Abbiegen!**
In diese Richtung geht's für dich weiter.

 **Fahrwasserseite wechseln!**
Tausche mit dem rechts von dir sitzenden Spieler die Position der Schiffe.

 **Fahrwassertiefe ist begrenzt!**
In der nächsten Runde darfst du nur bei einer ungeraden Augenzahl weiterfahren.

 **Breite des Fahrwassers ist begrenzt!**
In der nächsten Runde darfst du nur bei einer geraden Augenzahl weiterfahren.

 **Vorsicht!**
Sage den Zungenbrecher „Fischers Fritze fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischers Fritze“ fehlerfrei auf. Oder gehe 1 Schritt zurück.

 **Vorsicht, Fährkreuz!**
Dein nächster Wurf zählt doppelt.

 **Ankern erlaubt!**
Hole den links von dir sitzenden Mitspieler zu dir auf dieses Feld.

 **Fahrt mit Motor erlaubt!**
Du darfst noch einmal würfeln.

 **Wenden erlaubt!**
Die anderen Spieler müssen 3 Felder zurücksetzen.