

De Segeltörn

„De Segeltörn“ ist ein Würfelspiel. Die Regeln sind einfach: Jeder würfelt nacheinander ein Mal und setzt nach Anzahl der gewürfelten Augen die Spielfigur vor. Besetzt ein Spieler das Feld mit der Aufschrift „Karte“, so muss er eine Ereigniskarte ziehen. Gewonnen hat, wer zuerst das Ziel erreicht.

Zum Spiel gehören:

- Ein Spielplan (Folie 2)
- 20 Ereigniskarten (Folie 3 bis 5)
- 2 Spielfiguren (Folie 6)
- 1 Würfel (Folie 6)

Die Ereigniskarten, Spielfiguren und den Würfel ausschneiden, den Würfel zusammenkleben, die Spielfiguren an der gestrichelten Linie knicken und los geht's.

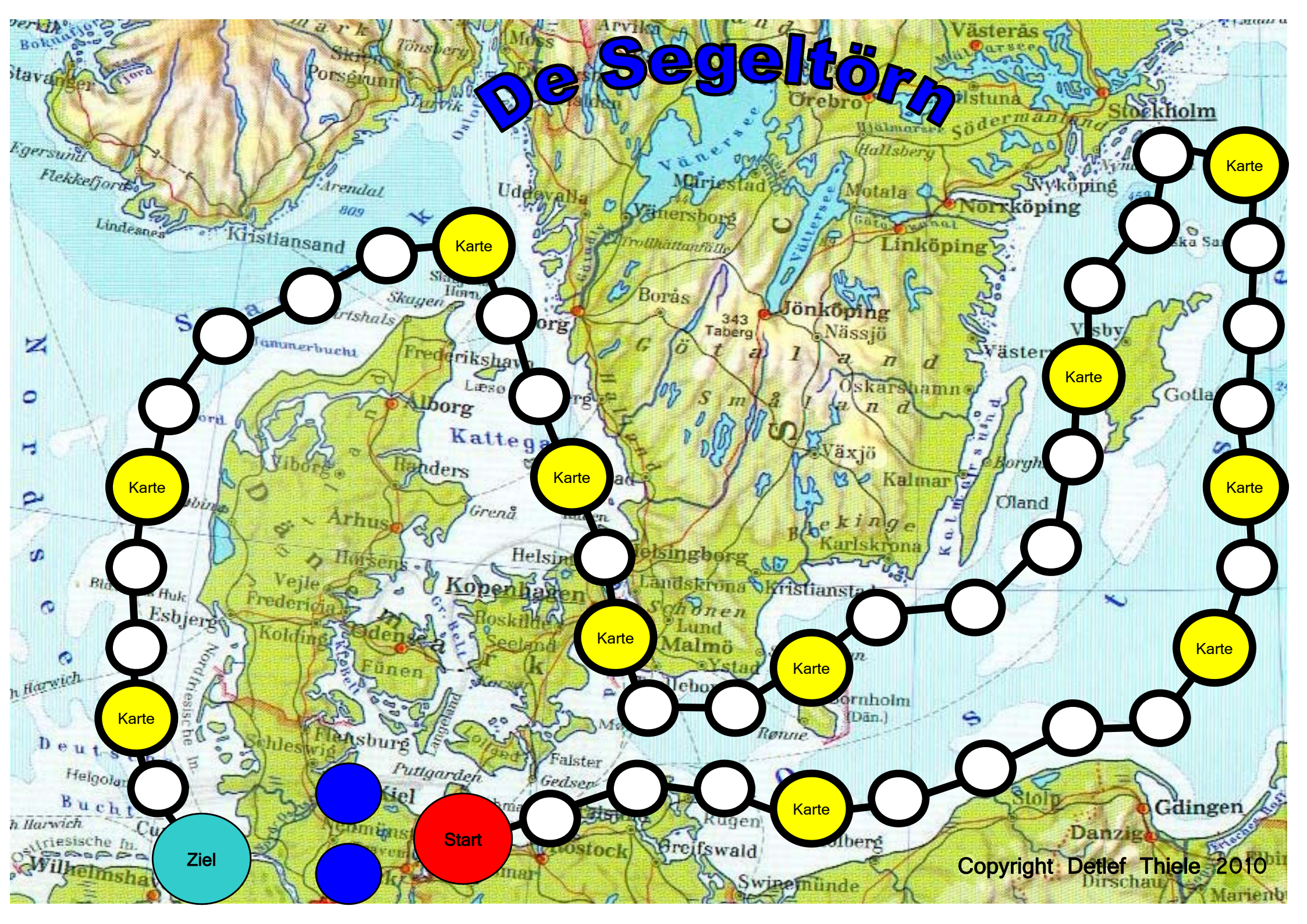
Noch eine Anmerkung: Die Höchstzahl des Würfels liegt bei drei Augen, denn ein Segelschiff ist ja keine Motoryacht. Es läuft alles ein wenig langsamer ab.

Idee, Design und Copyright:

Detlef Thiele

Mail: info@nasowatt.de

De Segeltörn



Karte

Karte

Karte

Karte

Karte

Karte

Karte

Karte

Karte

Karte

Start

Ziel

Karte

Copyright Detlef Thiele 2010

Die Crew meutert und will nicht abwaschen. Gehe zwei Felder zurück!



Es herrscht dicker Nebel. Setze eine Runde aus!



Günstige Winde treiben das Schiff voran. Gehe drei Felder vor!



Das Navigationssystem ist ausgefallen und du hast dich in der Richtung geirrt. Gehe vier Felder zurück!



Du hast den Schatz von Klaus Störtebeker gefunden. Gehe zwei Felder vor!



Absolute Flaute! Setze eine Runde aus!



Du wurdest während der Flaute zum Rudern auserkoren. Gehe ein Feld zurück!



Du hast eine neue Insel entdeckt und nennst sie Amerika. Setze eine Runde aus.



Es herrscht Sturm im Skagerak. Du hängst fest. Eine Runde aus- setzen!



Das Schiff zieht Wasser und du musst lenzen. Zwei Felder zurück!



Du singst Shanties um die Crew zu motivieren. Ein Feld vor!



Landgang! Eine Runde aussetzen!



Du spielst mit dem Klabaufmann Skat und gewinnst. Zwei Felder vor!



Der Proviant geht zu Neige und du musst angeln. Drei Felder zurück!



Piraten verfolgen dich. Du gibst alles! Drei Felder vor!



Das Deck muss gereinigt werden, doch die Crew hat frei. Zwei Felder zurück!



Dein Kompass spielt verrückt! Setze eine Runde aus!



Eine Seenixe schiebt heimlich dein Schiff an. Drei Felder vor!



Land in Sicht! Gönn' dir eine Verschnaufpause. Eine Runde aussetzen!



Du hast Moby Dick entdeckt und schipperst ihm nach. Drei Felder zurück!



