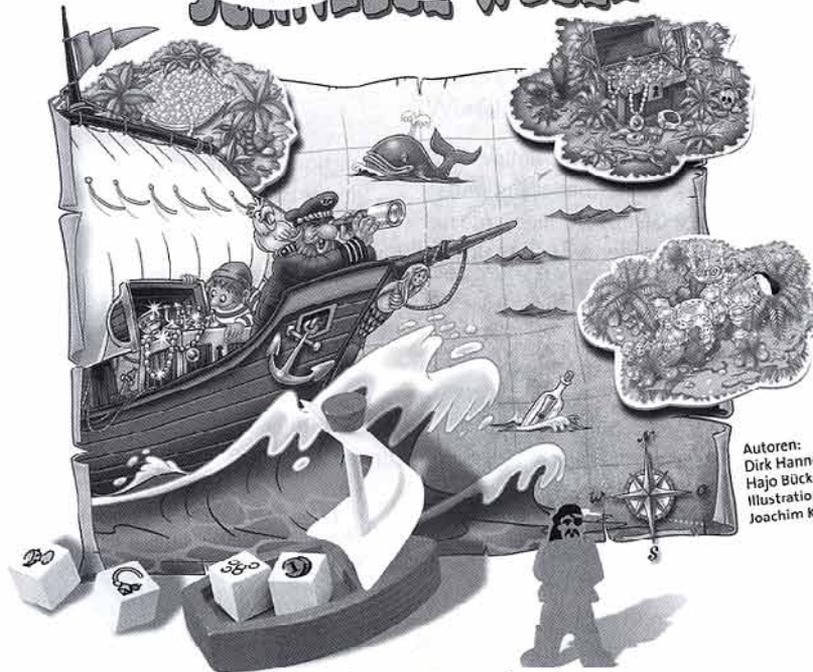


belsduc

Nr. 22 621 4

La route des trésors ~ Allegri naviganti
SCHNELLE WELLE



Autoren:
Dirk Hanneforth
Hajo Bücken
Illustration:
Joachim Krause

Woeste golyen ~ La route des trésors
TREASURE HUNT

Nr. 22 622 1

Ravensburger

D

Schnelle Welle

Das abenteuerliche Seefahrer-Spiel für **2-4** Spieler von **5-99** Jahren

Inhalt:

- 4 Segelschiffe
- 4 Schatz-Inseln
- 3 Wellen
- 16 Schatzkisten: 4 x Perlen,
4 x Goldmünzen,
4 x Schmuck,
4 x goldene Becher und Teller
- 1 Pirat
- 1 Symbolwürfel
- 1 Stoffbeutel

Mit ihren großen Segelschiffen sind vier mutige Kapitäne unterwegs zu den sagenhaften Schatzinseln. Sie wollen wertvolle Schätze aufladen. Dabei erleben sie viele Abenteuer: Kräftige Stürme heulen und ein frecher Pirat versucht, die kostbare Ladung der Kapitäne zu ergattern. Welcher Kapitän ist am cleversten und schafft es zuerst, alle Schätze aufzuladen?





Ziel des Spiels ist es, als erster Kapitän vier verschiedene Schatzkisten in seinem Schiff zu verstauen.

Bevor ihr anfangt zu spielen,

löst ihr die vier Schatzinseln vorsichtig aus den Stanztafeln und legt sie an die vier Ecken des Tisches, so weit auseinander, wie ihr wollt. Auf jede Insel legt ihr die vier passenden Schatzkisten, z.B. die Perlenkisten auf die Perleninsel.

Tipp: Das Spiel könnt ihr auch prima auf dem Boden spielen!

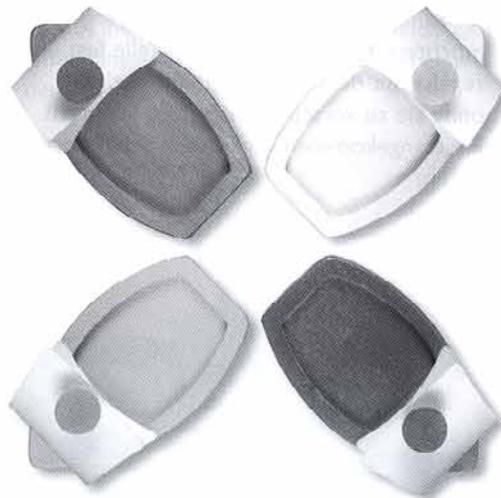
Dann sucht sich jeder von euch ein Schiff aus und stellt es in die Mitte des Tisches. Stellt die Schiffe mit der Rückseite aneinander, so dass jedes in eine andere Richtung schaut. Achtet darauf, dass die Schiffe von jeder Insel ungefähr gleich weit weg sind.

Seid ihr zu zweit, bekommt jeder Spieler zwei Schiffe und darf für jedes Schiff einzeln würfeln. Bei drei Spielern lasst ihr ein Schiff in der Schachtel.

Die drei Wellen, den Piraten und den Würfel legt ihr auf dem Tisch bereit.

Die Wellen sind unterschiedlich lang und geben euch im Spiel an, wie weit ihr mit eurem Schiff segeln dürft.

Der mutigste Spieler darf anfangen.



D

Die abenteuerliche Seereise beginnt!

Bist du an der Reihe, würfelst du und führst eine Aktion aus. Auf dem Würfel sind fünf Symbole abgebildet, die für die verschiedenen Aktionen stehen:



Zeigt der Würfel eine Welle, nimmst du die **kleinste Welle** und überlegst, zu welcher Insel dein Schiff fahren soll. Du legst die kleinste Welle an die Spitze deines Schiffes, so dass sie in die Richtung der Insel zeigt, zu der du segeln möchtest. Dann hältst du die Welle fest und segelst mit deinem Schiff an ihr entlang, ohne sie zu verschieben. Bist du an ihrem Ende angekommen, bleibt dein Schiff dort liegen.



Zeigt der Würfel zwei Wellen, darfst du die **mittlere Welle** nehmen und fährst mit deinem Schiff wie oben beschrieben. Mit der mittleren Welle kommst du etwas weiter.



Zeigt der Würfel drei Wellen, nimmst du die **längste Welle** und fährst mit deinem Schiff wie oben beschrieben. Mit der großen Welle kannst du richtig weit segeln.



Berührst du mit deinem Schiff eine Insel, drehst du es so, dass es mit der Rückseite an der Insel anlegt. So kannst du bei deinem nächsten Zug wieder auf das offene Meer segeln.

Ist es dein erster Besuch auf dieser Insel, darfst du dein Schiff sofort mit einer Schatzkiste beladen.

Landest du an einer Insel zum zweiten Mal und hast die Schätze dieser Insel schon aufgeladen, bekommst du hier keine Kiste mehr.



Zeigt der Würfel einen Sturm an, werden dein eigenes und ein weiteres Schiff durcheinander gewirbelt. Such dir das Schiff eines Mitspielers aus und tausche seine Position mit der deines eigenen Schiffes. Nun liegt es dort, wo das Schiff deines Mitspielers lag und umgekehrt.

Tipp: Schau dir genau an, mit wem du die Schiffposition tauschen möchtest! Liegt das Schiff eines Mitspielers in der Nähe einer Insel, die du noch nicht erreicht hast? Wenn du mit ihm tauschst, kannst du vielleicht einen langen Weg sparen und schnell eine neue Schatzkiste aufladen!



D



Zeigt der Würfel das Piratengesicht, kommt der Pirat ins Spiel. Der Pirat versucht für dich eine Schatzkiste aus dem Schiff eines Mitspielers zu ergattern.

Schau dir zuerst an, welche Schätze deine Mitspieler schon in ihren Schiffen haben. Wähle ein Schiff aus, das eine Schatzkiste mit einem Schatz transportiert, der dir noch fehlt. Stelle den Piraten neben dieses Schiff und suche dir eine Schatzkiste aus, die du gerne hättest.

Natürlich möchte dein Mitspieler die Kiste gerne behalten. Deshalb nimmt er sie in seine Hand, legt beide Hände auf den Rücken und versteckt die Kiste in einer Hand. Dann zeigt er dir seine Fäuste und du bestimmst, welche Faust er öffnen soll.

Ist die Kiste in der geöffneten Hand, bekommst du sie und darfst sie in deinem Schiff verstauen. Ist seine Hand leer, darf dein Mitspieler die Kiste auf seinem Schiff behalten.



Siehst du auf keinem Schiff deiner Mitspieler eine Schatzkiste, die dir noch fehlt, kann der Pirat dir leider nicht helfen. Dein Zug ist zuende.

Du gibst den Würfel weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald ein Kapitän vier verschiedene Schatzkisten in seinem Schiff verstaut hat. Er gewinnt das Spiel!



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 beleduc