

Die Spielregeln



SLAG IN DE RONDTE, Die Spielregeln

Ein atemberaubendes Abenteuer auf den Gezeitengewässern des Wattenmeers für zwei bis fünf Kapitäne ab 7 Jahren.

Spielidee: Dolf Siere und seine Kapitänskinder

Illustration: Dolf Siere

Übersetzung: Julia Schlösser (Rederij van Linschoten)

Spielzeit: ca. 30 Minuten

Es ist November. Die Tage werden kürzer und der Wind zieht an. Die Kälte kriecht verräterisch unter den klappernden Dachziegeln hindurch. Alle Kapitäne schlagen die Segel ab, legen eine extra Landleine, ziehen einen warmen Pullover an und schließen die Türen des Deckshauses.

Alle Kapitäne?

Nein, eine kleine Gruppe Seebären ist noch immer fieberhaft beschäftigt, ihre stolzen Klipper und Tjalken rechtzeitig fertig zu bekommen. Das Ankerspill schmieren sie mit Schafsfett, das Service setzten sie unterdecks fest und der Kettenstopper wird gesichert.

Es ist ein schöner Tag, um rauszufahren, Tau liegt auf dem Deck und in der Luft liegt der Salzgeruch der See. Zwischen den Molen lockt das Watt, wild und ungewiss.

Das Startsignal ertönt.

Die Segel werden gesetzt. Es ist gerade genug Wind da, um los zu segeln. Mit dem Ebbstrom im Rücken setzten die Kapitäne Kurs auf die erste Insel.

Aber dann! Die Wolken fliegen vorbei. Aus dem Funkgerät erklingt rauschend der Schifffahrtsbericht vom Leuchtturm Brandaris:

"Alle Schiffe, alle Schiffe, der Wetterbericht für die Region Texel für die kommende Nacht. Nordwest 7 bis 8 – schlechte Sicht – Wellenhöhe im Eierlandsen Gatt zwei bis drei Meter."

Die beste Taktik: mit dem Wasser mitbewegen, nicht gegen die Wellen anfahren.

Aber während eines Wettbewerbs geht es manchmal nicht anders.

Was nicht passt, wird passend gemacht. Los gehts, genau gegen den Wind, Regen und Sturm an.

Das Schiff stürzt sich in die dunklen Wellen.

Die Besatzung klammert sich an der Reling fest und starrt in die tiefschwarze Ferne.

Die Müdigkeit setzt ein. Die Augen fallen fast zu. Da taucht eine Silhouette auf. Ist das der Hafen? Nein, warte! Es ist das Licht des Fähranlegers von Vlieland! Schnell, Wende!

Noch ein paar Plätze sind frei. Bist du bereit? Fertig für den Start der Regatta "Slag in de Rondte"?

Ziel des Spiels: Der Seebär, der mit seinem Schiff auf allen fünf Watteninseln und in Noordpolderzijl eine Flagge hisst und als erster zurück in Harlingen ist, hat gewonnen!

Inhalt

5 Schiffe, 30 Flaggen, 3 Würfel, 1 Sanduhr, 1 Windanzeiger, 1 Seehund, 1 Spielbrett, Ein Ebbe-Aufkleber und eine Flut-Aufkleber

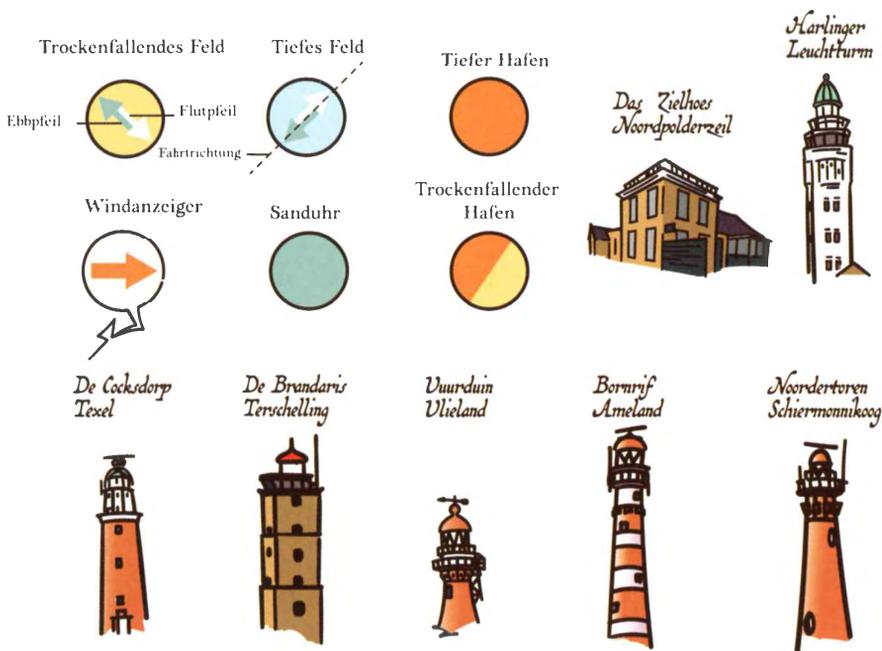
Klebe den Ebbe- und den Flut-Aufkleber in die Aussparung des roten Deckels der Sanduhr.

Vorbereitung

1 Das Wattenmeer

Lege das Spielbrett auf den Tisch. Vor dir siehst du das Wattenmeer mit seinen Fahrrinnen, Inseln und Leuchttürmen. Die Flut bahnt sich ihren Weg zwischen den Inseln hindurch in das Wattengebiet. Die großen Fahrrinnen verzweigen sich zu kleineren, um letztendlich unter den Inseln in Prielen zum Stillstand zu kommen. Dort setzt sich der Sand ab und es entsteht ein Berg unter Wasser. Die Wasserscheide. Hier kann sich die Strömung plötzlich umdrehen.

Die blauen Felder stehen für die tiefen Fahrrinnen und die gelben Felder für die trockenfallenden Sandbänke. In jedem Feld siehst du 2 Pfeile. Der weiße Pfeil steht für die Flut und der grüne Pfeil für die Ebbe.



2 Ebbe und Flut

Setze die Sanduhr in die Nordsee. Die Sanduhr zeigt an, ob gerade Ebbe oder Flut ist. Wenn die Flut kommt, läuft das Wasser zwischen den Inseln hindurch in das Wattenmeer. Nach 5 Minuten ist die Sanduhr durchgelaufen und wird umgedreht. Dann kommt die Ebbe und das Wasser läuft zwischen den Inseln weg. Diese Gezeitenwechsel finden bis zum Ende des Spiels statt.

Eine Seite der Sanduhr ist grün.

Diese steht für die Ebbe und stimmt mit den grünen Pfeilen auf den Feldern überein.

Die andere Seite der Sanduhr ist weiß.

Diese steht für die Flut und stimmt mit den weißen Pfeilen auf den Feldern überein.

So kann ein Seebär schnell sehen, ob er im Flutstrom (weiße Pfeile) oder im Ebbstrom (grüne Pfeile) fährt.

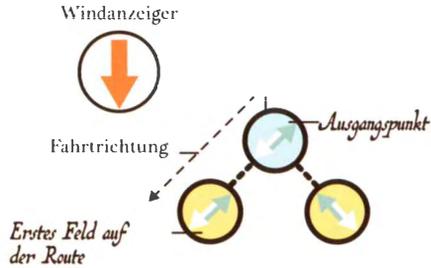
Setze die Sanduhr mit der Niedrigwasserseite nach oben neben den Leuchtturm Brandaris.

Drehe die Sanduhr bei Spielbeginn um, sodass der Wettbewerb mit Flut beginnen kann.



3 Wind

Während des Wettbewerbs kann der Wind nur aus dem Norden, Osten, Süden oder Westen wehen. Die Schiffe fahren entweder mit dem Wind mit oder gegen den Wind an. Wenn der Wind also aus dem Norden weht und das Schiff in südwestliche Richtung fährt, dann hat der Kapitän den Wind mit. Und wenn das Schiff einen nordöstlichen Kurs fährt, hat der Kapitän den Wind gegen.



Das heißt: Dieses Schiff fährt mit dem Wind mit, Hurra !

Lege den Windanzeiger beim Leuchtturm Brandaris in den Wetterballon. Der Pfeil gibt an, wo der Wind hinweht. Bei Westwind weist der Pfeil beispielsweise nach Osten



4 Seehund

Der Seehund ist eine geschützte Tierart. Das bedeutet, wo er schwimmt, darf nicht gefahren werden. Am Anfang des Spiels schwimmt der Seehund noch ruhig in der Nordsee.

5 Jeder Seebär wählt ein Schiff

- Gelb ist die Pallieter, unbändig im Wind.
 - Rot die Boreas, die durch die Wellen tanzt.
 - Schwarz die Balder, der Erkunder in der Ferne.
 - Grün die Welvaart, die jeden hinter sich lässt.
 - Blau die Alida, die jeden austrickst.
- (Du darfst deinem Schiff auch einen anderen Namen/Farbe geben)

Nachdem die Schiffe verteilt sind, nimmt sich jeder sechs Flaggen in derselben Farbe wie sein Schiff. Die Spieler setzen ihre Schiffe in den Hafen von Harlingen und warten auf den Start.

6 Wer sticht als Erster in See?

Der Seebär mit der geringsten Segelerfahrung beginnt und darf die Windrichtung bestimmen, indem er den Windanzeiger in der Pfeilspitze nach oben auf den Wetterballon legt. Danach dreht dieser die Sanduhr um.

Es ist Flut und Südwind, die Regatta kann beginnen!

Du bist dran

1 Wähle zuerst deinen Kurs und wirf danach die richtige Anzahl Würfel.

Die erste Frage ist: *Wo willst du hin?*

Während der Regatta "Slag in de rondte" darf jeder seinen eigenen Kurs wählen.

Daher darfst du selbst entscheiden, welchen Hafen du als Erstes anläufst.

Guck dir das erste Feld an, welches vor dir auf deiner Route liegt. Dieses Feld bestimmt, ob du mit oder gegen den Strom fährst und ob du mit oder gegen den Wind fährst.

Lesenach die Windrichtung am Windanzeiger ab und die Tide an der Oberseite der Sanduhr.

1 Strom mit + Wind mit = 3 Würfel.

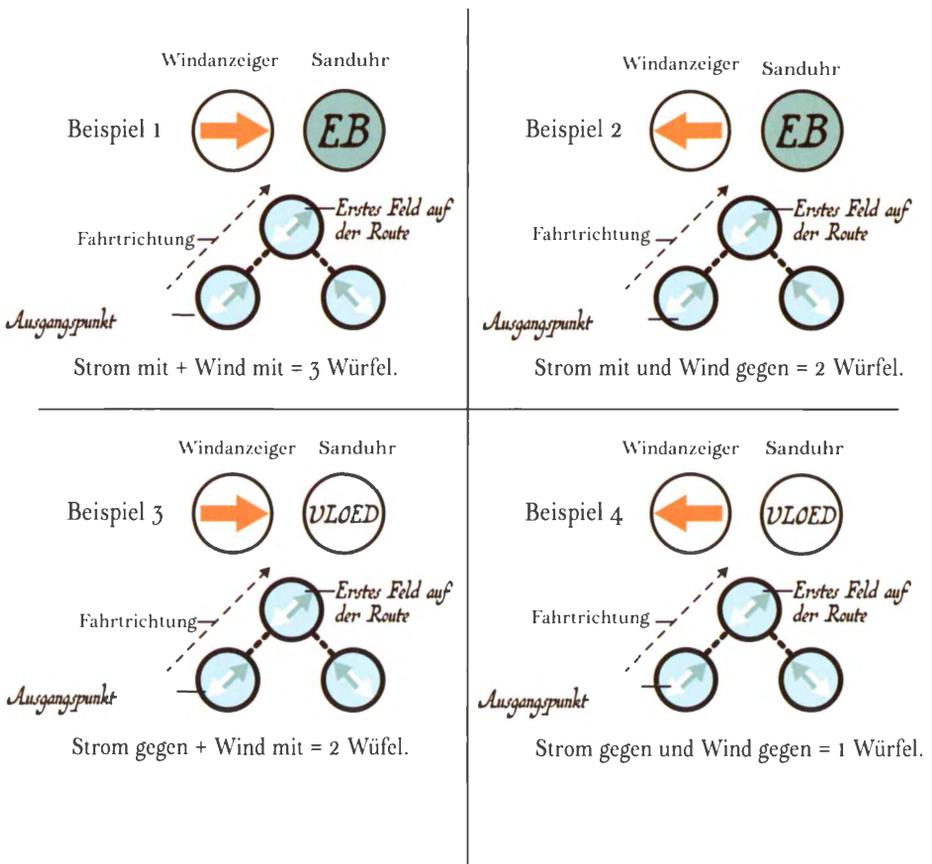
2 Strom mit + Wind gegen = 2 Würfel.

3 Strom gegen + Wind mit = 2 Würfel.

4 Strom gegen + Wind gegen = 1 Würfel.

Sag, welchen Kurs du fahren willst, wähle die richtige Würfelanzahl, wirf und fahr los!

Beispiele:



2 Sandbänke

Ist gerade Flut? Super! Dann kannst du ohne Probleme über jede Sandbank fahren.

Aber wenn das Wasser sinkt und es Ebbe ist, musst du aufpassen. Endet dein Schiff auf einer Sandbank, musst du *einmal* aussetzen.

Du kannst nach dem Aussetzen einfach weiter fahren, wenn du genügend Augen würfelst, um über die Sandbank zu kommen.

Wenn man an der anderen Seite im tiefen Wasser landet, kann man also bei Ebbe über eine Sandbank fahren.

3 Häfen

Wirfst du die richtige Anzahl Augen oder mehr, darfst du in den Hafen einlaufen.

Spring an Land und hisse deine Flagge in den Mast.

In der nächsten Runde darfst du weiter fahren.

Schiermonnikoog und **Noordpolderzijl** sind Häfen, die bei Niedrigwasser trockenfallen.

Wenn du in diesen Häfen bei Ebbe ankommst, musst du hier eine Runde aussetzen.

4 Besondere Würfe

Wenn du eine 7 würfelst: Nimm den Seehund und lege ihn auf die Fahrtroute eines Rivalen.

Der Mitstreiter muss seinen Kurs verlegen, um sein Ziel auf einem anderen Weg zu erreichen.

Aber pass auf, der Seehund darf niemals einen Hafen blockieren.

Fahre erst 7 Felder weiter, bevor du den Seehund versetzt.

Wenn du eine 3 oder 8 würfelst: **Windshift**. Drehe den Windanzeiger und suche eine neue Windrichtung aus.

Fahre erst 3 oder 8 Felder weiter und suche danach die Windrichtung aus.

5 Fahrtregeln

-Die Felder einer Fahrtroute sind mit einem Strich miteinander verbunden.

So kann jeder Seebär deutlich sehen, wo er lang fahren darf.

-Fahrtrouten dürfen nicht abgekürzt werden.

-Schiffe dürfen sich auf einer Fahrtroute gegenseitig passieren.

-Es dürfen mehrere Schiffe auf einem Feld stehen.

-Wenn die Sanduhr abgelaufen ist und du hast schon gewürfelt, darfst du mit der vorherigen Tide weiterfahren.

6 Ende des Spiels

Der Seebär, der auf allen fünf Watteninseln und in Noordpolderzijl eine Flagge gehisst hat und als erster zurück ist in Harlingen, hat gewonnen!