

Ahoy - KSR	Ahoy - KSR	Ahoy - KSR
<p>12 Meereskarten in 4 Abbildungen, 2-seitig unterschiedlich bedruckt. Karten mischen und im Kreis auslegen. Die Spieler erhalten je 1 Spielfigur und das zugehörige Plättchen. Das Boot wird neben eine beliebige Karte gestellt, auf die alle Figuren gesetzt werden. 25 Rettungsringe liegen im Boot.</p> <p>Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler führt in Folge aus:</p> <p>1.) Eine Karte umdrehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktiver Spieler wählt 1 Karte ohne Figuren aus, die umgedreht wird. Im allersten Zug überhaupt kann die Karte beliebig sein. - Diese Karte <u>muss</u> eine der Karten <u>hinter</u> der eigenen Spielfigur UND <u>vor</u> der Spielfigur des nächsten nachfolgenden Mitspielers sein. - Steht direkt hinter der Figur des aktiven Spielers eine Mitspieler-Figur, setzt er diese Runde aus. <p>2.) Die Spielfigur bewegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Spielfigur wird zur <u>ersten</u> Karte bewegt, die das gleiche Bild wie die gerade aufgedeckte Karte zeigt. Dort können Figuren stehen. - Ggf. erreicht die Spiel-Figur wieder die aufgedeckte Karte. - Andere Figuren können übersprungen werden. - Auf einer Karte können mehrere Figuren stehen. <p>Passieren des Bootes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedesmal, wenn eine Spiel-Figur am Boot vorbei kommt, erhält die Spiel-Figur 1 Rettungsring übergestülpt. Maximal sind 5 Ringe möglich. <p>Spiel-Ende:</p> <p>Jedesmal, wenn eine Spiel-Figur mit bereits 5 Ringen die Karte neben dem Boot überschreitet, muss sie erneut 1 Runde drehen. Es kann das Rennen nur beendet werden, wenn man mit bereits 5 Ringen genau auf der Karte neben dem Boot landet. Dieser Spieler ist der Gewinner.</p>	<p>12 Meereskarten in 4 Abbildungen, 2-seitig unterschiedlich bedruckt. Karten mischen und im Kreis auslegen. Die Spieler erhalten je 1 Spielfigur und das zugehörige Plättchen. Das Boot wird neben eine beliebige Karte gestellt, auf die alle Figuren gesetzt werden. 25 Rettungsringe liegen im Boot.</p> <p>Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler führt in Folge aus:</p> <p>1.) Eine Karte umdrehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktiver Spieler wählt 1 Karte ohne Figuren aus, die umgedreht wird. Im allersten Zug überhaupt kann die Karte beliebig sein. - Diese Karte <u>muss</u> eine der Karten <u>hinter</u> der eigenen Spielfigur UND <u>vor</u> der Spielfigur des nächsten nachfolgenden Mitspielers sein. - Steht direkt hinter der Figur des aktiven Spielers eine Mitspieler-Figur, setzt er diese Runde aus. <p>2.) Die Spielfigur bewegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Spielfigur wird zur <u>ersten</u> Karte bewegt, die das gleiche Bild wie die gerade aufgedeckte Karte zeigt. Dort können Figuren stehen. - Ggf. erreicht die Spiel-Figur wieder die aufgedeckte Karte. - Andere Figuren können übersprungen werden. - Auf einer Karte können mehrere Figuren stehen. <p>Passieren des Bootes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedesmal, wenn eine Spiel-Figur am Boot vorbei kommt, erhält die Spiel-Figur 1 Rettungsring übergestülpt. Maximal sind 5 Ringe möglich. <p>Spiel-Ende:</p> <p>Jedesmal, wenn eine Spiel-Figur mit bereits 5 Ringen die Karte neben dem Boot überschreitet, muss sie erneut 1 Runde drehen. Es kann das Rennen nur beendet werden, wenn man mit bereits 5 Ringen genau auf der Karte neben dem Boot landet. Dieser Spieler ist der Gewinner.</p>	<p>12 Meereskarten in 4 Abbildungen, 2-seitig unterschiedlich bedruckt. Karten mischen und im Kreis auslegen. Die Spieler erhalten je 1 Spielfigur und das zugehörige Plättchen. Das Boot wird neben eine beliebige Karte gestellt, auf die alle Figuren gesetzt werden. 25 Rettungsringe liegen im Boot.</p> <p>Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler führt in Folge aus:</p> <p>1.) Eine Karte umdrehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktiver Spieler wählt 1 Karte ohne Figuren aus, die umgedreht wird. Im allersten Zug überhaupt kann die Karte beliebig sein. - Diese Karte <u>muss</u> eine der Karten <u>hinter</u> der eigenen Spielfigur UND <u>vor</u> der Spielfigur des nächsten nachfolgenden Mitspielers sein. - Steht direkt hinter der Figur des aktiven Spielers eine Mitspieler-Figur, setzt er diese Runde aus. <p>2.) Die Spielfigur bewegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigene Spielfigur wird zur <u>ersten</u> Karte bewegt, die das gleiche Bild wie die gerade aufgedeckte Karte zeigt. Dort können Figuren stehen. - Ggf. erreicht die Spiel-Figur wieder die aufgedeckte Karte. - Andere Figuren können übersprungen werden. - Auf einer Karte können mehrere Figuren stehen. <p>Passieren des Bootes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedesmal, wenn eine Spiel-Figur am Boot vorbei kommt, erhält die Spiel-Figur 1 Rettungsring übergestülpt. Maximal sind 5 Ringe möglich. <p>Spiel-Ende:</p> <p>Jedesmal, wenn eine Spiel-Figur mit bereits 5 Ringen die Karte neben dem Boot überschreitet, muss sie erneut 1 Runde drehen. Es kann das Rennen nur beendet werden, wenn man mit bereits 5 Ringen genau auf der Karte neben dem Boot landet. Dieser Spieler ist der Gewinner.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>