

Start: 1

Wendemarke 1: 3  
Wendemarke 2: 5  
Wendemarke 3: 2  
Wendemarke 4: 4

Ziel: 6

Start: 2

Wendemarke 1: 4  
Wendemarke 2: 1  
Wendemarke 3: 3  
Wendemarke 4: 5

Ziel: 1

Start: 3

Wendemarke 1: 5  
Wendemarke 2: 1  
Wendemarke 3: 4  
Wendemarke 4: 6

Ziel: 2

Start: 4

Wendemarke 1: 6  
Wendemarke 2: 2  
Wendemarke 3: 5  
Wendemarke 4: 1

Ziel: 3

Start: 1

Wendemarke 1: 2  
Wendemarke 2: 5  
Wendemarke 3: 1  
Wendemarke 4: 4

Ziel: 6

Start: 2

Wendemarke 1: 4  
Wendemarke 2: 6  
Wendemarke 3: 2  
Wendemarke 4: 5

Ziel: 1

Start: 3

Wendemarke 1: 6  
Wendemarke 2: 2  
Wendemarke 3: 5  
Wendemarke 4: 6

Ziel: 2

Start: 4

Wendemarke 1: 6  
Wendemarke 2: 3  
Wendemarke 3: 5  
Wendemarke 4: 1

Ziel: 3

Start: 5

Wendemarke 1: 1

Wendemarke 2: 4

Wendemarke 3: 6

Wendemarke 4: 2

Ziel: 4

Start: 6

Wendemarke 1: 2

Wendemarke 2: 4

Wendemarke 3: 1

Wendemarke 4: 3

Ziel: 5

Start: 5

Wendemarke 1: 2

Wendemarke 2: 3

Wendemarke 3: 6

Wendemarke 4: 2

Ziel: 4

Start: 6

Wendemarke 1: 3

Wendemarke 2: 6

Wendemarke 3: 2

Wendemarke 4: 3

Ziel: 5

**Gezinkte Würfel!**

**Jederzeit:**

Du darfst neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

**Überlegene  
Feuerkraft!**

**Vor einem Fernkampf:**

Ersetze den W6 bei diesem Wurf durch einen W10.

**Überlegene  
Feuerkraft!**

**Vor einem Fernkampf:**

Ersetze den W6 bei diesem Wurf durch einen W8.

**Überlegene  
Feuerkraft!**

**Vor einem Fernkampf:**

Ersetze den W6 bei diesem Wurf durch einen W8.

**Gezinkte Würfel!**

**Jederzeit:**

Du darfst neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

**Überlegene Feuerkraft!**

**Vor einem Fernkampf:**

Ersetze den W6 bei diesem Wurf durch einen W8.

**Meuterei!**

**Jederzeit:**

Ein Gegner Deiner Wahl muss seine Bewegung neu auswürfeln.

**Unsicheres Fahrwasser!**

**Sofort:**

Du verlierst einen Würfel für den Rest dieser Runde.

**Gezinkte Würfel!**

**Jederzeit:**

Du darfst neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

**Überlegene Feuerkraft!**

**Vor einem Fernkampf:**

Ersetze den W6 bei diesem Wurf durch einen W8.

**Meuterei!**

**Jederzeit:**

Ein Gegner Deiner Wahl muss seine Bewegung neu auswürfeln.

**Unsicheres Fahrwasser!**

**Sofort:**

Du verlierst einen Würfel für den Rest dieser Runde.

**Die perfekte Welle!**

**Sofort:**

Du erhältst einen Würfel mehr für den Rest dieser Runde.

**Feuer im Maschinenraum!**

**Sofort:**

Du darfst erst weiterfahren, wenn Du es mit einer 4+ gelöscht hast.

**Poseidons Liebling!**

**Sofort:**

Du erhältst einen Würfel zusätzlich für den Rest des Spiels.

**Es gibt keine Seeungeheuer!**

**Sofort:**

Du wirst Dich auf jeden Fall am Spind von Davy Jones beschweren, dass Dich so eine Fantasiegestalt eben versenkt hat.

**Die perfekte Welle!**

**Sofort:**

Du erhältst einen Würfel mehr für den Rest dieser Runde.

**Nachschubprobleme!**

**Sofort:**

Du verlierst einen Würfel für den Rest des Spiels.

**Eine Ankertaumine!  
Wo kommt die denn her?**

**Sofort:**

Mit einer 4+ kannst Du ausweichen, wenn Du dafür noch einen Würfel übrig hast. Ansonsten schickt Dich die stählerne Schönheit direkt zum Spind von Davy Jones.

**Mehr Dakka!**

**Vor einem Fernkampf:**

Du kannst zwei Ziele auf einmal unter Feuer nehmen. Dein Würfelwurf gilt für beide Ziele. Aber Achtung: Beide Ziele könnten zurückschießen.

**Das Ruder klemmt!**

**Sofort:**

Bis Du es mit einer 4+ repariert hast fährst Du nur noch geradeaus.

**Überlegene  
Feuerkraft!**

**Vor einem Fernkampf:**

Ersetze den W6 bei diesem Wurf durch einen W10.

**Du bist der Sieger!**

**Jederzeit:**

Du gewinnst das Spiel. Wenn Du Deine Mitspieler davon überzeugen kannst. Wenn nicht, dann mach eine Pause am Spind von Davy Jones und überarbeite Deine Taktik für dieses Rennen.

**Es ist nichts passiert!**

**Sofort:**

Zumindest dem Eisberg nicht, den Du gerade gerammt hast. Dein Boot ist allerdings ein komplettes Wrack und versinkt in den eisigen Fluten. Aber am Spind von Davy Jones wartet ein neues auf Dich.

**Das Ruder klemmt!**

**Sofort:**

Bis Du es mit einer 4+ repariert hast fährst Du nur noch geradeaus.

**Feuer im  
Maschinenraum!**

**Sofort:**

Du darfst erst weiterfahren, wenn Du es mit einer 4+ gelöscht hast.

**Gezinkte Würfel!**

**Jederzeit:**

Du darfst neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

**Gezinkte Würfel!**

**Jederzeit:**

Du darfst neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

### ***Du bist der Sieger!***

#### **Jederzeit:**

Du gewinnst das Spiel. Wenn Du Deine Mitspieler davon überzeugen kannst. Wenn nicht, dann mach eine Pause am Spind von Davy Jones und überarbeite Deine Taktik für dieses Rennen.

### ***Es ist nichts passiert!***

#### **Sofort:**

Zumindest dem Eisberg nicht, den Du gerade gerammt hast. Dein Boot ist allerdings ein komplettes Wrack und versinkt in den eisigen Fluten. Aber am Spind von Davy Jones wartet ein neues auf Dich.

### ***Poseidons Liebling!***

#### **Sofort:**

Du erhältst einen Würfel zusätzlich für den Rest des Spiels.

### ***Nachschubprobleme!***

#### **Sofort:**

Du verlierst einen Würfel für den Rest des Spiels.

### ***Unsicheres Fahrwasser!***

#### **Sofort:**

Du verlierst einen Würfel für den Rest dieser Runde.

### ***Unsicheres Fahrwasser!***

#### **Sofort:**

Du verlierst einen Würfel für den Rest dieser Runde.

### ***Die perfekte Welle!***

#### **Sofort:**

Du erhältst einen Würfel mehr für den Rest dieser Runde.

### ***Die perfekte Welle!***

#### **Sofort:**

Du erhältst einen Würfel mehr für den Rest dieser Runde.

**Eine Ankertaumine!  
Wo kommt die denn  
her?**

**Sofort:**

Mit einer 4+ kannst Du ausweichen, wenn Du dafür noch einen Würfel übrig hast. Ansonsten schickt Dich die stählerne Schönheit direkt zum Spind von Davy Jones.

**Es gibt keine  
Seeungeheuer!**

**Sofort:**

Du wirst Dich auf jeden Fall am Spind von Davy Jones beschweren, dass Dich so eine Fantasiegestalt eben versenkt hat.

**Mehr Dakka!**

**Vor einem Fernkampf:**

Du kannst zwei Ziele auf einmal unter Feuer nehmen. Dein Würfelwurf gilt für beide Ziele. Aber Achtung: Beide Ziele könnten zurückschießen.

**Meuterei!**

**Jederzeit:**

Ein Gegner Deiner Wahl muss auf das nächstgelegene Ziel schießen. Natürlich nur, wenn er dafür auch noch einen Würfel übrig hat.

**Seenebel!**

**Sofort:**

Gar nicht so einfach in dieser Suppenküche den Kurs zu halten. Dir ist es jedenfalls gerade nicht gelungen.

Drehe Dein Boot um 180°.

**Meuterei!**

**Jederzeit:**

Ein Gegner Deiner Wahl muss sein Boot um 180° drehen.

**Meuterei!**

**Jederzeit:**

Ein Gegner Deiner Wahl muss sein Boot um 180° drehen.

**Meuterei!**

**Jederzeit:**

Ein Gegner Deiner Wahl muss auf das nächstgelegene Ziel schießen. Natürlich nur, wenn er dafür auch noch einen Würfel übrig hat.



<p><b>Seenebel!</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Gar nicht so einfach in dieser Suppenküche den Kurs zu halten. Dir ist es jedenfalls gerade nicht gelungen.</p> <p>Drehe Dein Boot um 180°.</p>	<p><b>„Ruder hart Backbord!“</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Du hast keine Ahnung wovon der alte Mann da gerade redet. Du hättest bei Deiner Bewerbung für den Job doch besser nicht so übertreiben sollen.</p> <p>Drehe Dein Boot um 90°. Nach Steuerbord.</p>	<p><b>„Ruder hart Backbord!“</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Du hast keine Ahnung wovon der alte Mann da gerade redet. Du hättest bei Deiner Bewerbung für den Job doch besser nicht so übertreiben sollen.</p> <p>Drehe Dein Boot um 90°. Nach Steuerbord.</p>	<p><b>„Ruder hart Steuerbord!“</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Du hast keine Ahnung wovon der alte Mann da gerade redet. Du hättest bei Deiner Bewerbung für den Job doch besser nicht so übertreiben sollen.</p> <p>Drehe Dein Boot um 90°. Nach Backbord.</p>
<p><b>„Ruder hart Steuerbord!“</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Du hast keine Ahnung wovon der alte Mann da gerade redet. Du hättest bei Deiner Bewerbung für den Job doch besser nicht so übertreiben sollen.</p> <p>Drehe Dein Boot um 90°. Nach Backbord.</p>	<p><b>Seenebel!</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Gar nicht so einfach in dieser Suppenküche den Kurs zu halten. Dir ist es jedenfalls gerade nicht gelungen.</p> <p>Drehe Dein Boot um 180°.</p>	<p><b>Schwerer Sturm!</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Wenn Du noch einen Würfel hast, dann kannst Du den Kampf mit den Elementen aufnehmen. Mit einer 4+ hältst Du den Kahn über Wasser. Ansonsten geht es zum Spind von Davy Jones.</p>	<p><b>Schwerer Sturm!</b></p> <p><b>Sofort:</b></p> <p>Wenn Du noch einen Würfel hast, dann kannst Du den Kampf mit den Elementen aufnehmen. Mit einer 4+ hältst Du den Kahn über Wasser. Ansonsten geht es zum Spind von Davy Jones.</p>

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift das nächst gelegene Ziel mit einem W8 an. Bei einer 4+ trifft er. Das Ziel kann allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn es noch einen Würfel übrig hat.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift das nächst gelegene Ziel mit einem W8 an. Bei einer 4+ trifft er. Das Ziel kann allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn es noch einen Würfel übrig hat.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift das nächst gelegene Ziel mit einem W10 an. Bei einer 4+ trifft er. Das Ziel kann allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn es noch einen Würfel übrig hat.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift Dich mit einem W8 an. Bei einer 4+ trifft er. Du kannst allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn Du noch einen Würfel übrig hast.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift ein Ziel Deiner Wahl mit einem W6 an. Bei einer 4+ trifft er. Das Ziel kann allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn es noch einen Würfel übrig hat.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift ein Ziel Deiner Wahl mit einem W6 an. Bei einer 4+ trifft er. Das Ziel kann allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn es noch einen Würfel übrig hat.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift ein Ziel Deiner Wahl mit einem W8 an. Bei einer 4+ trifft er. Das Ziel kann allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn es noch einen Würfel übrig hat.

**Ack! Ack! Ack!**

**Sofort:**

Der Flieger greift Dich mit einem W8 an. Bei einer 4+ trifft er. Du kannst allerdings mit einer 5+ ausweichen, wenn Du noch einen Würfel übrig hast.

