

[' b1ubb] – The Boat Race

1 Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, einen festgelegten Kurs als erster zu absolvieren.

2 Spielvorbereitung

- Es werden 6 Tore gleichmäßig auf dem Spielfeld verteilt.
- Es werden 6 Hindernisse zufällig auf dem Spielfeld verteilt.
- Die beiden Panzer werden auf gegenüber liegenden Inseln (Spielfeldecken) platziert.
- Der Flieger wird an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld platziert.
- Es wird ein Stapel aus 6 zufällig bestimmten Spielkarten gebildet und verdeckt abgelegt (Spielleiterstapel)

Jeder Spieler erhält:

- Ein Boot
- 6 Würfel (W6)
- Eine Kurskarte
- 6 Spielkarten
- Eine Schablone

3 Begriffe

3.1 Schablone

Als Schablone wird eine Spielkarte verwendet. Im Folgenden bedeutet „L“ die lange Kante der Karte, „K“ die kurze Kante.

3.2 Kurskarten

Jeder Spieler erhält eine zufällig bestimmte Kurskarte mit seinem persönlichen Rundkurs. Diese Karte kann er vor seinen Mitspielern geheim halten, wenn er möchte. Vor Beginn des Spiels platziert jeder Spieler sein Boot in beliebiger Ausrichtung an dem Tor, das auf seiner Kurskarte als Startpunkt angegeben ist. Der Bug muss dabei die Linie zwischen den beiden Torstangen berühren.

Der Kurs gilt als vollständig abgeschlossen, wenn das Boot das als Ziel markierte Tor erreicht und vorher die als Wendepunkte angegebenen Tore in der richtigen Reihenfolge durchquert hat.

3.3 Hinderniskarten

Bei einer Berührung zwischen einem Boot und einer Base eines Hindernisses wird eine Hinderniskarte entsprechend der Farbkodierung auf der Base des Hindernisses gezogen. Hat die Hinderniskarte das Schlagwort „Sofort“, wird sie direkt abgehandelt. Ansonsten verbleibt sie in Spielerhand.

3.4 Der Spind von Davy Jones

Der Spind von Davy Jones liegt im Zentrum des Spielfeldes. Immer wenn ein Boot durch irgendeine Art zu Schaden kommt, dann landet das Boot hier. Der Spieler, der am Zug ist, kann sein Boot befreien. Dazu muss er es wieder flott machen. (s. 5.2)

3.5 Flieger

Der Flieger kann nur über entsprechende Hinderniskarten aktiviert werden.

3.6 Panzer

Die Panzer können Ziele in ihrem Quadranten beschießen. Dazu verwendet der Spieler, der gerade am Zug ist, einen seiner Würfel und handelt einen normalen Fernkampf ab. (s. 5.3)

3.7 Fridjof

Fridjof wird direkt über einem zufällig bestimmten Tor platziert. Alle Boote unter der Base kommen in den Spind von Davy Jones. Alle Hindernisse und Tore werden entfernt. Fridjof bleibt bis zum Ende der Runde auf dem Spielfeld. Danach wird das Tor wieder aufgebaut.

4 Aktivierung

Die Zugreihenfolge wird durch die Spielkarten bestimmt.

Zu Beginn einer neuen Runde wählt jeder Spieler eine seiner Spielkarten aus. Der Spielleiter nimmt die oberste Karte seines Stapels. Die Karten werden zeitgleich aufgedeckt. Die höchste Karte startet, danach in absteigender Reihenfolge.:

Ass – König – Dame – Bube – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

[' b1ubb] – The Boat Race

Werden zwei gleiche Karten (z.B. zwei Damen) aufgedeckt, wird vor dem Zug des ersten Spielers das passende Ereignis für das Kartendoppel ausgeführt (s. Ereignistabelle).

Bei drei gleichen Karten (z.B. drei Buben) ist die Runde direkt beendet und Fridjof (s. 3.7) erscheint direkt zu Beginn der nächsten Runde.

Gleiche Farben werden bei diesen Effekten ignoriert. Sie dienen nur zur Festlegung der Zugreihenfolge in dieser Abfolge:

Kreuz – Pik – Herz – Karo

5 Aktionen

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, kann seine Würfel für Aktionen verwenden. Jede Aktion kostet einen Würfel. Er muss aber nicht alle Würfel verwenden, da er die Würfel auch für Reaktionen auf bestimmte Spielsituationen oder Aktionen seiner Mitspieler verwenden kann. Er kann jederzeit seinen Zug für beendet erklären. Hat ein Spieler keine Würfel mehr zur Verfügung, kann er auch nicht mehr reagieren.

5.1 Bewegen

Für eine Bewegung muss ein Würfel geworfen werden. Der Spieler kann sein Boot entsprechend bewegen. (s. Tabelle)

Ergebnis W6	Bewegung
1	Keine Bewegung möglich. Das Boot darf in jede Richtung gedreht werden.
2-3	Bewegung von K nach vorne. Danach ist eine Drehung von max. 90° möglich.
4-5	Bewegung von L nach vorne. Danach ist eine Drehung von max. 90° möglich.
6	Es darf eine der drei oberen Möglichkeiten gewählt werden.

Trifft der Spieler dabei auf ein Hindernis, dann endet seine Bewegung und eine Hinderniskarte wird gezogen. (s. 3.3)

Trifft der Spieler auf den Spielfeldrand oder eine Insel, dann hat er sich festgefahren und muss sein Boot wieder flott machen.

Trifft der Spieler auf ein anderes Boot, dann gelten beide Boote als versenkt. Es sei denn, wenigstens einer der beiden schafft ein Ausweichmanöver auf die 5+. Diese Ausweichmanöver müssen mit jeweils einem Würfel bezahlt werden.

5.2 Flott machen

Bei einer 4+ ist das Boot wieder flott und wird in beliebiger Ausrichtung mit dem Heck an das Geländeteil gestellt. Klappt es nicht, kann der Spieler weiter machen, bis ihm die Würfel ausgehen.

Befreit sich ein Spieler vom Spind von Davy Jones, dann kann er sich die Richtung allerdings nicht aussuchen. Er wird mit dem Heck an die Insel gestellt und mit dem Bug auf ein zufällig bestimmtes Tor ausgerichtet.

5.3 Fernkampf

Ein Spieler kann das Boot eines Mitspielers beschießen, wenn eine Sichtlinie zwischen beiden Booten besteht. Mit einer 4+ trifft er und das Ziel muss zum Spind von Davy Jones. Allerdings kann der Mitspieler mit einer 5+ ausweichen oder zurückschießen, wenn er noch einen Würfel übrig behalten hat. Schießt der Mitspieler zurück, dann würfeln beide Spieler gegeneinander und das niedrigere Ergebnis gilt als versenkt. Bei Gleichstand haben sich beide Boote gegenseitig versenkt.

5.4 Spielleiteraktion

Ist der Spielleiter am Zug, dann füllt er die Hindernisse auf dem Spielfeld bei Bedarf wieder auf 6 Hindernisse auf. Dann versetzt er alle Hindernisse um die Strecke **K** in Richtung eines zufällig bestimmten Tores. Werden dabei Boote getroffen, dann wird eine Hinderniskarte entsprechend der Farbkodierung des Hindernisses gezogen (s. 3.3). Trifft ein Hindernis dabei auf die Insel in der Mitte, dann wird es auf der anderen Seite der Insel wieder angelegt und bewegt sich noch einmal um **K** weiter.