

Autor: Corné van Moorsel Gestaltung: Christof Tisch

POWERBOATS

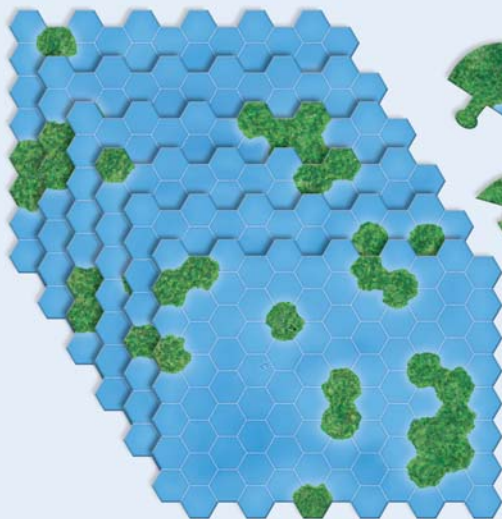
Fahr um die Bojen, zwischen den Inseln durch, bau keinen Crash und sei schnell im Ziel!

Anzahl Spieler: 2-6 | Länge: 1 Stunde | Alter: 9-99



INHALT

• 6 See-Teile



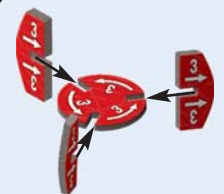
• 4 Rahmenteile für den See



• 1 Start-/Ziel-Linie



• 5 Bojen Die zusammengehörenden Nummern/Symbole verbinden, mit den Pfeilen in die gleichen Richtungen.



• 6 Rennboote



• 6 Punktmarker



• 18 dreiseitige Würfel

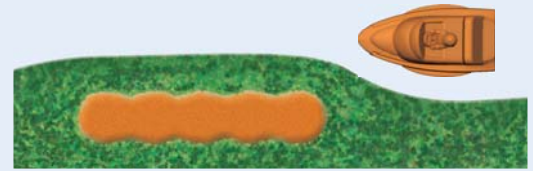


• 10 Schadensmarker



VORBEREITUNG

- Die 4 langen Puzzle-Teile werden zu einem Rahmen für den See zusammengefügt und die 6 See-Teile in zufälliger Anordnung in den Rahmen gelegt. Dazu werden die Seiten mit dem dunkelblauen Wasser genutzt. Erfahrene Spieler können die hellblauen Rückseiten verwenden.
 - Jeder Spieler erhält das Rennboot in der Farbe auf seiner Seite des Rahmens.
 - Die Punktemarker aller Spieler werden auf die „0“ der Zählskala gestellt.
 - Der Startspieler wird ausgewürfelt.
 - Alle Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
 - Die Schadensmarker werden auf die größte Insel gelegt.
- (Würfel und Schadensmarker sind ausreichend, ansonsten ist Kreativität gefragt.)

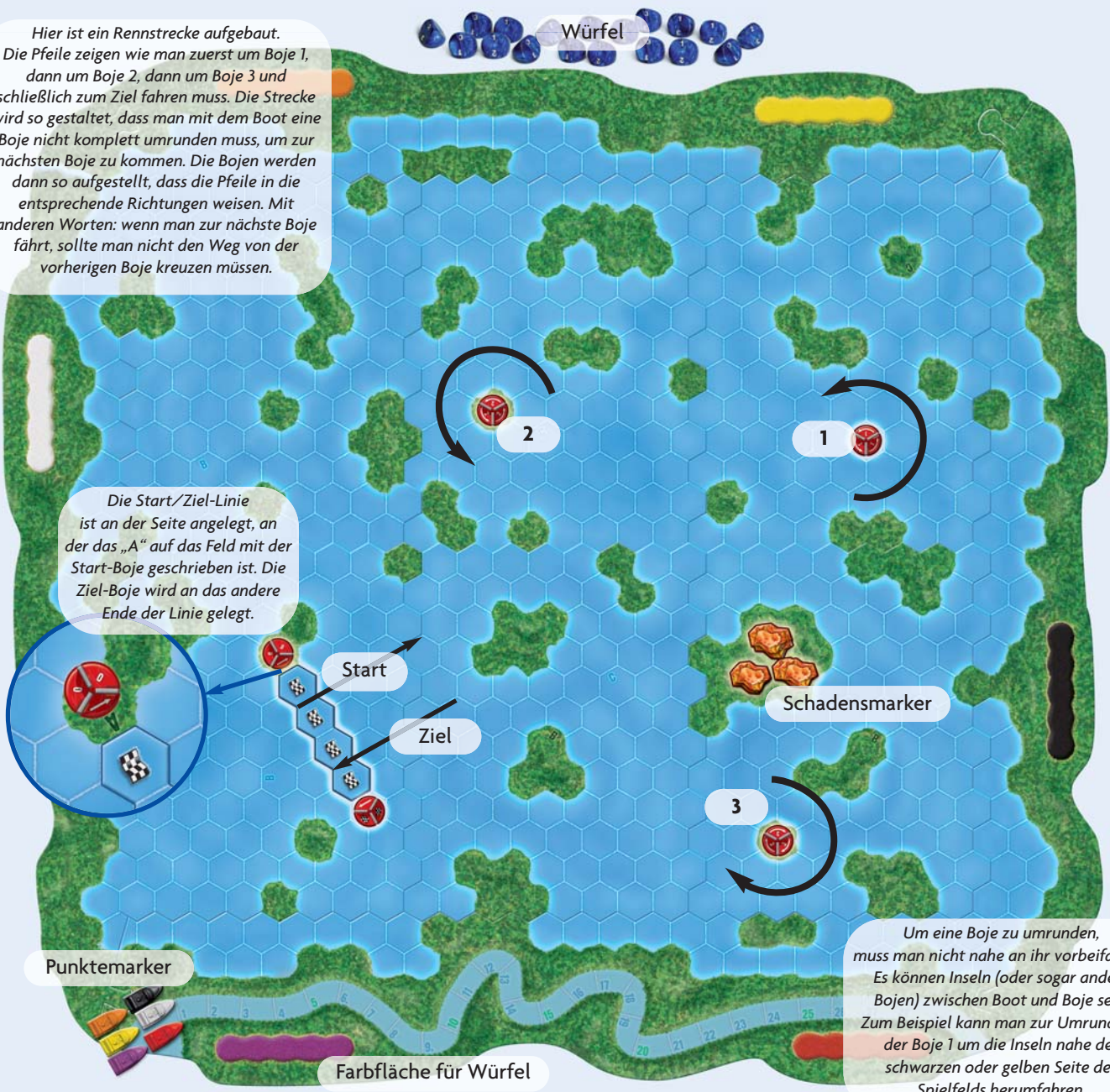


EINE RENNSTRECKE AUFBAUEN

Die Spieler versuchen über 3 Rennen die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen. Für die erste Rennstrecke werden die vier Plätze mit „A“ (im Wasser und auf Land) benutzt. Für die zweite Rennstrecke werden die Plätze mit „B“ benutzt, für das dritte Rennen die Plätze mit „C“. Die Bojen 0, 1, 2 und 3 werden zufällig auf diese vier Plätze verteilt. Die Start/Ziel-Linie wird an die Kante angelegt, an welcher der Buchstabe unter der Start-Boje (0) sichtbar ist. Die Ziel-Boje wird an das andere Ende der Start/Ziel-Linie gestellt. Die Bojen 1, 2 und 3 haben zwei Seiten: links- oder rechtsherum weisende Pfeile. Die Pfeile werden so angeordnet, dass keine Boje komplett umkreist werden muss, um die Bojen 1, 2 und 3 nacheinander zu umfahren. Zum Schluss werden die Pfeile auf der Start- und der Ziel-Boje so aufgestellt, dass sie anzeigen, in welcher Richtung die Boote die Start-Linie passieren und am Ende einlaufen. Dazu werden die einfachsten Richtungen zum Starten und Beenden gewählt.

Hier ist ein Rennstrecke aufgebaut. Die Pfeile zeigen wie man zuerst um Boje 1, dann um Boje 2, dann um Boje 3 und schließlich zum Ziel fahren muss. Die Strecke wird so gestaltet, dass man mit dem Boot eine Boje nicht komplett umrunden muss, um zur nächsten Boje zu kommen. Die Bojen werden dann so aufgestellt, dass die Pfeile in die entsprechende Richtungen weisen. Mit anderen Worten: wenn man zur nächste Boje fährt, sollte man nicht den Weg von der vorherigen Boje kreuzen müssen.

Die Start/Ziel-Linie ist an der Seite angelegt, an der das „A“ auf das Feld mit der Start-Boje geschrieben ist. Die Ziel-Boje wird an das andere Ende der Linie gelegt.



Um eine Boje zu umrunden, muss man nicht nahe an ihr vorbeifahren. Es können Inseln (oder sogar andere Bojen) zwischen Boot und Boje sein. Zum Beispiel kann man zur Umrundung der Boje 1 um die Inseln nahe der schwarzen oder gelben Seite des Spielfelds herumfahren.

STARTPOSITIONEN WÄHLEN

Der Spieler rechts vom Startspieler stellt sein Boot auf oder hinter die Start-Linie, gefolgt von den anderen Spielern **entgegen dem Uhrzeigersinn** (der Startspieler setzt also zuletzt). Es dürfen keine zwei Boote auf einem Feld stehen. Die Spitze des Bootes muss auf eine **Seite** (nicht auf eine Ecke) seines Feldes zeigen.

Orange, Lila, Rot und Gelb wählen ihre Startposition.



SPIELZUG

Erstens: Würfeln

Die Würfel auf der eigenen Farbfläche am See zeigen die Geschwindigkeit. Sie ist Null wenn man ein Rennen startet (man hat noch keinen Würfel).

- **Würfelanzahl:** Bei jedem Spielzug kann man 1 Würfel **hinzufügen** (aus dem allgemeinen Vorrat) oder 1 Würfel **weglegen** (in den allgemeinen Vorrat) oder die eigene Würfelanzahl **gleich lassen**.
- **Neu Würfeln:** Man kann auch Würfel aus der eigenen Farbfläche für einen erneuten Wurf auswählen.

Die ausgewählten Würfel und der gegebenenfalls neu hinzugefügte Würfel werden **alle auf einmal** geworfen. Diese geworfenen Würfel werden denen auf der Farbfläche hinzugefügt (wo alle Würfel bis nächsten Zug des Spielers liegen bleiben).

Zweitens: Das Boot drehen

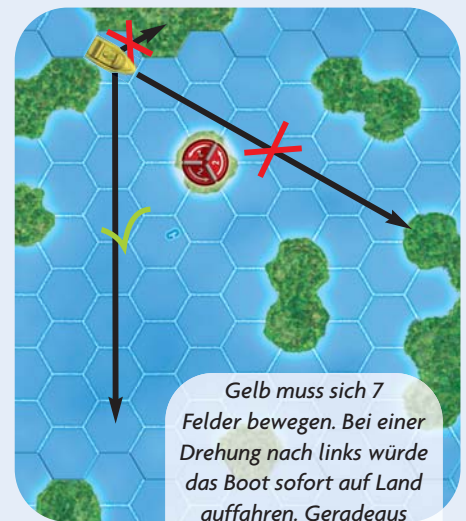
Vor der Bewegung kann das eigene Boot um 60 Grad nach rechts oder links gedreht werden. Man muss eine Richtung wählen, in der man die Summe seiner Würfelpunkte **ganz ausfahren** kann. Das Boot darf dabei **nur gerade** und nur über Wasserfelder fahren. Falls man in allen 3 Richtungen auf Land oder eine Boje auflaufen würde, muss **der längste geraden Weg** durch Wasser vor dem Crash gewählt werden. Falls dies in 2 oder 3 Richtungen gleichlang ist, kann eine dieser Richtungen frei gewählt werden.

Drittens: Bewegen

Das eigene Boot wird in seiner angezeigten Richtung geradlinig bewegt, entsprechend der gesamten Punktezahl der eigenen Würfel. Das Boot bleibt auf dem letzten Wasserfeld, das es erreicht. Danach startet der linke Nachbar seinen Spielzug.

Zu Beginn ihres Spielzugs hat Gelb zwei Würfel: **2 3**. Gelb hält die **3** und würfelt die **2** neu zusammen mit einem neuen Würfel. Sie würfelt **1 3**. Damit hat Gelb jetzt **3 1 3**, macht 7 insgesamt. (Man kann frei entscheiden, wie viele Würfel man neu würfeln will, man darf aber nicht mehr als 1 Würfel vor dem Wurf wegnehmen oder hinzufügen!)

Mögliche Bewegungsrichtungen für ein Boot.



Gelb muss sich 7 Felder bewegen. Bei einer Drehung nach links würde das Boot sofort auf Land auffahren. Geradeaus würde es nach 6 Feldern crashen. Deshalb muss sich Gelb vor der Bewegung nach rechts drehen.



Gelb bewegt sich 7 Felder in gerader Linie. Das Boot muss in der gefahrenen Richtung stehen bleiben.

SCHADEN

Man baut einen Crash, falls in jeder Richtung Land oder Bojen blockieren, so dass man nicht die gesamte Punktezahl der eigenen Würfel ausnutzen kann. Das Boot verbleibt im weitesten erreichbaren Wasserfeld. Der **verbleibende Rest der Bewegungspunkte** entspricht der Anzahl Schadensmarker, die man erhält. Das Boot verliert seine Geschwindigkeit, **man gibt also alle Würfel ab**.

Wer **4 oder mehr Schadensmarker** ansammelt, sinkt und scheidet damit aus dem aktuellen Rennen aus.

Man kann das Boot für das nächste Rennen reparieren, allerdings behält man **einen** Schadensmarker zurück (das Boot ist anfälliger). Dies gilt auch für Spieler mit 1, 2 oder 3 Schadensmarkern: man repariert für das nächste Rennen, behält aber **einen** Schadensmarker. Nach dem zweiten Rennen gilt das gleiche, so dass man bis zu 2 Schadensmarker am Beginn des dritten Rennens haben kann.



Rot hat **3 2 2**, möchte aber bremsen. Rot behält eine **2**, entfernt 1 Würfel und wirft den verbleibenden neu. Er wirft eine **3** und hat nun **2 3**, insgesamt also 5. Der längste Weg für Rot ist 3 Felder. Also muss sich Rot nach rechts drehen und crasht auf Land. Rot erhält 2 Schadensmarker (5 [Geschwindigkeit] minus 3 [gefahren Felder]), und verliert beide Würfel.

Im nächsten Spielzug kann Rot, wie zu Beginn eines Rennens, wieder starten durch den Wurf 1 Würfels oder er dreht sich nur nach links oder rechts.

BOOTE PASSIEREN

Man kann durch Felder fahren, auf denen andere Boote stehen. Falls man seinen Zug in einem Feld mit einem gegnerischen Boot beenden würde, bleibt man hinter diesem Boot stehen, auf dem **letzten freien Feld** welches man erreicht.



Orange hat **3 2 1**. Sie entfernt die **3** und belässt die verbleibenden zwei Würfel. Nach Rechtsdrehung und der Bewegung um 3 Felder (**2** plus **1**) würde Orange auf dem selben Feld stehen wie Gelb. Zwei Boote auf einem Feld sind nicht erlaubt. Daher bewegt sich Orange zum letzten freien Feld.



Gelb hat **2 1**, nimmt keinen Würfel dazu und zieht keinen ab. Sie wirft beide erneut, würfelt **3 2** und überholt Orange und Lila.



Rot hat **3 3**. Um einen Crash zu vermeiden, entfernt Rot einen Würfel und wirft den anderen neu. Aber es ist wieder **3**. In jeder möglichen Richtung kann sich Rot nur 2 Felder bewegen, bevor er auf Land fährt. Rot entscheidet sich geradeaus zu fahren, erhält 1 Schadensmarker (der überzählige Punkt, den er nicht ziehen konnte) und muss den Würfel in den Vorrat zurück geben. Da er nicht in einem Feld mit einem anderen Boot stehenbleiben darf, hält Rot ein Feld hinter Lila an. Lila nimmt keinen Schaden.

ENDE EINES RENNENS

Um eine Rennstrecke zu beenden, muss man die Ziel-Linie erreichen oder überschreiten.

Hinweis: Durch einen Crash hinter der Ziel-Linie wird das Boot auch noch beschädigt.

SIEGPUNKTE

Im ersten Rennen erhält der Gewinner so viele Punkte wie Spieler am Spiel teilnehmen minus 1. Der Spieler, der als zweiter einläuft erhält 1 Punkt weniger, der dritte Spieler 2 Punkte weniger und so weiter. Der letzte Spieler erhält also keine Punkte. Gesunkene Spieler erhalten keine Punkte, außer der Crash passierte hinter der Ziel-Linie. Im zweiten Rennen bringen alle Positionen **doppelt** so viel Punkte und im dritten Rennen **drei mal** so viel Punkte wie im ersten Rennen.

Beispiel: Bei 5 Spielern gibt es im Rennen A: 4, 3, 2, 1 Punkte, im Rennen B: 8, 6, 4, 2 Punkte und im Rennen C: 12, 9, 6, 3 Punkte.

Die Punkte werden mit den Punktemarkern auf der Zählskala vermerkt. Bei Gleichstand nach dem letzten Rennen entscheidet der Zieleinlauf im letzten Rennen die Reihenfolge.

In jedem neuen Rennen wird der linke Nachbar des bisherigen Startspielers der neue Startspieler.



Gelb hat **1 3** und ändert daran nichts. Gelb bewegt sich 4 Felder und ist im Ziel. Achtung: ein erneutes Würfeln für Gelb wäre riskant, denn bei 6 oder mehr Würfelpunkten müsste sich Gelb nach links drehen, um einen Crash auf Land zu vermeiden.

WERTUNG FÜR 2-SPIELER-SPIEL / WERTUNGSVARIANTE

Für 2 Spieler oder als Alternative für mehrere Spieler: Ergänzend zu den bisherigen Siegpunkten, wird gezählt wie viele **Züge** jeder Spieler vor dem **zuletzt einlaufenden Boot** fertig wurde. Diese Differenz wird auf der Zählskala hinzugefügt. Im Ziel eingelaufene Spieler erhalten 5 Punkte extra pro gesunkenem Boot.

Übersetzung: Erik Foltin

Mastermoves

Spiele mit Mitspielern aus der ganzen Welt auf www.mastermoves.eu.

Dort kann eine 2-Spieler-Variante dieses Spiels als Turnierversion gespielt werden.



Herausgeber: **Cwali**
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Niederlande
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>