

## KLAR SCHIFF-DECKE

Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit	30 min
Spieler	2 - 4

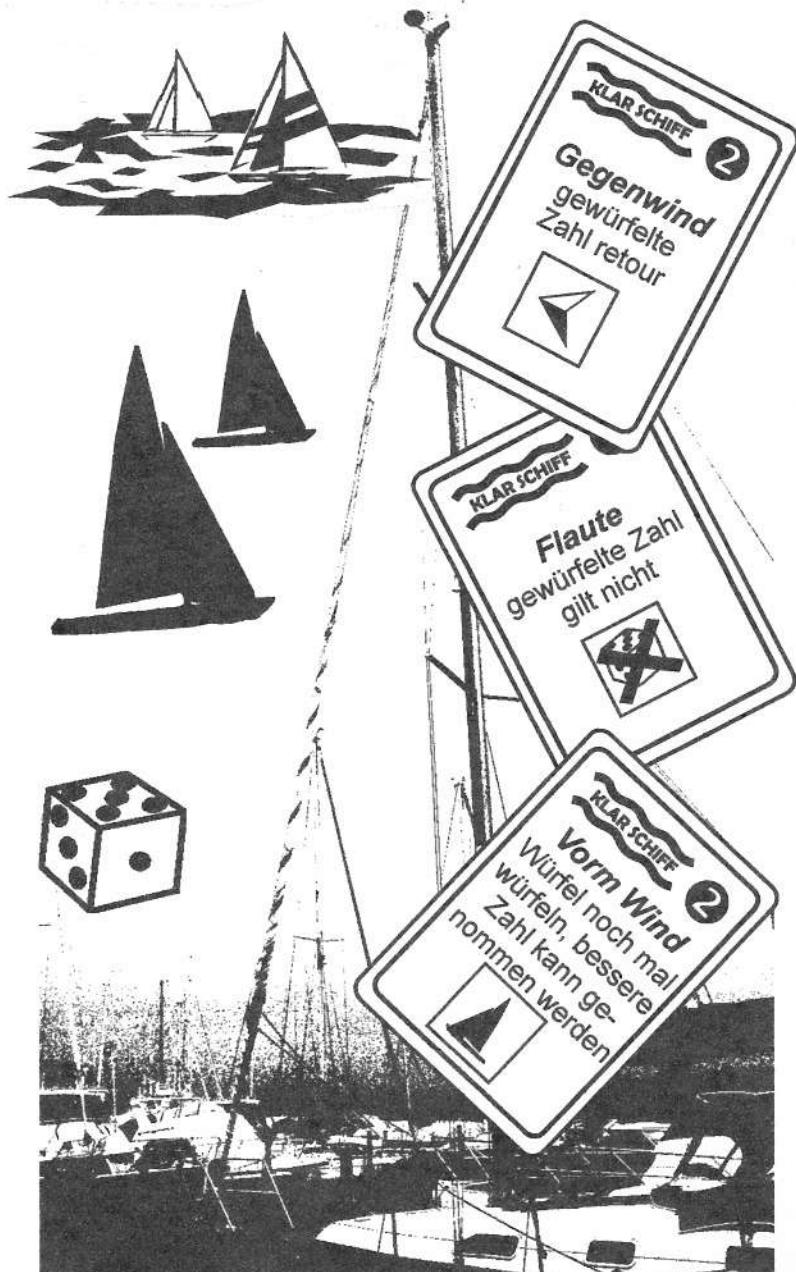
Autor Ewald Wolfsgruber [www.bastelspiele.jimdo.com](http://www.bastelspiele.jimdo.com)



Autor Ewald Wolfsgruber

**KLAR SCHIFF**

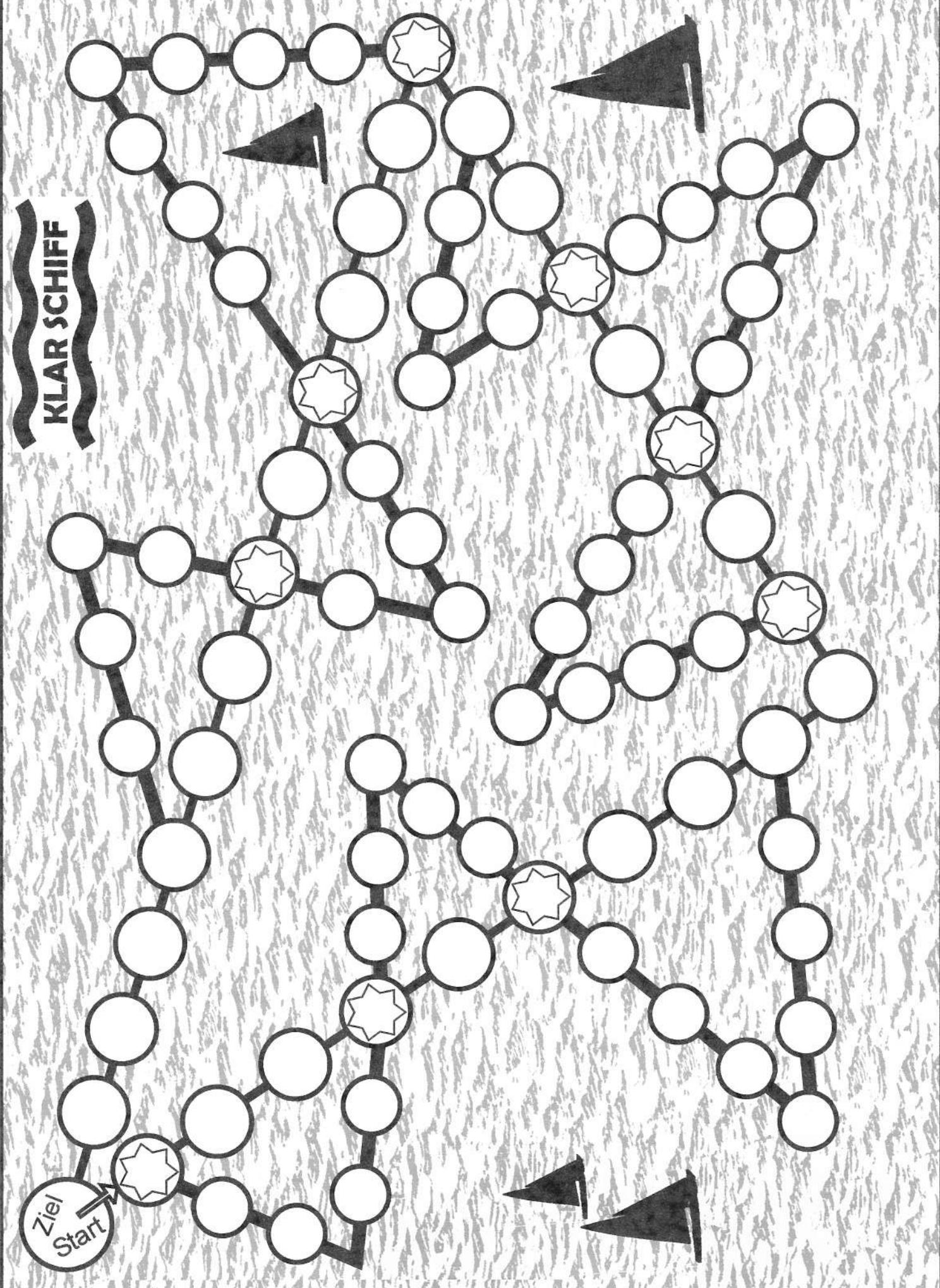
# KLAR SCHIFF



**KLAR SCHIFF**

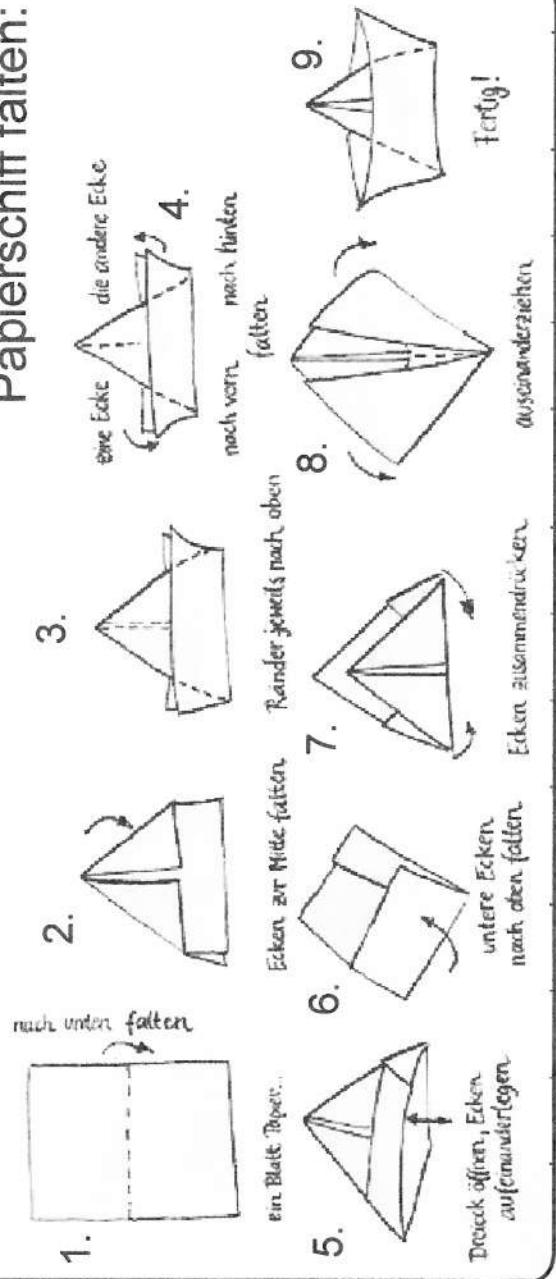
Autor Ewald Wolfsgruber

Vorschlag und Grundidee von Georg Richter



# KLAR SCHIFF

## Papierschiff falten:



### Aktionskarten:

**KLAR SCHIFF**

**Flaute** - gewürfelte Zahl gilt nicht  
**Gegenwind** - gewürfelte Zahl retour  
**Vorm Wind** - Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden  
**Im Wind** - darf/muss bei der nächster Kreuzung wechseln

**Halber Wind** - kleine Kreise +2P, großer Kreis -2P  
**Trimmen** - Segelstellung optimieren, eine Augenzahl von der sichtbaren Seite des Würfel aussuchen!  
**Spinaker** - Ballonsegel setzen, große Kreise + 2P  
**Genaker** - Dreiecksegel setzen, kleine Kreise + 3P

## Aktionskarten, Bastelanleitung Papierschiff, Kurzregel 2

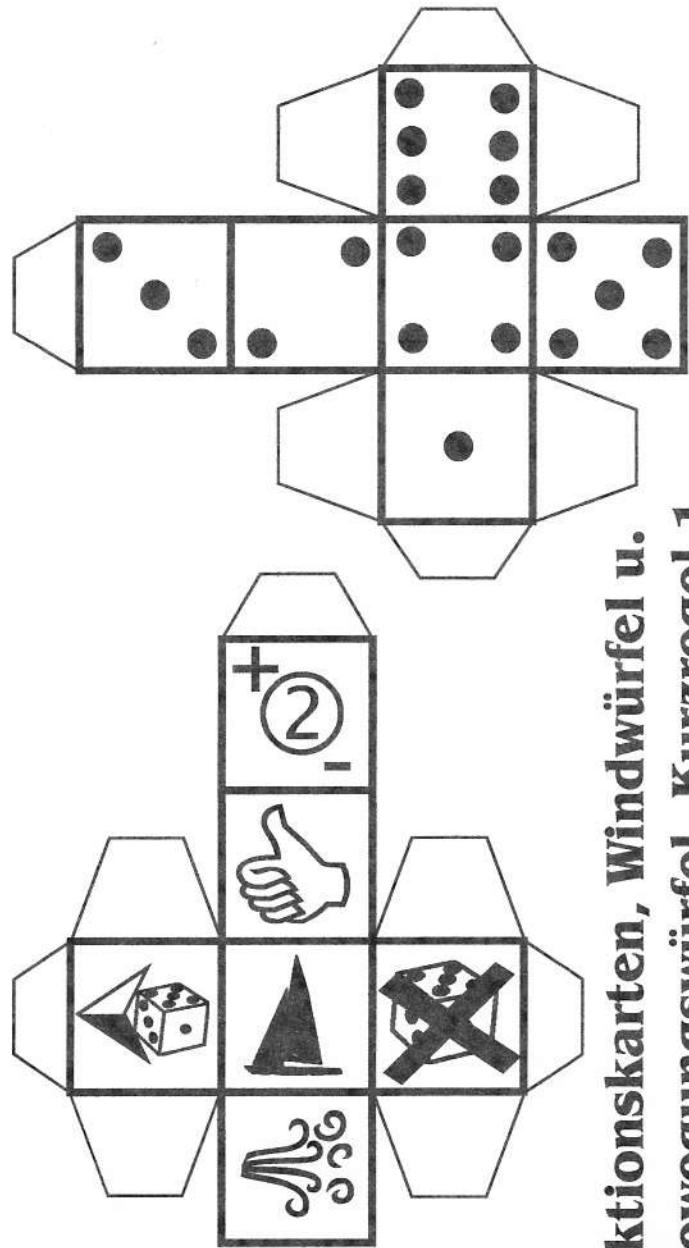
<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Flaute</b> gewürfelte Zahl gilt nicht <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Gegenwind</b> gewürfelte Zahl retour <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Genaker</b> Dreiecksegel setzen, kl. Kreis +3P <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Spinaker</b> Ballonsegel setzen, gr. Kreis + 2P <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Trimmen</b> Eine Augenzahl von den sichtbaren Seiten des Würfels aussuchen! <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Spinaker</b> Ballonsegel setzen, gr. Kreis + 2P <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Halber Wind</b> kl. Kreis +2P, gr. Kreis - 2P <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Im Wind</b> darf/muss nach nächster Kreuzung wechseln </p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Halber Wind</b> kl. Kreis +2P, gr. Kreis - 2P <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Vorm Wind</b> Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden </p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Trimmen</b> Eine Augenzahl von den sichtbaren Seiten des Würfels aussuchen! </p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Im Wind</b> darf/muss nach nächster Kreuzung wechseln </p>
<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Gegenwind</b> gewürfelte Zahl retour <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Vorm Wind</b> Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden </p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Gegenwind</b> gewürfelte Zahl retour <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>2</b> <b>Flaute</b> gewürfelte Zahl gilt nicht <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Flaute</b> gewürfelte Zahl gilt nicht <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>KLAR SCHIFF</b> <b>1</b> <b>Flaute</b> gewürfelte Zahl gilt nicht <input checked="" type="checkbox"/></p>

# Bastelbogen

**Aktionskarten, Windwürfel u.  
Bewegungswürfel, Kurzregel 1**

## KLAR SCHIFF

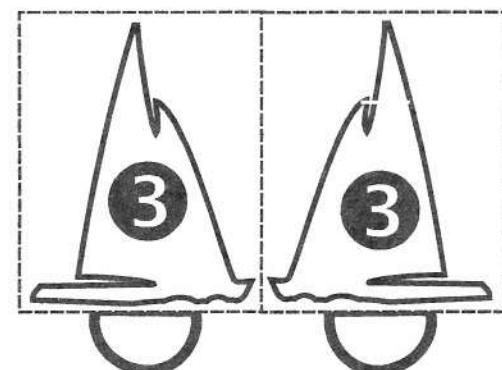
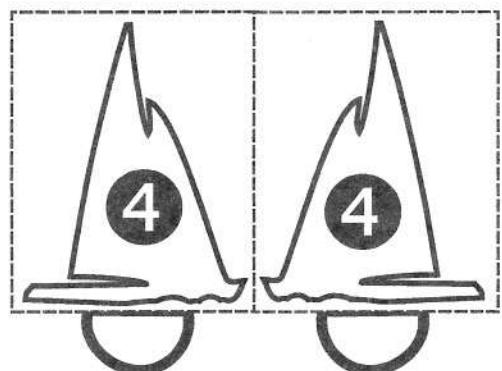
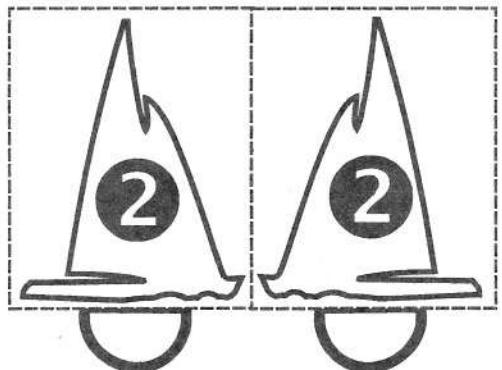
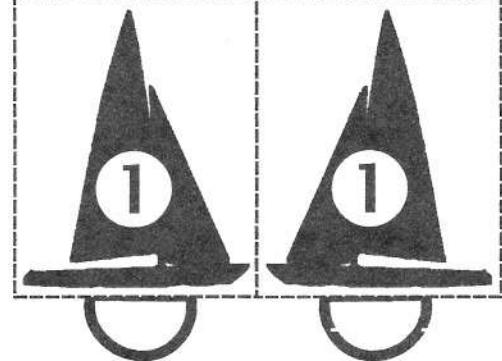
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Genaker</b> Dreiecksegel setzen kl. Kreis +3P
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Spinaker</b> Ballonsegel setzen, gr. Kreis + 2P
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Trimmen</b> Eine Augenzahl von den sichtbaren Seiten des Würfels aussuchen!
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Halber Wind</b> kl. Kreis +2P, gr. Kreis - 2P 
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Im Wind</b> darf/muss nach nächster Kreuzung wechseln 
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Vorm Wind</b> Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden 
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Gegenwind</b> gewürfelte Zahl retour 
<b>KLAR SCHIFF</b> 4	<b>Flaute</b> gewürfelte Zahl gilt nicht 
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Genaker</b> Dreiecksegel setzen kl. Kreis +3P
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Spinaker</b> Ballonsegel setzen, gr. Kreis + 2P
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Trimmen</b> Eine Augenzahl von den sichtbaren Seiten des Würfels aussuchen!
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Halber Wind</b> kl. Kreis +2P, gr. Kreis - 2P 
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Im Wind</b> darf/muss nach nächster Kreuzung wechseln 
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Vorm Wind</b> Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden 
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Gegenwind</b> gewürfelte Zahl retour 
<b>KLAR SCHIFF</b> 3	<b>Flaute</b> gewürfelte Zahl gilt nicht 



Aktionswürfel (Wind):

-  Flaute - gewürfelte Zahl gilt nicht
-  Gegenwind - gewürfelte Zahl retour
-  Vorm Wind - Würfel noch mal würfeln, besser Zahl kann genommen werden
-  Im Wind - darf/muss nach nächster Kreuzung wechseln
-  JOKER - kann sich Aktion aussuchen
-  Halber Wind - kleine Kreise + 2P, großer Kreis - 2P

# vier Spielfiguren, Einlage



**KLAR SCHIFF**

Würfel-Segelspiel von Ewald Wolfsgruber  
[www.bastelspiele.jimdo.com](http://www.bastelspiele.jimdo.com)

#### Aktionswürfel (Wind):



Flaute - gewürfelte Zahl gilt nicht



Gegenwind - gewürfelte Zahl retour



Vorm Wind - Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden



Im Wind - darf/muss nach nächster Kreuzung wechseln



JOKER - kann sich Aktion aussuchen



Halber Wind - kleine Kreise + 2P, großer Kreis - 2P

#### Aktionskarten:

**Flaute** - gewürfelte Zahl gilt nicht

**Gegenwind** - gewürfelte Zahl retour

**Vorm Wind** - Würfel noch mal würfeln, bessere Zahl kann genommen werden

**Im Wind** - darf/muss bei der nächster Kreuzung wechseln

**Halber Wind** - kleine Kreise +2P, großer Kreis -2P

**Trimmen** - Segelstellung optimieren, eine Augenzahl von der sichtbaren Seite des Würfel aussuchen!

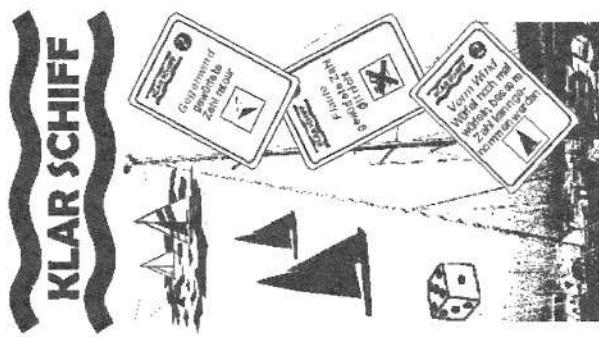
**Spinaker** - Ballonsegel setzen, große Kreise + 2P

**Genaker** - Dreiecksegel setzen, kleine Kreise + 3P

**KLAR SCHIFF**

Bastelbogen

IM WIND: Du darfst entweder die lange Route (kleinen Kreise) verlassen und in die kurze Route einbiegen



- INHALT:**
- 4 Segelschiffe
  - 1 Bewegungswürfel (W6)
  - 1 Aktionswürfel (W6)
  - 1 Spielregel
  - 1 Spielplan
  - 32 Aktionskarten (je 8 pro Spieler)
  - 1 Schachtel mit Einlage
  - 2 Kurzregalkarten
  - 1 Anleitung zum Papierschiff falten

### Spielregel:

#### Bewegungswürfel:

Jeder Spieler erhält ein Segelschiff und seine acht Aktionskarten. Der Spielplan und die Würfel werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler starten das Spiel beim Start/Ziel-Feld. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Beim Spielbeginn würfelt man nur mit dem Augenwürfel auch ist es noch nicht gestattet seine Aktionskarten einzusetzen. In weiterer Folge wird immer mit beiden Würfeln (Windwürfel und Bewegungswürfel) gewürfelt.

#### Bewegungswürfel Würfeln:

Man muss die genaue Punktzahl fahren. Ist das Feld besetzt, so nimmt man seinem Mitspieler den Wind aus den Segeln. In diesen Fall setze ich mein Boot auf sein Feld und setzte ihm ein Feld hinter mir. Ist dieses auch schon besetzt so rückt er auch noch hinter das andere Schiff usw. bis er auf ein leeres Feld kommt.

#### Aktionswürfel Wind:

Landet man auf ein Kreisfeld mit einem Stern, so darf man bei seiner nächsten Bewegungsrounde (vorausgesetzt man steht noch auf seinem Sternfeld) auf der kürzeren Route (große Kreise) bleiben. Kommt man nicht auf ein Sternfeld so muß man kreuzen und den längeren Weg einschlagen. (Ausnahme: man würfelt das Im Wind Symbol oder man spielt die Im Wind Aktionskarte aus)

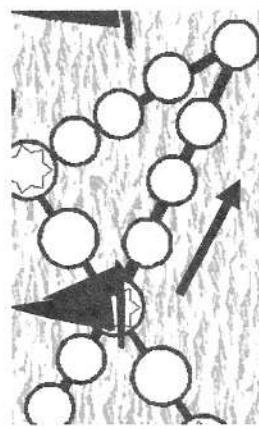
#### Aktionswürfel Wind:

Die gewürfelte Aktion muss sofort ausgeführt werden.

**FLAUTE:** die gewürfelten Bewegungspunkte dürfen nicht gezogen werden. Das Schiff bleibt wo es ist.

**GEGENWIND:** du musst die gewürfelte Zahl zurückziehen (kleine Kreise benutzen)

**VORM WIND:** Du kannst den Bewegungs-würfel noch einmal würfeln und dir aussuchen welche von den beiden Zahlen du ziehen möchtest



oder du hast das Pech und mußt die kurze Route verlassen und die lange Route einschlagen.

#### JOKER: man kann sich eine Aktion beim Würfel aussuchen

HALBER WIND: wenn sich dein Schiff auf der langen Route (den kleinen Kreisen) befindet kannst du dir zwei Bewegungspunkte dazuzählen. Befindest du dich gerade auf der kurzen Route (große Kreise) musst du dir zwei Punkte abziehen. Unter null kann man nicht kommen. In diesen Fall bleibt das Schiff einfach wo es ist.

#### Aktionskarten:



Aktionskarten sind nur eine einmalige Aktion und verfallen nach dem Ausspielen! Man sollte sie gezielt einsetzen.

#### Aktionskarten für sich selber spielen:

Nachdem man den Aktionswürfel und den Bewegungswürfel gewürfelt hat, kann man nun einmal pro Runde für sich eine Aktionskarte einsetzen um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Aktionskarten gegen andere Mitspieler einsetzen:  
Einige Aktionskarten eignen sich vor trefflich um seinen Mitspielern ihre Taktik zu vereiteln. Diese kann man in der Runde seiner Mitspieler jederzeit ausspielen.

Zu den schon bekannten Aktionen die wir schon beim Aktionswürfel beschrieben haben kommen noch drei weitere Aktionen dazu:

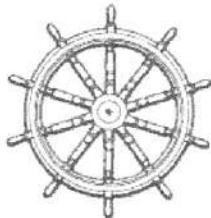
**TRIMMEN:** Segelstellung optimieren, man kann sich eine Augenzahl von der sichtbaren Seite des Würfels aussuchen! D.H. von den sechs möglichen Seiten eines Würfels kann man sich eine von fünf aussuchen und sich bewegen.

**SPINAKER:** Ballonsegel setzen, wenn man sich auf der kurzen Strecke befindet (große Kreise) kann man sich 2 Bewegungspunkte zu seiner Würfenzahl dazählen.

**GENAKER:** Dreieckssegel setzen, wenn man sich auf der langen Strecke befindet (kleine Kreise) kann man sich 3 Bewegungspunkte zu seiner Würfenzahl dazählen.



# KLAR SCHIFF-BODEN



Vorschlag und Grundidee von Georg Richter

Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit	30 min
Spieler	2 - 4

Autor Ewald Wolfsgruber



Autor Ewald Wolfsgruber



Autor Ewald Wolfsgruber

[www.bastelspiele.jimdo.com](http://www.bastelspiele.jimdo.com)



Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit	30 min
Spieler	2 - 4

Viel Spaß!!

