

5 in einem Boot

1. Einleitung

Ein Spiel für 2, 3 oder 4 Personen. In diesem fesselnden Spiel mit ständig wechselnden Situationen versucht jeder Spieler fünf von seinen acht Figuren in sein Boot zu setzen. Jedesmal wenn ein Spieler eine Figur in sein Boot bekommt, rückt er alle Boote auf dem Kreis eine Viertelumdrehung weiter, sodaß alle Mitspieler vor einer neuen Situation stehen.

2. Sinn des Spieles

Sinn des Spieles ist, als erster sein Boot mit fünf Figuren zu besetzen.

3. Zubehör

Zum Spiel gehören je acht Figuren in vier verschiedenen Farben, 4 Boote und ein Spielplan.

4. Vorbereitung

Jeder Spieler sucht sich 8 Figuren und ein Boot in einer Farbe aus. Wenn nur zwei Personen spielen, bekommt der eine die roten, der andere die blauen Figuren. Jeder Spieler setzt fünf seiner Figuren auf sein Startfeld und die restlichen drei auf die runden Felder seiner Farbe im Spielfeld, außerdem stellt er sein Boot auf den Bootsumriß seiner Farbe. Die Anlegestelle bilden die vier Felder, die den Bootsumrissen jeweils am nächsten liegen. Die Mitspieler einigen sich auf den Spieler der beginnt.

5. Wie bewegen sich die Figuren?

Die Spieler dürfen ihre Figuren jedesmal um ein Feld in beliebiger Richtung fortbewegen - vorwärts, rückwärts, seitwärts oder diagonal. Sie können eine oder mehrere eigene oder fremde Figuren überspringen, vorausgesetzt, daß ihre Figur direkt neben der zu überspringenden Figur steht. Nach jeder Figur, die übersprungen wird, muß ein freies Feld liegen. Übersprungene Figuren werden nicht vom Spielfeld entfernt.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er jedesmal ein Feld weiterrücken oder eine oder mehrere Figuren überspringen. Setzen und springen bei einem Zug ist nicht erlaubt. Niemand ist gezwungen zu springen; wenn ein Spieler springt, so braucht er nicht so weit wie möglich zu springen.

6. Spielablauf

Der beginnende Spieler darf entweder eine Figur setzen, die sich bereits im Spielfeld befindet, oder aber mit einer Figur vom Startfeld beginnen, mit der er gleich über eine oder mehrere seiner eigenen Figuren springen kann. Er darf in allen Richtungen setzen, die den Figuren erlaubt sind (siehe unter Ziff. 5). Nachdem der erste Spieler seinen Zug vollendet hat, folgen die anderen Spieler der Reihe nach im

Uhrzeigersinn. Jeder Spieler versucht, seine Figuren so schnell; wie möglich an eine oder verschiedene Anlegestellen zu bringen, sodaß sie bereit sind, in ihr Boot zu springen, wenn es dort anlegt.

Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Figuren an der Anlegestelle in sein Boot setzen, solange es angelegt hat. Es ist auch erlaubt, über andere Figuren direkt ins Boot zu springen, wenn die anderen Figuren auf den beiden mittleren Feldern der Anlegestelle stehen. Niemand darf diagonal ins Boot springen. Wenn eine Figur ins Boot gesetzt wird oder hineinspringt, gilt dies als ein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Spieler sind nicht verpflichtet, eine Figur ins Boot zu setzen, wenn sie das nicht wollen. Figuren dürfen immer nur in das eigene Boot gesetzt werden oder springen.

7. Die Boote

Jedesmal wenn ein Spieler eine Figur in sein Boot setzt, muß er alle Boote in Uhrzeigerrichtung zur nächsten Anlegestelle weiterrücken. Die Boote können dann auch auf einer Anlegestelle in anderer Farbe stehen.

8. Gewinn

Gewinner ist, wer als erster fünf Figuren in sein Boot gesetzt hat.