SPIELREGEL FÜR

Ahoi Saale abwärts!

Auf dem Staubecken der Saaletalsperre beginnen mehrere Sportgruppen der FDJ eine Paddelbootfahrt mit der Elbe als Ziel.

Unterwegs gilt es, sich an der vielseitigen Natur und an den Kulturdenkmälern zu erfreuen und wichtige Industriewerke kennenzulernen.

Die roten Punkte auf dem Spielplan zeigen uns solche Sehenswürdigkeiten an. Wer bei seinem Wurf auf einen roten Punkt gelangt, erhält einen Punkt gutgeschrieben. Wer bei Erreichen der Elbe die meisten Punkte besitzt, ist 1. Sieger.

Bei den blauen Punkten ist auch etwas los! Also aufgepasst!

Vor Beginn der Fahrt muss das Faltboot zusammengebaut werden. Bei einem geht es schnell, beim anderen nicht so schnell. Deshalb können wir erst einsetzen, wenn wir eine 6 oder eine 1 würfeln.

1. In dem idyllischen kleinen Dorf wird Proviant eingekauft. 5 Felder zurück.
2. Zurück zum Start! Wir haben dort den Reisekocher liegenlassen.
3. Zurück auf 1! Das Boot muss umgetragen werden, dadurch vergeht viel Zeit.
4. Durch die Stromschnellen zu fahren, erfordert viel Geschick. Wir sind gekentert. 5 Felder zurück! Bekommen dort aber keinen Punkt.
5. Guter Rückenwind. Wir setzen das Treibsegel und gelangen gleich auf ein Feld nach 6.
6. Wir fahren über das Wehr und haben Bruch eines Paddels. Zurück auf 4.
7. Vor bis Naumburg! Infolge Einsatzes des Außenbordmotors kommen wir schnell voran.
8. Wir setzen unser Boot bei A wieder ein. Für die Besichtigung des schönen Unstruttales bekommen wir zwei Punkte.
9. Durch das Schleusen werden wir aufgehalten. Zweimal aussetzten!
10. Hier wollen wir zelten. Es ist da aber kein Zeltplatz. Zurück auf 9.
11. In Bad Dürrenberg ist gerade Sommerfest im Kurpark. Wir bleiben bis zum Abend, sehen das Feuerwerk und machen eine zauberhafte Nachtfahrt. Die Strompolizei beanstandet, dass wir keine Bootslaterne haben. Von den erworbenen Punkten müssen wir zwei als Strafe abgeben und einmal aussetzen.
12. Wir biegen rechts in die Abkürzung und fahren nicht an Merseburg vorbei.
13. Wir fahren noch einmal ein Stück mit dem Außenbordmotor und rücken vor auf ein Feld hinter 14.
14. Schleuse. Einmal aussetzen.
15. Zurück auf 14. Wir haben übersehen, unseren Trinkwasservorrat beim Schleusenwärter zu ergänzen.
16. Wir werden von einem Gewitter überrascht und müssen die Fahrt unterbrechen. Zurück auf 14.

Ziel: Am Ziel erhält der Erste 5 Punkte, der Zweite 3 Punkte und die folgenden Spieler jeweils 1 Punkt.

Wer hat die meisten Punkte?

SPIKA spiele

SPIKA GmbH
Talstraße 2
09456 Annaberg-Buchholz

Weitere SPIKA©-Spiele finden Sie unter:
www.spika-verlag.de
EAN-Code: 4 260537 190339

330020523