

S P I E L A N L E I T U N G

Auf Kurs

Wer Köpfchen hat, gewinnt.

Ein Spiel von Reinhold Wittig

Spiele erleben



BLATZ

AUF KURS.

Ein Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren.

Mit vollen Segeln...

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die Regatta der Weltbesten. Es riecht nach Salzwasser. Schäumende Wellen klatschen gegen die Kaimauer. Internationale Fahnen wehen im Wind. Möwen kreischen. Die Regatta der Weltbesten beginnt.

Beim Sydney-Hobart-Race, beim Bermuda-Rennen, bei der Regatta um den berühmten America's Cup – oder bei der Regatta der Weltbesten AUF KURS.

Segel setzen. Jetzt gibt es nur noch Wind und Meer. Dieses Rennen gewinnt nur der, der alles gibt. Deshalb muß jeder Handgriff sitzen. Nur keine Zeit verlieren; die Konkurrenten sind dicht auf. Doch plötzlich: Flaute! Aber mit der richtigen Taktik macht man die Jacht wieder flott. Kurs auf das Ziel. Noch ein riskantes Überholmanöver. Alles auf eine Karte setzen und als erster im Hafen einlaufen, um der Beste unter den Besten zu sein.



Sie wollen der Beste sein? Gut. Dann bestimmen Sie mit den Lichtstrahlen der Leuchttürme den günstigsten Kurs um die Boje herum und laufen als erster mit Ihrer Jacht im Hafen ein. Und weil keiner vorher genau weiß, woher der Wind weht, ist es egal, ob Sie an der Boje links- oder rechts-herum wenden.

Was gehört zur Regatta der Weltbesten?

SPIELZUBEHÖR

Außer einer steifen Brise und gutem Augenmaß braucht man für AUF KURS:

- 1 Spielplan,
- 6 Leuchttürme,
- 6 farbige Segeljachten und
- 2 Bojen.



- Das Spielbrett wird ausgebreitet.
- Jeder Spieler sucht sich eine Segeljacht aus und setzt sie auf ein beliebiges Feld der Startreihe (1. Reihe am Bootssteg).
- Es wird vereinbart, wer anfängt. Aber: Damit der Spieler, der startet, keine Vorteile hat, beteiligt er sich nicht am Aufbau der Leuchttürme und der Boje.
- Die Leuchttürme und eine der Bojen werden beliebig auf dem Spielbrett plaziert (Abb. 2). Aufpassen: Die Lichtstrahlen der Leuchttürme zeigen immer in eine der sechs Feldrichtungen (Abb. 1). Sie sind durch die Holzstäbe der Leuchttürme dargestellt und dürfen sich nicht berühren.

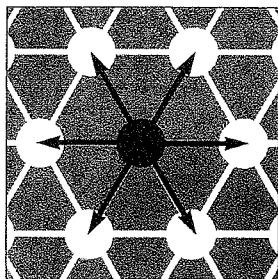


Abb. 1:
*Und so sehen die
möglichen Feldrich-
tungen aus.*

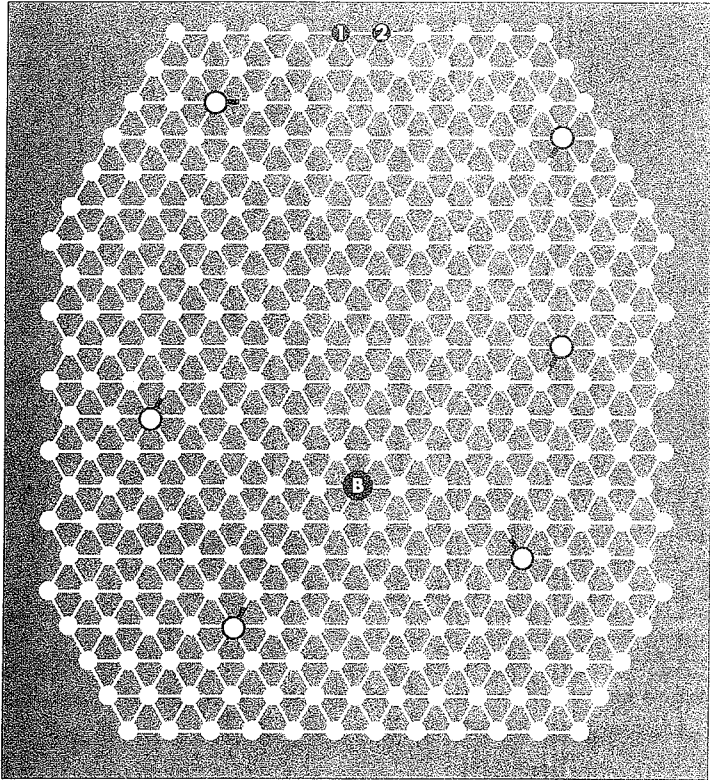
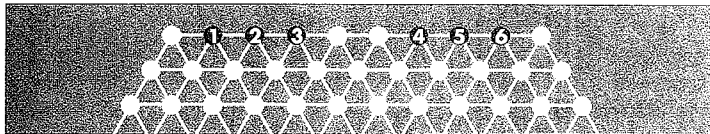


Abb. 2: So kann es aussehen, wenn zwei Spieler AUF KURS spielen.

○ = Leuchtturm ● = Boje ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ = Startplätze

Abb. 3: So sieht es aus, wenn 6 Spieler AUF KURS spielen.



Die Regatta startet!

SPIELVERLAUF

Endlich geht's los. Die Leuchttürme weisen mit ihren Lichtstrahlen den Weg. Sie strahlen über das ganze Meer. Um vorzurücken, muß immer ein freies Feld erreicht werden, auf dem sich die Lichtstrahlen von zwei Leuchttürmen kreuzen.

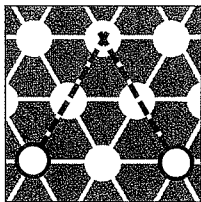


Abb. 4: Kreuzungspunkt von zwei Lichtstrahlen.

Ein kleiner Tip: Damit es am Anfang keine Probleme beim Finden der Kreuzungspunkte gibt, können Sie als Verlängerung der Lichtstrahlen zwei Bleistifte oder ähnliches benutzen, die die Orientierung erleichtern.

Aber Achtung: Für die Fahrtrichtung gilt das gleiche wie für die Lichtstrahlen der Leuchttürme. Sie und Ihre Mitspieler dürfen beim Segeln nur gerade Strecken in einer Richtung fahren (siehe auch Abb. 1).



Alles klar? So geht's weiter: Für jeden Spielzug hat man insgesamt 9 Punkte zur Verfügung. Um damit vorzurücken, können folgende Aktionen durchgeführt werden:

1. Leuchttürme drehen. Dabei verbraucht jede Drehung eines Leuchtturmes um einen Sechstel-Kreis einen Punkt.

2. Leuchttürme versetzen. Leuchttürme können auf angrenzende freie Felder versetzt werden. Dabei werden zwei Punkte für jedes neu erreichte Feld verbraucht. Aber: Die Richtung des Lichtstrahls wird beim Versetzen nicht verändert.

3. Mit dem Schiff geradlinig fahren. Dabei kostet jedes Feld einen Punkt.

4. Abdriften. Kann ein Spieler keinen regelgerechten Zug machen, so treibt seine Jacht in beliebiger Richtung ein Feld weiter.

Pech! Seine Punkte verfallen dann, und er darf an der Stellung der Leuchttürme nichts verändern.

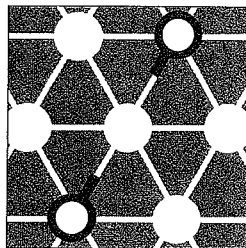


REGATTA-REGELN

Leuchttürme und Boje sind Hindernisse, die nicht überfahren werden dürfen. Aber: Die Schiffe Ihrer Mitspieler dürfen Sie ruhig überspringen. Die Lichtstrahlen strahlen über Schiffe und die Wendeboje hinweg, jedoch nicht über andere Leuchttürme.

Die Lichtstrahlen zweier Leuchttürme, die sich direkt anstrahlen, bilden keinen echten Schnittpunkt. Deshalb darf nur einer der beiden Lichtstrahlen dieser Linie benutzt werden.

Achtung: Nur einer der beiden Lichtstrahlen darf benutzt werden.



Die Tricks der Weltbesten:

Bleiben am Ende des Spielzugs noch Punkte übrig, kann der Spieler diese beliebig zum Drehen und Versetzen von Leuchttürmen verbrauchen. Dabei darf er auch Leucht-



türme bewegen, die er für das Erreichen des Zielpunktes benutzt hat.

Mit diesem Trick können Sie zum einen Ihren nächsten Zug vorbereiten, zum anderen aber auch Mitspielern den Wind aus den Segeln nehmen, indem Sie die Lichtstrahlen der Leuchttürme ungünstig plazieren.

Zieleinlauf.

SPIELE ENDE

Es gewinnt der Spieler, dessen Jacht als erste nach Umrundung der Boje die Startreihe wieder erreicht. Und weil man vorher nie genau weiß, woher der Wind weht, ist es egal, ob die Boje dabei links- oder rechtsherum umsegelt wurde.

Stellen Sie Ihre eigenen Regeln auf!

SPIELVARIANTEN

AUF KURS ist nicht schwer, und mit ein bißchen Phantasie können Sie mit den Regeln und dem Spielmaterial gut experimentieren:



1. Die Regattateilnehmer können vereinbaren, daß die Runde noch zu Ende gespielt wird, wenn die erste Jacht den Hafen schon erreicht hat. Schafft es in der gleichen Runde noch ein Segler, im Ziel einzulaufen, dann entscheidet die Anzahl der Punkte, die nach Erreichen der Ziellinie übriggeblieben sind, wem der Pokal gebührt.

2. Wollen sechs Spieler AUF KURS spielen, so können sie auch Mannschaften bilden: Spieler 1, 2 und 3 sind eine Mannschaft, die andere wird von den Spielern 4, 5 und 6 gebildet (siehe Abb. 3). Dabei sollte die jeweilige Crew zusammensitzen.

Nachdem alle Schiffe auf die Startpositionen gesetzt wurden, baut die erste Mannschaft die Leuchttürme und die Boje auf. Die zweite Mannschaft beginnt. Jeder Spieler der Mannschaft zieht der Reihenfolge nach mit seinem eigenen Schiff. Dafür gelten die gleichen Regeln wie beim Einzelspiel. Danach ist die zweite Mannschaft am Zug.

Natürlich können auch innerhalb der Mannschaften Verabredungen über die Spieltaktik getroffen werden (selbstverständlich alles streng geheim).



Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst eine ihrer Jachten auf die Ziellinie gebracht hat. Aber: Die beiden anderen Schiffe der Mannschaft müssen die Boje bereits umrundet haben und mindestens wieder auf der Feldreihe vor der Boje stehen.

Für die gegnerische Mannschaft ist diese Bedingung in der heißen Endphase der Regatta manchmal besonders günstig. Denn eventuellen Nachzüglern können Leuchttürme in den Weg gesetzt und ihnen so der Wind aus den Segeln genommen werden.

3. Das Mannschaftsspiel kann auch zu zweit gespielt werden. Dann übernimmt jeder Spieler zwei oder auch drei Boote.

4. Besonders interessant und spannend wird AUF KURS, wenn nicht nur eine Boje, sondern gleich zwei zu umsegeln sind.

Und jetzt ran! Beweisen Sie, daß Sie der Beste unter den Weltbesten sind.



AUF KURS auf einen Blick.

DIE KURZBESCHREIBUNG DER SPIELREGELN

SPIELZIEL

- Die Boje umsegeln und als erster im Ziel einlaufen.

SPIELVORBEREITUNG

- Segeljacht aussuchen und auf die Startreihe setzen.
- Leuchttürme und Boje aufbauen.
- Die Lichtstrahlen der Leuchttürme zeigen in eine der sechs Feldrichtungen, sie dürfen sich nicht berühren.

SPIELVERLAUF

So wird gezogen:

- Mit insgesamt 9 Punkten ein freies Feld erreichen, auf dem sich die Lichtstrahlen von 2 Leuchttürmen kreuzen.
- Nur gerade Strecken ziehen.

ZUGAKTIONEN

- Leuchttürme drehen. Jede Sechstel-Drehung kostet einen Punkt.



- Leuchttürme versetzen. Jedes neu erreichte Nachbarfeld kostet zwei Punkte.
- Geradlinig fahren. Jedes Feld kostet einen Punkt.
- Treiben lassen. Abdriften auf ein Nachbarfeld kostet alle 9 Punkte.

LEUCHTTÜRME UND BOJE:

- Leuchttürme und Boje sind Hindernisse, die nicht überfahren werden.
- Lichtstrahlen strahlen nicht über andere Leuchttürme.
- Lichtstrahlen, die sich direkt anstrahlen, sind kein echter Schnittpunkt.
- Nur einen der Lichtstrahlen benutzen.

PUNKTE ÜBRIG?:

- Überflüssige Punkte zum Drehen und Verändern der Leuchttürme benutzen.

SPIEL-ENDE

- Gewonnen hat, wer nach Umrundung der Boje als erster im Ziel einläuft.



Segeln macht hungrig!

Wenn Möwen kreischen, Leuchttürme den Weg weisen und es gilt, den besten Kurs und den günstigsten Wind zu finden, dann hängt der Ausgang des Segeltörns nicht zuletzt von einem guten Smutje ab. Auf einer Jacht ist das aber nicht gerade ein Traumjob. Während die Crew an Deck fröhlich mit dem Wind um die Wette pfeift, kämpft der Smutje eingehüllt in Küchendünste gegen Seekrankheit und rutschendes Geschirr...

Vielleicht haben Sie Lust, wenn Sie Freunde zum AUF KURS-Spielen einladen, in aller Ruhe in Ihrer Kombüse ein altes Seemannsgericht zu kochen? Hier das Rezept für Bremer Labskaus:

500 g Pökelfleisch mit Zwiebeln und etwas Lorbeer in kochendem Wasser ganz weichkochen, herausnehmen und kleinschneiden; in dem Brühfett 500 g Zwiebeln hell-dünsten, in Brühe weichkochen; 1 kg gekochte Kartoffeln stampfen; Fleisch, Zwiebeln und Kartoffeln vermischen und mit Brühe schön breiig rühren; geraspelte rote Rüben beifügen, mit Pfeffer und etwas Senf abschmecken; mit Salzgurken und Spiegelei anrichten.

Guten Appetit!



Kleine Segelschule für Landratten.

Sie werden allmählich ungeduldig und wollen endlich auf's Wasser? Gut! Gehen Sie also zum Bootssteg runter. Aber bevor Sie die Leinen losmachen, müssen Sie einige Grundbegriffe der Seglersprache kennenlernen. Denn wenn Sie erstmal an Bord sind und dann von links und rechts reden, versteht Sie keiner mehr ...

Also stellen Sie sich vor, Sie stehen in Fahrtrichtung hinten am **Heck** und schauen nach vorne zum **Bug**, dann sagt ein echter Seemann zur rechten Bootsseite **Steuerbord** und zur linken **Backbord**. Wenn Sie dann mitten auf dem Meer sind, bläst Ihnen der Wind nicht nur ins Gesicht, sondern gleichzeitig von **Luv** nach **Lee**. Luv ist die dem Wind zugewandte Seite (also die Seite, woher der Wind weht) und Lee die dem Wind abgewandte Seite (also die Seite, wohin der Wind weht). Weht gar kein Wind, dann herrscht **Flaute**. Hat man dann keinen Hilfsmotor, hilft nur noch das **Paddel**. Aber weht der Wind in die Segel und so die Jacht in die richtige Richtung, dann ist man **auf Kurs**.



Und je stärker er dabei weht, um so höher wird die Geschwindigkeit. Diese wird übrigens in **Knoten** gemessen. Ein Knoten entspricht etwa einer **Seemeile**. Falls Sie nicht wissen, wieviel eine Seemeile ist – sie ist 1852 m lang. Aber Vorsicht: Mit den Knoten ist es gar nicht so einfach ...

Wenn Sie Ihre Segeljacht parken wollen – der **Anker** macht es möglich – macht man ganz andere Knoten. Zum Beispiel den **Palstek**. Das ist der wichtigste Knoten an Bord. Sozusagen das tägliche Brot des Seglers. Er dient zum Festmachen einer Leine an einer Hafenanlegestelle, dem **Pier**.

Und nach dem Ausflug an Land, dem **Landgang**, kommen Sie wieder an Bord. Und von der Treppe, dem **Niedergang** in Ihr Zimmer, pardon Ihre **Kajüte**, wo Sie der **Crew**, der gesamten Mannschaft, unglaubliche Geschichten erzählen, sogenanntes **Seemannsgarn spinnen**. Das kann man übrigens auch zuhause, im **Heimathafen**. Viel Spaß dabei.



Wir geben Ihnen eine Antwort!

DIE SERVICE-KARTE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach mit der beiliegenden Service-Karte. Wir antworten Ihnen dann schriftlich oder rufen Sie an.

Und wenn Sie außerdem wissen wollen, wie man an der Börse eine Million Dollar gewinnen kann, wo Sie das Geheimnis der Salomonen entdecken oder wie Sie mit Cleverneß beim Wettlauf um die meiste Kohle siegen, dann kreuzen Sie auf der Service-Karte an, über welches andere Blatz-Spiel wir Sie informieren sollen.



Die Service-Karte fehlt?

Eine normale Postkarte geht auch. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an **Blatz Spiele, Postfach 470437, 1000 Berlin 47** schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.



Spiele erleben



BLATZ