

Wolfgang Riedesser

SOS

Mit jedem
Wassertropfen
steigt die
Spannung!



®
Ravensburger

SOS



Ravensburger Spiele® Nr. 21 037 4
Autor: Wolfgang Riedesser
Design: Ravensburger/Uwe Schildmeier
Titel-Illustration: Stefanie Delfmann

Ein Spiel für 2 – 4 Spieler zwischen 6 und 12 Jahren.



Inhalt

- 1 blaues Bassin
- 2 transparente Gießbehälter
- 1 Segelschiff
- 4 Seile
- 4 Klabautermann-Steine
- 1 Würfel
- 1 Schwammtuch
- 1 Anleitung

Ziel des Spiels

Hier ist Geschicklichkeit gefragt: Wer kann Wassertropfen so geschickt und vorsichtig in

das Segelboot gießen, daß dieses dabei nicht untergeht?

Ziel ist es, möglichst selten das Schiff zu versenken, damit man wenige Knoten in seinem Seil hat.

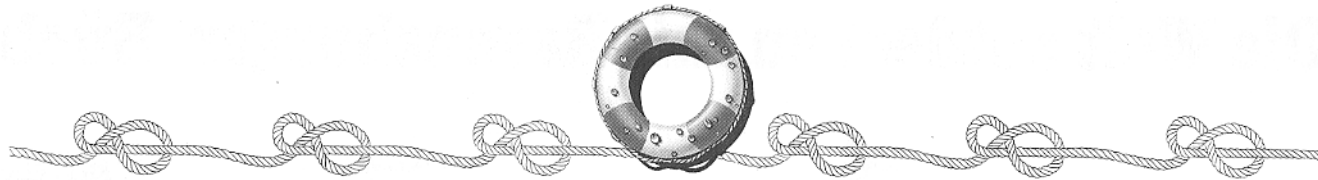
Vorbereitung

Das blaue Bassin wird aus der Schachtel genommen und für alle Mitspieler gut erreichbar in die Mitte der Spielfläche gestellt.

Die beiden transparenten Gießbehälter werden bis zum unteren Rand der seitlichen Markierung mit Wasser gefüllt. Es ist wichtig, daß dies genau beachtet wird!

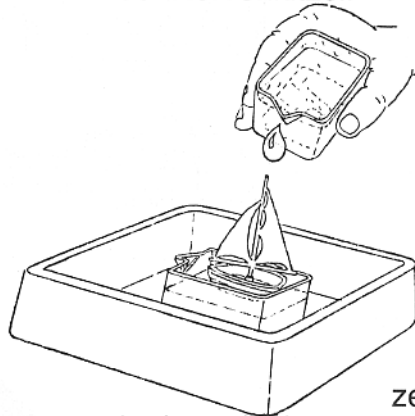
Einer der beiden Gießbehälter wird dann mitten in das blaue Bassin hineingestellt. Jetzt wird das Segelboot in diesen Gießbehälter gesetzt, so daß es schwimmt.

Der andere Gießbehälter wird neben das



blaue Bassin auf die Spielfläche gestellt.

Nun erhält jeder Mitspieler ein Seil und einen Klabauteermann-Stein. Beides kann man einfach vor sich ablegen. Und schon beginnt der Nervenkitzel!



Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt mit Würfeln.

Die gewürfelte Zahl zeigt an, wie oft er Wasser in das schwimmende Boot gießen muß.

Dazu gleich ein Beispiel: Der Spieler hat eine Zwei gewürfelt, das heißt er muß jetzt **zweimal** hintereinander Wasser ins Boot gießen.

Wichtig ist, daß er dabei **zweimal** zum Gießen ansetzt. Mehrere Tropfen aus einer Gießbewegung zählen immer nur als einmal gießen!

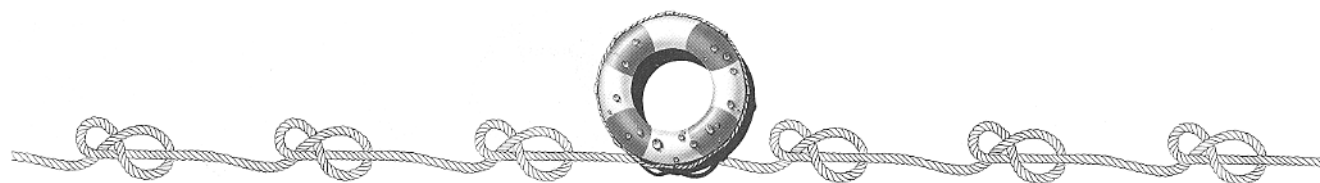
Ist ein Spieler geschickt, und das Boot geht nicht unter so lange er an der Reihe ist, geht es beim nächsten Spieler weiter. Auch dieser muß würfeln und entsprechend der gewürfelten Zahl Wasser in das Boot gießen.

Geht das Boot jedoch unter, so muß der Spieler, der gerade an der Reihe ist, einen Knoten in sein Seil machen. Dann schüttet er das Wasser aus dem Segelboot und setzt es leer wieder auf das Wasser. Dieser Spieler darf dann die nächste Runde beginnen.



Klabauteermann gewürfelt – was nun?

Wer den Klabauteermann würfelt, darf einen beliebigen Mitspieler aus-



wählen, der dann statt seiner mit Gießen an der Reihe ist. Mit einem zweiten Würfelwurf bestimmt er auch noch, wie oft der ausgesuchte Mitspieler Wasser in das Boot gießen muß.

Geht das Boot dabei unter muß derjenige, der zum Wassergießen ausgewählt wurde, einen Knoten in sein Seil machen. Ist alles gut gegangen, hat er Glück gehabt. Das Spiel geht bei demjenigen weiter, der links neben dem Spieler sitzt, der zuvor den Klabauteermann gewürfelt hat.

Achtung: Wer nach einem Klabauteermannwurf ausgesucht wird, darf sich **nicht** durch den Einsatz eines Klabauteermann-Steins dagegen wehren!

Die Klabauteermann-Steine:

Der Klabauteermann ist den Spielern gut gesonnen, auch wenn er gern seinen Schabernack treibt. Dieser Stein, den jeder Spieler hat, hilft in einer brenzligen Situation.

Wenn schon ziemlich viel Wasser im Boot ist

und ein Spieler befürchtet es könnte untergehen, wenn er an der Reihe ist, dann kann er seinen Klabauteermann-Stein ausspielen. Das heißt, er darf dieses Mal aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe!

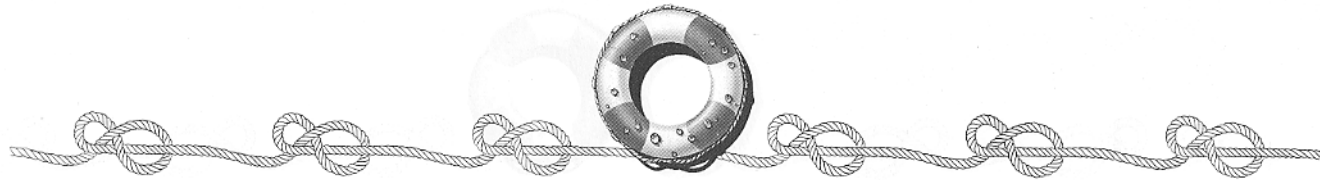
Den Klabauteermann-Stein darf man auch **nach** einem ungünstigen Wurf (z. B. eine Drei gewürfelt) ausspielen.

Jeder darf seinen Klabauteermann-Stein allerdings nur **einmal** pro Spiel einsetzen. Dann wird er in die Schachtel zurückgelegt.

Achtung: Der Wasserstand ändert sich!

Wenn der Wasserstand bei dem Gießbehälter im blauen Bassin über die obere Markierung hinaus steigt, werden die beiden Gießbehälter einfach ausgetauscht und das Boot in den anderen Behälter gesetzt. Dieser Wechsel geschieht immer, nachdem das untergegangene Boot geborgen und geleert wurde.





Sollte hierbei einmal ein Wassertropfen daneben gehen, ist er mit dem kleinen Schwammtuch schnell weggewischt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler **drei** Knoten in seinem Seil hat. Gewinner ist, wer dann die wenigsten Knoten im Seil hat. Dabei kann es natürlich auch einmal mehrere Sieger geben.



Hinweis für die Eltern

Damit das beigelegte Schwammtuch eventuell verschüttetes Wasser auch gut aufsaugt, sollte es vor dem Gebrauch angefeuchtet werden.

Bitte achten Sie darauf, daß nach dem Spielen nur trockene Materialien zur Aufbewahrung in die Schachtel gelegt werden.



© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

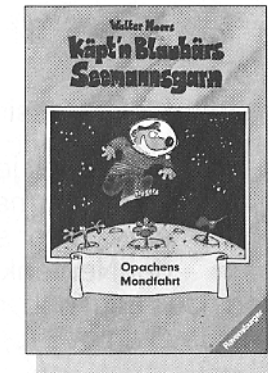
Otto Maier Verlag Ravensburg



Die Welt entdecken mit Ravensburger® Büchern



**Käpt'n Blaubärs
Geschichtenbuch**
Das schönste Seemannsgarn, das
Opa Blaubär je gesponnen hat.
Bestell-Nr. 34655-1



Walter Moers
Opachens Mondfahrt
Daß schon mal Menschen auf dem Mond
waren, ist bekannt. Aber daß lange vor
ihnen schon ein Blaubär oben war?
Bestell-Nr. 34651-9



Walter Moers
Moby Duck, die weiße Riesenente
Seit Jahren schon beschießt der
wahnsinnige Käpt'n Ahab die arme weiße
Riesenente mit seinen Gummipfeilen –
höchste Zeit, daß Opa Blaubär dem Spuk
ein Ende macht.
Bestell-Nr. 34652-7



Walter Moers
Die Piraten von der Haifischbucht
Schon lange will der fürchterliche Käpt'n
Schwarzbart Opa Blaubär über die Planke
schicken – aber was ein oller Seebär ist,
der wird auch mit Piraten fertig.
Bestell-Nr. 34653-5

