



Ein Spiel von Ralf P. Piecha
Ravensburger Spiele* Nr. 21 0732

Illustration: Grafik & Design Bauer
Design: Wolfgang Sperzel

Inhalt: 12 Container, 1 Angel, 1 Würfel, 21 Belohnungschips,
1 Spielregel

Worum geht's?

Ein wackliges Vergnügen für
2-6 Spielerinnen und Spieler
von 5- 12 Jahren.

Wer im hektischen Hafentreiben die Nerven behält und möglichst
schnell viele Container aufeinanderstapelt, gewinnt das Spiel.

Zuerst wird ausgepackt!

Vor der ersten Spielrunde

- steckt ihr die zwölf Container zusammen
- verknotet ihr das eine Ende der Schnur mit dem Angelstab und das andere Ende mit dem Haken. Die Angel dient während des Spiels als Kran.
- löst ihr die Belohnungschips und die Spielregel vorsichtig aus der Kartonbank. Ein Mitspieler verwaltet die Belohnungschips.

Der untere Teil der leeren Schachtel dient als Laderaum, Vor Spielbeginn legt ihr alle zwölf Container in das Schiff zurück. Wichtig ist, daß die Öffnungen nach oben zeigen.

Alles klar? Nein?

Dann hilft euch ein kurzer Blick auf die Bilder der Schachtelunterseite sicher weiter.

Jetzt geht's los!

- Der jüngste Spieler bekommt den Kran. Nach dem Startzeichen versucht er, möglichst schnell einen Container nach dem anderen aus dem Schiff zu angeln und mit dem Kran auf dem Tisch aufeinanderzustapeln.

Den ersten Container muß er in der Mitte des Tisches ablegen. Dieser dient als Basis für alle weiteren Container. Selbstverständlich darf der Kranführer nur mit einer Hand das Schiff entladen.

- Gleichzeitig versuchen die anderen Mitspieler, nach dem Startzeichen möglichst schnell eine sechs zu würfeln.

Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn und blitzschnell nacheinander. Auf los geht's los. Nach dem Startzeichen sind Schnelligkeit und Fingerspitzengefühl gefragt. Klar zum Löschen der Ladung!

Was geschieht, wenn eine sechs gewürfelt wird?

- Die Spieler rufen sofort laut „Stop“ und der Kranführer muß seine Arbeit sofort unterbrechen. Befindet sich ein Container zwar am Haken, aber noch nicht auf dem Stapel, muß er wieder in den Laderaum zurückgelegt werden. Der bisherige Kranführer gibt die Angel an seinen linken Nachbarn weiter.

- Liegt beim Würfeln von einer sechs der Container zwar auf dem Stapel, aber der Haken steckt noch in der Öffnung, gilt er als abgelegt. Der Spieler kassiert einen Chip und gibt die Angel nach links weiter.

- Alle Mitspieler haben aufgepaßt, daß der Kranführer nicht mogelt und haben sich genau gemerkt, wie viele Kisten er erfolgreich aufeinandergestapelt hat. Gute Arbeit wird sofort belohnt. Pro Container erhält er einen Belohnungschip.

- Stößt ein Spieler beim Stapeln einen Container vom Turm, muß er aufhören und die Angel an den nächsten Spieler weitergeben.

- Nach einem gemeinsamen Startzeichen geht die Arbeit weiter. Der Spieler, der zuletzt versucht hat Container aufzutürmen, würfelt jetzt mit den anderen Mitspielern.

Fällt der Containerstapel um, beginnt die Arbeit von vorn. Die Container werden wieder in das Schiff zurückgelegt. Derjenige, der den Einsturz verursacht hat, muß alle seine Chips abgeben. Sein linker Nachbar ist dann der neue Kranführer.

Hurra, geschafft!

Ein wackliger Turm mit zwölf Containern steht auf dem Tisch!
Jetzt zählt jeder seine Belohnungschips. Der Spieler mit den meisten Chips hat die Spielrunde gewonnen.

©1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

OttoMaierVerlagRavensburg

