

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4181

seebär, ahoi!



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2001

Seebär, ahoi!

Eine kunterbunte Segelregatta für 2 - 4 kleine Seebären ab 4 Jahren. Mit einer Variante für Kinder ab 6 Jahren.

Spielidee: Jacques Zeimet
Grafik: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Vier Segelboote liegen im Hafen. Um schnell zur geheimnisvollen Regenbogeninsel zu gelangen, müssen die kleinen Kapitäne ihre farbigen Segel geschickt einsetzen.

Spielinhalt:

- 4 Segelboote aus Holz
- 24 farbige Segel (je vier in den Farben Gelb, Orange, Rot, Blau, Violett, Grün)
- 2 schwarze Segel
- 1 Ankerstein
- 4 Bootskärtchen
- 1 Seesack
- 1 beweglicher Spielplan



Kurzanleitung:

als Erste(r) die Insel erreichen

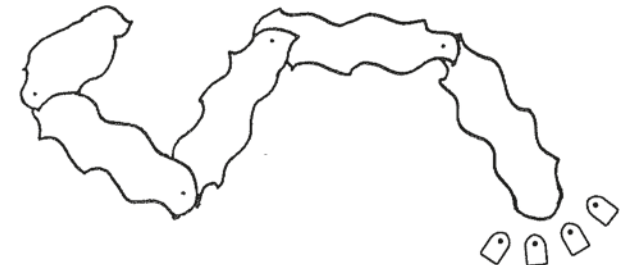
Spielplan, Boote, Segel in Seesack stecken

Spielziel:

Wer mit seinen Segeln Glück hat und geschickt taktiert, kann das eigene Boot als Erster in die Bucht vor der Regenbogeninsel ziehen und so das Spiel gewinnen.

Spielvorbereitung:

Klappt den **Spielplan** auseinander und legt den Seeweg auf dem Tisch aus: Am Anfang ist das mit einem gestreiften Pfeil versehene Anfangsfeld, am Ende die Regenbogeninsel als Ziel zu sehen. Vorsicht: Die einzelnen Teile des Spielplanes dürfen sich nicht kreuzen oder überschneiden.



Jeder kleine Seebär wählt **ein Segelboot** und nimmt sich auch das farblich passende Bootskärtchen: Dadurch kann man im Spielverlauf besser erkennen, wem welches Boot gehört.

Stellt die Segelboote **vor** das erste Feld des Seeweges (dort ist ein gestreifter Pfeil abgebildet).

Steckt die **Segel** in den **Seesack**:

- Spielen 4 Kinder, so kommen alle 26 Segel in den Seesack.
- Spielen 3 Kinder, so kommen 3 Segel pro Farbe und die beiden schwarzen Segel in den Seesack.
- Spielen 2 Kinder, so kommen 2 Segel pro Farbe und ein schwarzes Segel in den Seesack.

Spielen weniger als 4 Kinder, bleiben die übrigen Boote und Segel in der Schachtel.

Der **Ankerstein** wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Achtung! Grundsätzlich gelten beim Segelziehen und Segelaufstecken folgende Regeln:

- Ein gezogenes Segel darf auf den **eigenen** oder einen **fremden** Bootsmast gesteckt werden.
- Auf jedem Mast darf immer **nur ein Segel pro Farbe** stecken. Das gilt auch für schwarze Segel (siehe unten).
- Ein gezogenes Segel muss immer **gleich auf einen Mast** gesteckt werden. Haben bereits alle Boote ein Segel der gezogenen Farbe? Es wird zurück in den Seesack gelegt. Der Seesack wird weitergegeben.
- Wenn ein eigenes Segel einem **fremden Boot** zum Sieg verhelfen würde, darf es nicht aufgesteckt werden! Es muss wieder zurück in den Seesack.

Das **älteste** Kind beginnt: Nimm den **Seesack** und **ziehe** dir, ohne hineinzusehen, **ein Segel** heraus:

Welche Farbe hat das Segel?

- **Hast du ein farbiges Segel (also kein schwarzes Segel) herausgezogen?**
Das Boot, auf dessen Mast du das Segel steckst, darf **vorwärts** auf das **nächste freie Feld dieser Segelfarbe** fahren. Du kannst das Segel auf dein eigenes oder das Boot eines anderen Kindes stecken.
Anschließend gibst du den Seesack an das im Uhrzeigersinn folgende Kind weiter.

- **Hast du ein schwarzes Segel hervorgezogen?**
Das Boot, auf dessen Mast du das Segel steckst, muss ein Stück

zurückfahren. Schau nach, welche Farbe das Feld hat, auf dem das Boot gerade steht und setze es dann auf das nächstliegende freie Feld dieser Farbe zurück. Gibt es hinter dem Boot kein freies Feld der entsprechenden Farbe mehr, so muss das Boot wieder **ganz zurück** zum Startfeld segeln.

Du musst das Segel **auf dein eigenes Boot** stecken und zurück segeln, wenn auf den Masten der anderen Spieler bereits 5 Segel sind. Anschließend gibst du den Seesack an das im Uhrzeigersinn folgende Kind weiter.

Auf jedem Schiffsmast ist Platz für fünf Segel.

- Bist du an der Reihe und dein Segelboot hat bereits fünf Segel? In dieser Runde darfst du **kein neues Segel** aus dem Sack ziehen: Du musst nun ankern, um die Segel einzuholen*. Und das geht so: Lege den **Ankerstein** neben das Feld, auf dem dein Boot steht. Nimm nun dein Segelboot und kippe alle Segel in den Seesack. Stelle das Boot mit dem leeren Mast dann wieder auf seinen Platz neben dem Ankerstein. Gib den Seesack an das im Uhrzeigersinn folgende Kind weiter.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald das erste Segelboot das Regenbogenfeld in der Bucht vor der Regenbogeninsel erreicht hat und so das Spiel gewinnt.

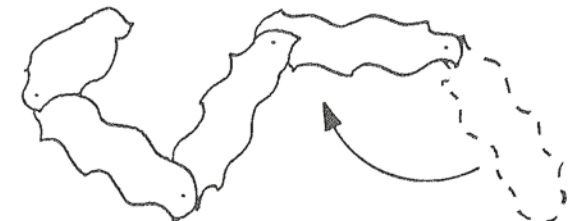
Das Regenbogenfeld besteht aus sechs Farben: Die Bucht kann also mit jeder Segelfarbe – außer der schwarzen – erreicht werden.

Achtung: In die Bucht kann ein Segelboot nur vom jeweiligen Besitzer gefahren werden.

Variante:

Das Spiel kann etwas verkürzt werden.

Sobald alle Kinder einen der vier Abschnitte der Segelstrecke mit ihren Booten verlassen haben, kann dieser Abschnitt vorsichtig unter den nächsten Abschnitt geklappt werden. So wird der Spielplan verkürzt und die Kinder müssen bei einem schwarzen Segel **nicht so weit zurück**.



Ankerstein
bereitlegen

Segel auf eigenes
oder fremdes
Boot, pro Mast
nur ein Segel
jeder Farbe,
Zugzwang

Segel aus dem
Seesack ziehen

Farbiges Segel?

Segel auf Mast
stecken, Boot
auf nächstes
freies Feld der
passenden Farbe
ziehen

schwarzes
Segel: Boot
segelt zurück

5 Segel: Anker
setzen, Segel in
den Sack zurück

Insel erreicht?
Sieg

*Info: Ein Schiff geht vor Anker

Soll ein Schiff über längere Zeit am selben Ort stehen bleiben, so wird im richtigen Seemannsleben der Anker über Bord ins Meer geworfen. Der Anker ist sehr schwer und hängt an einer langen Kette. Er fällt bis auf den Meeresboden, verhakt sich dort und hält das Schiff so fest. Die Segel werden dann vom Mast geholt, damit das Schiff nicht am Anker reißt. Wenn der Kapitän den Befehl zum Weitersegeln gibt, wird der Anker wieder an Bord gezogen und die Segel werden wieder gehisst (= hochgezogen). Nun fehlt nur noch der Wind: Wenn er in die Segel bläst, fährt das Schiff weiter.

Variante ab 6

Variante für Kinder ab 6 Jahren:

Spielziel:

Bucht erreichen

Durch geschicktes Taktieren versucht jeder Seebär mit seinem Boot als Erste(r) die Bucht vor der Regenbogeninsel zu erreichen.

Die Spielvorbereitung ist wie beim Grundspiel.

Spielablauf:

Bis auf folgende Änderungen bleiben alle Regeln des Grundspiels unverändert.

1 Segel vor sich ablegen

Runde 1:

- Reihum im Uhrzeigersinn zieht jedes Kind ein Segel aus dem Seesack, legt es auf das Segel des vor ihm liegenden Bootskärtchens und gibt den Seesack weiter.

eines der beiden Segel auswählen

Runde 2 und alle folgenden Runden:

- Wer an der Reihe ist, zieht ein zweites Segel aus dem Seesack und muss sich dann entscheiden: Soll das gerade gezogene Segel **oder** das, welches aus der vorherigen Runde bereitliegt, verwendet werden? Wird das Segel aus der vorherigen Runde verwendet, so wird das neue Segel auf dem Bootskärtchen abgelegt.
- Kann keines der beiden Segel aufgesteckt werden, weil auf allen Masten schon Segel dieser Farbe(n) stecken? Eines der beiden Segel muss zurück in den Seesack gelegt werden. Anschließend wird der Seesack weitergegeben.
- Wer fünf Segel auf dem Schiffsmast stecken hat, darf in dieser Runde kein zweites Segel ziehen. Er setzt den Ankerstein, leert die Segel in den Sack, setzt das Boot zurück und gibt den Seesack weiter.

Spielende:

Insel erreicht: Sieg

Das Spiel endet, sobald das erste Segelboot in der Bucht vor der Regenbogeninsel landet und so das Spiel gewinnt.

Habermaß Game No. 4181

Ship ahoy!

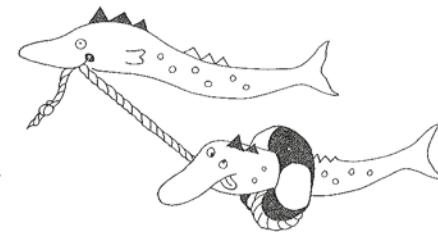
A motley sailing regatta for 2 - 4 little seadogs aged 4+. With variations for players aged 6+.

Author: Jacques Zeimet
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: approx 15 minutes.

Four little sailing ships are docked in the port. In order to reach the mysterious rainbow island as fast as possible, the little captains have to use their sails skilfully.

Contents:

- 4 wooden sailing boats
- 24 coloured sails (four of each of the colours: yellow, orange, red, blue, violet, green)
- 2 black sails
- 1 anchor
- 4 little boat cards
- 1 sailor's kitbag
- 1 moveable game board



Short instructions: be the first to reach the island

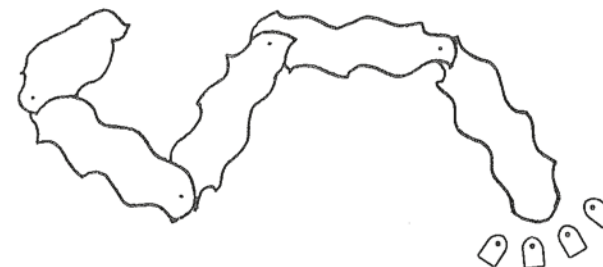
Aim of the game:

Whoever is lucky with their sails and manoeuvres their boat skilfully, will be the first to sail to the bay of the rainbow island, thereby winning the game.

lay out game board, boats, sails into kitbag

Preparation:

Lay out the **game board** and put the sea track on the table: the start is the square with the striped arrow, the rainbow island the finish. Watch out: the parts of the game board must not cross or overlap.



Each seadog chooses a **sailing boat** and the boat card of the same colour, so that during the game it is easier to recognise which boat belongs to whom.

Put the sailing boats on the table next to the square with the striped arrow.

Put the **sails** into the **sailor's kitbag**:

- If there are 4 players all 26 sails,
 - If there are 3 players, 3 sails of each colour and the 2 black sails.
 - If there are 2 players, 2 sails of each colour and one black sail.
- If there are less than 4 players the boats and sails not needed remain in the game box.

Get the **anchor stone** ready.

How to play:

You play in a clockwise direction.

Watch out: the following basic rules apply when getting and placing a sail:

- A sail can be put onto the mast of **one's own boat** or on that of **another player**.
- There can **only be one sail of each colour** on each mast. This also applies for the black sail (see below).
- A sail has to be stuck **immediately onto a mast**. If there are already sails of the colour in question on all the boats, the sail is returned to the kitbag which is passed on to the next player.
- In case placing one's sail would help **another player** bring their **boat** to the finish, this sail may not be stuck on the boat and has to be returned to the kitbag.

The **oldest** player starts, takes the **kitbag** and without looking **pulls out a sail**.

What colour is the sail?

- **Any colour other than black?**

You place it on the mast of a boat which you can **move ahead** to the **next free square of that colour**. You can put the sail on your own boat or on that of another player.

Then the kitbag is passed on in a clockwise direction.

- **Is it a black sail?**

The boat where you put the sail, has to **move back** some squares. Look at the colour of the square on which the boat stands and move it backwards to the last square of that colour. If there is no square of that colour free, the boat has to sail **all the way back** to the starting square.

Nonetheless you have to stick the black sail **on your own boat**, if on the masts of the other players there are already five sails.

Then you pass the kitbag, clockwise, on to the next player.

On each mast there is room for five sails.

- If it's your turn and there are already five sails on your boat, you can **not pull a sail** out of the kitbag this round. You have to drop anchor and lower your sails*, by placing the **anchor** next to the square of your boat. Then you take your boat and empty all the sails into the kitbag. Then place the boat with the empty mast back on to the square. Pass the kitbag, clockwise, on to the next player.

End of the game:

The game ends as soon as the first sailing boat reaches the rainbow square in the bay of the rainbow island and thus wins the game.

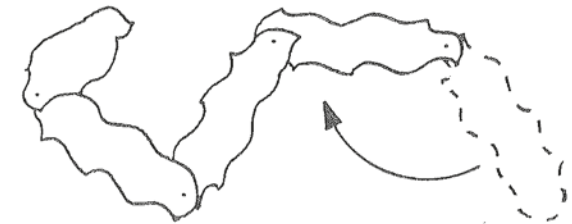
The rainbow square consists of six colours. So the bay can be reached with any of the six colours, except black.

Watch out: A sailing boat can **only** be driven to the bay by its owner.

Variation:

The game can be shortened a little.

As soon as all the boats have left one of the four sections of the sailing track, this section can be carefully folded under the following section. So the game board becomes shorter and the boats **don't** have to be sailed **so far back** when a black sail is put on them.



*Information: A ship drops anchor

If a ship is going to stay in the same spot for a longer time, in real life the anchor is thrown over board into the sea. The anchor is very heavy and hangs on a long chain. It falls to the seabed, where it hooks in, thus holding the ship tight. The sails are lowered and tied to the mast so that the ship won't pull at the anchor. When the captain gives the order to set sail, the anchor is drawn back up and the sails are hoisted. What is

get anchor stone ready

sail on own boat or on boat of another player, only one sail of each colour on a mast, obligation to move

pull sail from kitbag

colour of sail: stick sail on mast, move boat to next free square of corresponding colour

black sail: boat pulls back

5 sails: drop anchor, sails back into kitbag

island reached: winner

needed now is some wind: when the wind fills the sails, the ship moves on.

Variation for
age 6+

reach bay

Variation for players aged 6+:

Aim of the game:

With skilful manoeuvres each seadog tries to be the first to reach the rainbow square in the bay of the rainbow island.

Prepare the game as for the basic game.

How to play:

The game is played in the same way except the following changes.

1st round:

- One by one in a clockwise direction, each player pulls a sail out of the kitbag, places it on the sail of the little boat card in front of them and passes on the kitbag.

keep 1 sail on
boat card

2nd and following rounds:

- Whoever's turn it is, pulls out a **second sail** and has to decide: should the sail just pulled out or the sail from the previous round be used? If the sail of the previous round is used, the new sail is now put on the boat card.
- If not one of the sails can be used because there are already sails of this colour/these colours on all the masts, one sail has to be returned to the kitbag and the kitbag passed on.
- Whoever already has five sails on the mast of their boat, may not pull a second sail out in this round. He or she drops the anchor, empties the sails into the kitbag, places the boat back on its square and passes the kitbag on.

choose one of
both sails

End of the game:

The game ends as soon as the first sailing boat reaches the bay of the rainbow island, thereby winning the game.

island reached:
winner

Jeu Habermas n° 4181

Capitaines en herbe

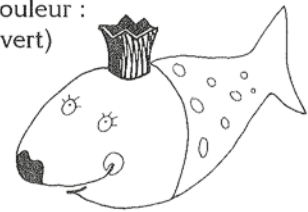
Une régates divertissante pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans. Avec une variante pour enfants dès 6 ans.

Idée : Jacques Zelmet
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée d'une partie : env. 15 minutes

Quatre voiliers dansent dans le port au gré des flots. Pour vite arriver à l'île arc-en-ciel pleine de secrets, les capitaines en herbe doivent faire preuve d'habileté avec leurs voiles de toutes les couleurs.

Contenu du jeu :

- 4 voiliers en bois
- 24 voiles de couleurs (4 de chaque couleur : jaune, orange, rouge, bleu, violet, vert)
- 2 voiles noires
- 1 ancre
- 4 cartes-bateaux
- 1 sac de marin
- 1 plateau de jeu articulé



Règle résumée :
arriver en
1er à l'île

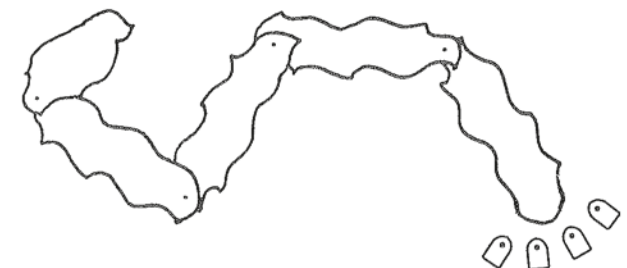
But du jeu :

Celui qui aura de la chance avec ses voiles et usera de tactique pourra amener son voilier en premier dans la baie faisant face à l'île arc-en-ciel et gagner la partie.

plateau de jeu,
bateaux, mettre
les voiles dans le
sac

Préparatifs :

Déplier le plateau de jeu et aligner les pièces sur la table pour en faire un circuit : en premier on a la case de départ marquée par une flèche, en dernier l'île arc-en-ciel comme but.
Attention : les pièces du jeu ne doivent pas se croiser ni se chevaucher.



Chaque capitaine en herbe choisit **un voilier** et prend aussi la carte-bateau de la couleur correspondante : elle permettra aux joueurs de se rappeler la couleur du bateau de chacun/-e pendant le jeu. Poser les voiliers sur la table devant la première case du circuit (marquée par une flèche rayée).

Mettre les voiles dans le sac de marin :

- S'il y a 4 joueurs, mettre les 26 voiles dans le sac.
- S'il y a 3 joueurs, mettre 3 voiles d'une couleur et les deux voiles noires dans le sac.
- S'il y a 2 joueurs, mettre 2 voiles d'une couleur et une voile noire dans le sac.

S'il y a moins de 4 joueurs, laisser les bateaux et les voiles en trop dans la boîte de jeu.

Préparer l'ancre.

préparer l'ancre

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention ! Pour tirer les voiles et les poser sur les mâts des bateaux, bien lire les règles qui suivent :

- Le joueur qui vient de tirer une voile peut la poser sur **son propre mât** ou sur le mât du bateau d'un autre joueur.
- Sur chaque mât il ne doit y avoir **qu'une seule voile d'une couleur**. Ceci est aussi valable pour les voiles noires (voir ci-dessous).
- Une fois qu'une voile est tirée, elle doit être posée **tout de suite sur un mât**. Tous les bateaux ont déjà une voile de la couleur qui vient d'être tirée ? Le joueur remet la voile dans le sac et passe le sac au joueur suivant.
- Si un joueur tire une voile qui pourrait faire gagner un autre bateau, il ne la pose pas sur ce bateau mais la remet dans le sac.

Le joueur le plus âgé commence : prends le **sac de marin** et, sans regarder dedans, **tire une voile**.

poser la voile sur son bateau ou sur un autre bateau, 1 voile d'une couleur par mât, obligation de poser la voile

tirer une voile du sac

Voile de couleur ? poser la voile sur le mât, avancer le bateau sur la prochaine case libre de la même couleur

De quelle couleur est la voile ?

- Tu as tiré une voile de couleur (pas une noire) ?
Le bateau sur lequel tu poses la voile a le droit **d'avancer** sur la **prochaine case libre** ayant la **même couleur que la voile**. Tu peux poser la voile sur le mât de ton bateau ou sur celui d'un autre bateau.
Ensuite tu donnes le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

voile noire : reculer le bateau

- Tu as tiré une voile noire ?
Le bateau sur lequel tu poses la voile doit faire marche arrière. Regarde bien de quelle couleur est la case sur laquelle le bateau

se trouve maintenant et **recule-le** jusqu'à la prochaine case libre de la même couleur. S'il n'y a pas de case correspondante de libre pour faire reculer le bateau, **remets-le** alors sur la case de départ.

Si sur les mâts des autres bateaux il y a déjà 5 voiles, tu devras poser la voile **sur ton propre mât**.

Ensuite tu donnes le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

5 voiles : mouiller l'ancre, remettre les voiles dans le sac

Sur chacun des mâts, il y a de la place pour 5 voiles.

- C'est à ton tour de jouer et tu as déjà cinq voiles sur ton mât ?
Tu **ne tires pas de voiles** à ce tour-là : il faut que tu jettes ou que tu mouilles l'ancre pour aller chercher les voiles*. Voilà comment il faut faire : pose l'**ancre** à côté de la case où se trouve ton bateau. Prends ton bateau et renverse-le pour mettre toutes les voiles dans le sac. Repose le bateau dont le mât est vide maintenant sur la case où il était (à côté de l'ancre). Donne le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

arrivé à l'île : victoire

Fin de la partie :

La partie est finie dès que le premier voilier a atteint la case arc-en-ciel dans la baie se trouvant en face de l'île arc-en-ciel: le joueur correspondant gagne la partie.

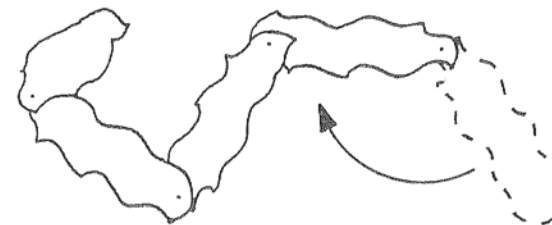
la case arc-en-ciel est composée de six couleurs : la baie peut donc être atteinte avec chacune des couleurs des voiles – sauf la noire.

Attention : pour entrer dans la baie, un bateau devra être avancé **seulement** par son propriétaire.

Variante :

Il est possible de raccourcir la partie.

Dès que les joueurs ont tous passé une des quatre sections du circuit avec leurs bateaux, on peut replier cette section avec précaution pour raccourcir le circuit. Les joueurs n'auront donc pas à revenir **trop loin en arrière** s'ils tirent une voile noire.



*Explications : un bateau jette ou mouille l'ancre

Si un bateau doit rester un certain temps au même endroit, les marins à bord devront jeter l'ancre dans la mer. L'ancre est très lourde et est attachée à une très longue chaîne. L'ancre descend jusqu'au fond de la mer et s'y accroche, retenant ainsi le bateau. Les voiles sont alors descendues du mât pour que le bateau ne bouge plus et ne décroche pas l'ancre. Lorsque le capitaine donne l'ordre de repartir, l'ancre est remontée à bord et les voiles sont hissées. Il faut que le vent se lève car lorsqu'il se met dans les voiles, le bateau peut poursuivre sa navigation.

Variante dès
6 ans

atteindre la baie

poser 1 voile
devant soi

se décider pour
l'une des voiles

arrivé à l'île :
victoire

Variante pour enfants dès 6 ans :

But du jeu :

En usant de tactique, chacun des capitaines en herbe essaie d'atteindre en premier la baie faisant face à l'île arc-en-ciel avec son bateau.

Les préparatifs sont les mêmes que pour le jeu de base.

Déroulement du jeu :

Mis à part les changements ci-dessous, on appliquera les règles du jeu précédent :

1er tour :

- Chacun des joueurs tire une voile dans le sac de marin, la pose sur la voile du petit bateau en carton posé devant lui et passe le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

2ème tour et tours suivants :

- Le joueur dont c'est le tour prend une **deuxième** voile dans le **sac de marin**. Il faut alors qu'il se décide : va-t-il utiliser la voile qu'il vient de tirer **ou** celle qu'il a tirée au tour précédent ? S'il se décide pour la voile tirée au tour précédent, il pose alors la nouvelle voile sur la carte-bateau.
- Aucune des deux voiles ne peuvent être posées sur un mât parce que des voiles de cette ou de ces couleurs sont déjà posées sur tous les mâts ? Le joueur remet l'une des deux voiles dans le sac. Ensuite il passe le sac au joueur suivant.
- Celui qui a cinq voiles sur le mât de son bateau, n'a pas le droit de tirer une deuxième voile à ce tour-là. Il mouille l'ancre, vide les voiles dans le sac, remet le bateau sur la case et passe le sac au joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le premier voilier arrive dans la baie faisant face à l'île arc-en-ciel.

Habermass-spiel Nr. 4181

Zeerob, ahoy!

Een kakelbonte zeilwedstrijd voor 2 - 4 kleine zeerobben vanaf 4 jaar. Met een variant voor kinderen vanaf 6 jaar.

Spelidee: Jacques Zeimet
Grafiek: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 15 minuten

In de haven liggen vier zeilboten. Om zo snel mogelijk het geheimzinnige regenboogeiland te bereiken, moeten de kleine kapiteins hun gekleurde zeilen zo handig mogelijk in het spel brengen.

Spelinhoud:

- 4 houten zeilboten
- 24 gekleurde zeilen (vier van iedere kleur: geel, oranje, rood, blauw, paars, groen)
- 2 zwarte zeilen
- 1 ankersteen
- 4 bootkaarten
- 1 zeezak
- 1 beweegbaar spelbord



Korte inleiding:

als eerste het
eiland bereiken

spelbord, boten,
zeilen in zeezak
doen

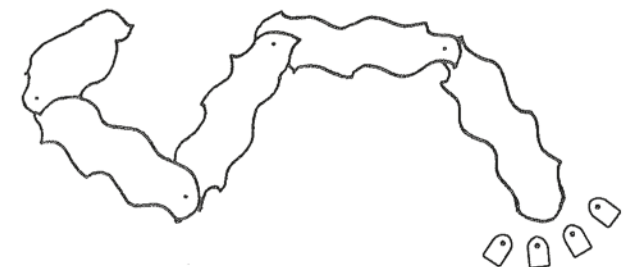
Doel van het spel:

Wie met z'n zeilen een beetje geluk heeft en z'n beurt zo slim mogelijk benut, kan z'n eigen boot als eerste in de baai voor het regenboogeiland sturen en zo het spel winnen.

Spelvoorbereiding:

Klap het **spelbord** uit elkaar en leg de zeeweg op tafel uit: aan het begin is het van een pijl voorziene startveld te zien en aan het eind is de finish met het regenboogeiland aangegeven.

Opgepast: de afzonderlijke delen van het spelbord mogen elkaar niet kruisen of overlappen.



Iedere kleine zeerob kiest een zeilboot uit en neemt ook de bootkaart van dezelfde kleur. Zo kunnen jullie gedurende het spel beter zien welke boot van wie is.

Zet de zeilboten voor het startveld op de tafel neer.

Doe de zeilen in de zeezak:

- Doen er 4 kinderen mee, dan gaan alle 26 zeilen in de zeezak.
- Doen er 3 kinderen mee, dan gaan er van elke kleur 3 zeilen in de zeezak evenals de beide zwarte zeilen.
- Doen er 2 kinderen mee, dan gaan er van elke kleur 2 zeilen in de zeezak evenals een zwart zeil.

Wanneer er minder dan 4 kinderen meespelen, dan blijven de overgebleven boten en zeilen in de doos.

De ankersteen wordt klaargelegd.

ankersteen
klaarleggen

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

zeil op eigen of
andermans boot,
slechts een zeil
van elke kleur
per mast,
verplicht spelen

Opgelet! In principe gelden de volgende regels bij het trekken en opsteken van de zeilen:

- Een getrokken zeil mag zowel op de eigen als op andermans boot worden gestoken.
- Aan iedere mast mag van elke kleur nooit meer dan één zeil hangen. Dat geldt ook voor zwarte zeilen (zie beneden).
- Een getrokken zeil moet altijd meteen op een mast worden gestoken. Hebben alle boten al een zeil van de getrokken kleur? Dan wordt het in de zeezak teruggedaan. De zeezak wordt doorgegeven.
- Wanneer een eigen zeil andermans boot aan de overwinning zou helpen, mag dit niet worden opgestoken! Het moet opnieuw terug in de zak worden gelegd.

zeil uit de zeezak
trekken

Het oudste kind begint: neem de zeezak en haal er, zonder erin te kijken, een zeil uit:

gekleurd zeil:

Welke kleur heeft het zeil?

- Heb je een gekleurd zeil (dus geen zwart zeil) tevoorschijn getrokken?

zeil op de mast
steken, boot naar
het eerste vrije
veld van dezelfde
kleur varen

De boot, waarbij je het zeil op de mast hebt gestoken, mag naar het eerstvolgende vrije veld van die betreffende kleur varen. Je kan het zeil zowel op je eigen boot als op de boot van een ander kind steken.

Vervolgens geef je de zeezak kloksgewijs door aan het volgende kind.

zwart zeil:
boot zeilt terug

- Heb je een zwart zeil tevoorschijn getrokken?
De boot waarbij je het zeil op de mast steekt, moet een stuk terug varen. Bekijk de kleur van het veld, waarop de boot staat

en zet deze vervolgens terug naar het dichtstbijzijnde veld van dezelfde kleur. Bevindt zich achter de boot geen vrij veld van deze kleur, dan moet de boot weer helemaal naar het startveld terugzeilen.

Je moet het zeil op je eigen boot steken, als op de masten van de andere spelers al 5 zeilen zitten. Vervolgens geef je de zeezak kloksgewijs door aan het volgende kind.

5 zeilen: anker
neerleggen,
zeilen terug in de
zak

Op elke scheepsmast is plaats voor vijf zeilen.

- Ben je aan de beurt en heeft jouw zeilboot al vijf zeilen? In deze ronde mag je geen nieuw zeil uit de zak halen. Je moet voor anker gaan om de zeilen binnen te halen*. Dat gaat als volgt: leg de ankersteen naast het veld waar je boot op staat. Neem vervolgens je zeilboot en kiep alle zeilen in de zeezak. Zet de boot met de lege mast opnieuw weer op zijn plaats naast de ankersteen. Geef de zeezak kloksgewijs door aan het volgende kind.

eiland bereikt?
gewonnen

Einde van het spel:

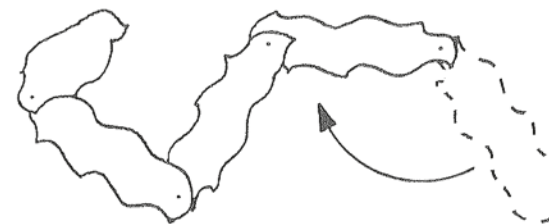
Het spel is voorbij, zodra de eerste zeilboot het regenboogveld in de baai bij het regenboogeiland heeft bereikt en zo het spel wint. Het regenboogveld bestaat uit zes kleuren. De baai kan dus met elke zeilkleur - behalve de zwarte - worden bereikt.

Opgelet: een zeilboot kan alleen door zijn betreffende eigenaar naar de baai worden gevaren.

Variant:

Het spel kan enigszins worden verkort.

Zodra alle kinderen met hun boten een van de vier gedeeltes van het zeilparcours hebben verlaten, kan dit deel voorzichtig onder het volgende worden geklapt. Zo wordt het speelveld verkort en hoeven de kinderen bij een zwart zeil niet zover terug.



***Info: een schip gaat voor anker**

Moet een schip voor langere tijd op dezelfde plek blijven liggen, dan wordt in het echte zeemansleven het anker overboord in zee gegooid. Het anker is heel zwaar en hangt aan een lange ketting. Het valt tot op de bodem van de zee, haakt zich daar in vast en houdt het schip zodoende op z'n plaats. De zeilen worden vervolgens van de mast gehaald, zodat het schip niet aan het anker trekt. Wanneer de kapitein het bevel geeft om weer verder te zeilen, wordt het anker opnieuw aan boord getrokken en worden de zeilen opnieuw gehesen. Nu hoeft er slechts op de wind te worden gewacht. Als die in de zeilen blaast, vaart het schip weer verder.

Variant vanaf
6 jaar

Variant voor kinderen vanaf 6 jaar:

baai bereiken

Doel van het spel:

Door een slimme tactiek toe te passen, probeert iedere zeerob met zijn boot als eerste de baai bij het regenboogeiland te bereiken.

Het spel wordt op **dezelfde wijze** voorbereid als bij het basisspel.

Spelverloop:

Afgezien van de volgende veranderingen blijven alle spelregels van het basisspel ongewijzigd.

1 zeil apart
leggen

1e ronde:

- Kloksgewijs trekt ieder kind om de beurt een zeil uit de zeezak en legt het op het zeil van de kleine bootkaart dat het voor zich heeft liggen en geeft de zeezak verder.

een van beide
zeilen uitkiezen

2e en alle volgende rondes:

- Degene die aan de beurt is, trekt een **tweede zeil** uit de **zeezak** en moet vervolgens een beslissing nemen. Moet het zojuist getrokken zeil of het uit de voorgaande ronde klaarliggende zeil worden gebruikt? Als het zeil uit de vorige ronde gebruikt wordt, dan wordt het nieuwe zeil op de bootkaart gelegd.
- Kan geen van beide zeilen opgestoken worden, omdat op alle masten al een zeil van deze kleur(en) steekt? Een van de beide zeilen moet terug in de zeezak worden gedaan. De zeezak wordt vervolgens verder gegeven.
- Wie vijf zeilen op zijn scheepsmast heeft zitten, mag in deze ronde geen tweede zeil trekken. Hij legt de ankersteen neer, doet zijn zeilen in de zak, zet z'n boot weer terug en geeft de zeezak verder.

eiland bereikt:
gewonnen

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra de eerste zeilboot de baai voor het regenboogeiland heeft bereikt en zo het spel wint.

Habermaas GmbH, 96476 Bad Rodach, www.haba.de

TL 60389

Aufl. 2001/1