

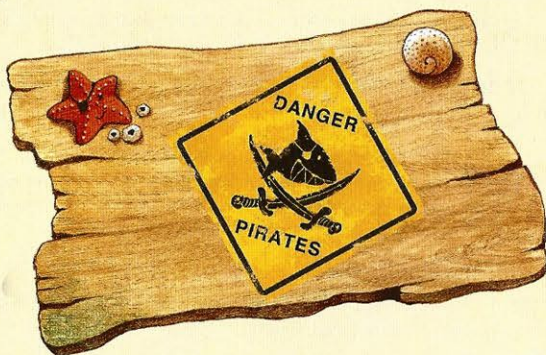
Ausnahme bei 3 und 4 Spielern:

In der ersten Runde darf jeder Spieler nur einmal den Dolch fallen lassen und muss dann an den nächsten Spieler abgeben. Ab der zweiten Runde kann dann jeder Spieler wieder entscheiden, wie lange er es probiert.

Spielende

Wer als Erster keine Messer mehr vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Viel Freude beim Spielen



Clap'n Sharky © COPPENRATH VERLAG, Münster

DIE SPIEGELBURG[®]

COPPENRATH VERLAG
Münster / Germany, 2008
CH: Baumgartner AG,
8910 Affoltern
Ill. Silvio Neuendorf
Best.-Nr.: 20547
www.spiegelburg.de

Capt'n Sharky Messer-werfen

ACHTUNG! Nicht auf Menschen oder Tiere zielen
ATTENTION! Do not aim at people or animals
ATTENTION! Ne pas viser des personnes ou des animaux



Spielanleitung
Rules of the game
Règles du jeu

Throwing knives
Lancer de couteaux

DIE SPIEGELBURG[®]

Spielidee:
Kai Haferkamp

Capt'n Sharky – Messer werfen

Für 2-4 Spieler, Spieldauer ca. 10 Minuten, ab 5 Jahre
Spielidee: Kai Haferkamp

Spielmaterial

1 Plankenkarte mit Schlitz, 1 magnetische Plankenkarte,
21 Messer, 1 magnetischer Dolch

Spielgeschichte

Wieder einmal herrscht Windstille auf dem Meer, sodass sich das Schiff kein Stück vorwärtsbewegt. Capt'n Sharky und seine Mannschaft langweilen sich an Deck. Bis die Ratte plötzlich eine gute Idee hat: „Lasst uns Messer werfen!“ Alle sind begeistert und schon geht es los.

Spielvorbereitung

Die Plankenkarte mit den Schlitz wird auf die Einlage im Kartonboden gelegt. Der Kartondeckel kommt umgedreht in die Tischmitte und die magnetische Planke hinein.

Die 21 Messer werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Bei 2 Spielern bekommt jeder 10 Messer, bei 3 Spielern jeder 7 Messer und bei 4 Spielern jeder 5 Messer. Übrige Messer werden zur Seite gelegt.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und versucht den magnetischen Dolch aus einer Höhe von ca. 20 cm auf die magnetische Planke im Kartonboden fallen zu lassen. Probiert vorher aus, wie weit die Planke entfernt sein muss, damit jeder gut trifft.

2

Bleibt der Dolch gerade auf der Planke stecken, schaut der Spieler, welches Symbol er getroffen hat. Hat der Spieler nicht gut genug gezielt und der Dolch fällt um, ist der Nächste an der Reihe. Steckt der Dolch zwischen zwei Symbolen, entscheiden die Mitspieler, welches Symbol näher am Dolch ist.

Nun schaut der Spieler auf der Plankenkarte, ob der Schlitz neben dem getroffenen Symbol noch frei ist. Wenn dem so ist, steckt er eines seiner kleinen Messer in den Schlitz. Er darf jetzt nochmals den magnetischen Dolch fallen lassen und solange versuchen seine kleinen Messer in die Schlitz zu stecken, bis er auf ein Symbol trifft, in dem bereits ein Messer steckt.

Dann muss er dieses Messer aus dem Schlitz an sich nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Natürlich darf man aber auch vorher aufhören, wenn man glaubt, dass man kein freies Symbol mehr trifft.

So geht es reihum:

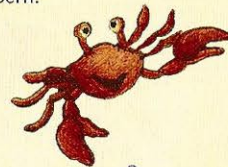
- Den Dolch fallen lassen und das Symbol anschauen.
- Ist das Symbol frei? Das Messer in den Schlitz stecken und entscheiden, ob man erneut wirft.
- Ist das Symbol besetzt? Das Messer aus dem Schlitz an sich nehmen.



Trifft der Dolch auf der magnetischen Planke das Symbol mit dem Fass, darf der Spieler eines seiner Messer zur Seite legen und den Dolch noch mal fallen lassen. Er kann aber auch an den nächsten Spieler weitergeben.

Ziel des Spieles ist es, alle Messer abzugeben, egal, ob sie in der Planke stecken oder zur Seite gelegt wurden.

Wenn ihr im Spielverlauf merkt, dass es zu einfach wird, die magnetische Planke zu treffen, könnt ihr im nächsten Spiel einfach die Fallhöhe etwas vergrößern.



3