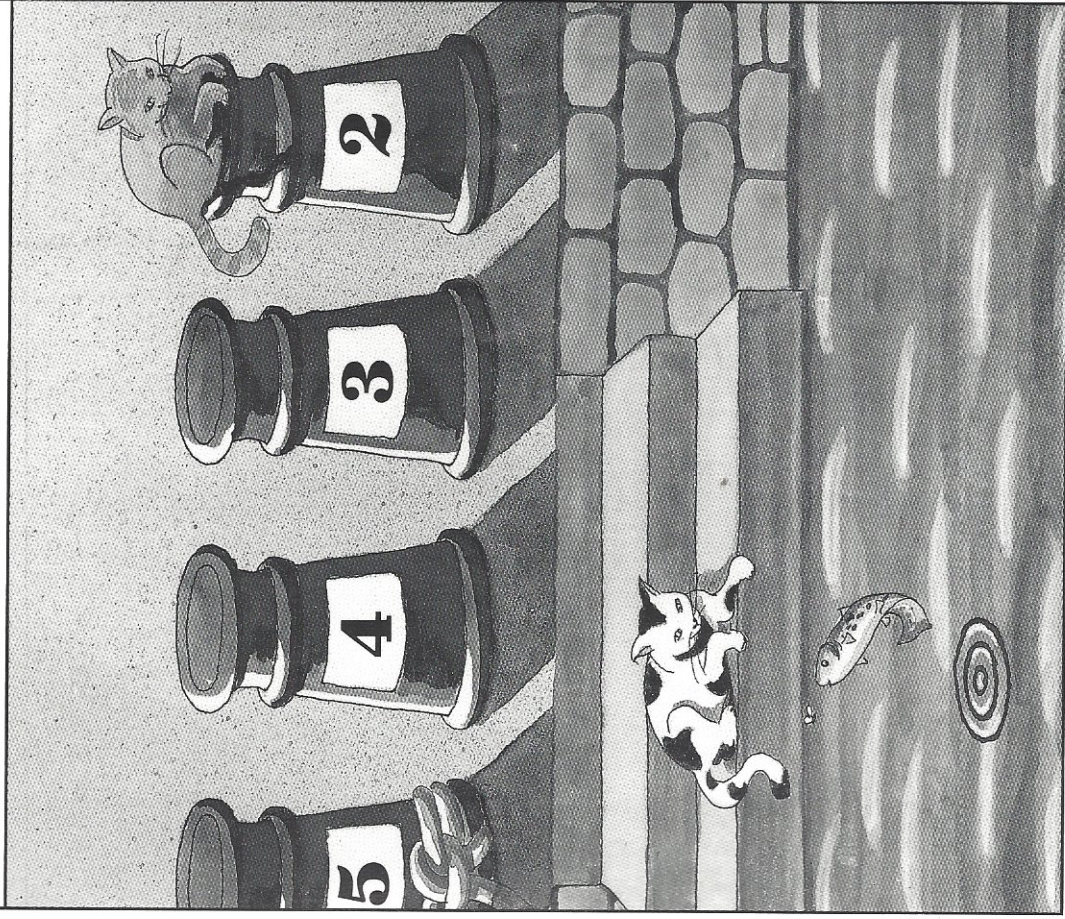


„Für solche Kinder wie Dich . . .
die schon lesen können, und
ihre ersten eigenen Bücher
bekommen, haben wir unsere
Reihe „Mein erstes Taschenbuch“,
gemacht. Da sind die Buchstaben
schön groß. Da sind extra
Bücher in Schreibschrift dabei.
Und da gibt es für Dich so lustige
und spannende Geschichten mit
schönen Bildern, daß das Lesen
einen Riesenspaß macht.“



Flußaufwärts

Nur im Hafen ist man sicher!



Auf der Empfehlungsliste "Kinderspiele"
der Jury "Spiel des Jahres"

Flußaufwärts

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Gutes Spielzeug.

Ravensburger Spiele® Nr. 00 259 7
Ein Spiel für 2 – 4 Personen ab 6 Jahren
Autor: Manfred Ludwig
Illustration: Michael Wollert

Inhalt: 1 Hafenkarte
10 Flußteile
12 Schiffe aus Holz
1 Würfel
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist, die eigenen drei Schiffe in den rettenden Hafen zu bringen und sie dort auf günstigen Liegeplätzen zu platzieren.

Vorbereitung

Zunächst wird die Hafenkarte auf den Tisch gelegt.

Dann wird aus den 10 Kartonstreifen der Fluß zusammengesetzt, der die Spielfläche bildet. Wichtig ist hierbei, daß die Flußteile bei Spielbeginn in einer bestimmten Reihenfolge liegen. Vergleiche hierzu die Abbildung auf der Schachtelunterseite.

Jeder Spieler erhält drei Schiffe einer Farbe und stellt diese auf den vierten Kartonstreifen von unten mit Blickrichtung auf den Hafen. Von diesem Flußteil starten alle Schiffe.

Spielregel

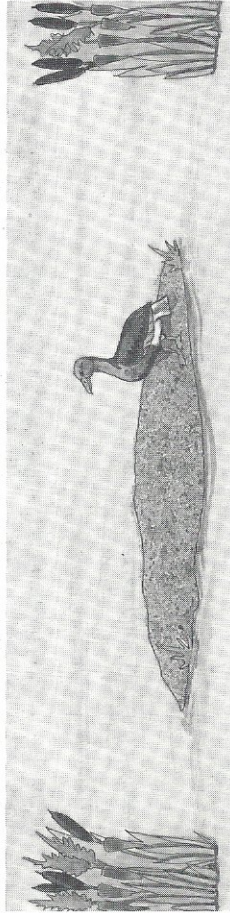
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt und gezogen.

Der jüngste Spieler beginnt.

Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, einmal würfeln und dann eines seiner Schiffe um so viele Felder in Richtung Hafen ziehen, wie der Würfel Augen zeigt. Jedes Flußteil zählt hierbei als ein Feld.

Folgende Besonderheiten müssen beachtet werden:

Die Sandbank

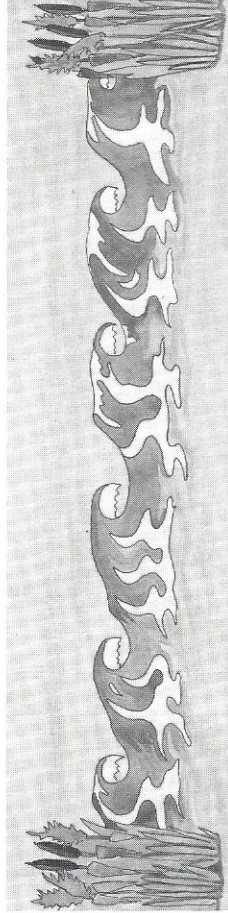


Über dieses Feld darf man nicht hinausziehen, überzählige Würfelpunkte verfallen!

Beispiel:

Ein Spieler würfelt eine «4» und kommt bereits nach zwei Feldern mit einem seiner Schiffe auf die Sandbank. Dann muß das Schiff dort stehenbleiben, und die beiden übrigen Würfelaugen verfallen. In der nächsten Runde kann das Schiff ganz normal weitergezogen werden.

Die Glückswelle



Kommt ein Schiff nach Abschluß des Zuges auf die Glückswelle, so darf es zusätzlich drei Felder (= Streifen) vorrücken. Dies kann auch bedeuten, daß ein Schiff dadurch bereits in den Hafen gelangt.

Die Pfeile auf dem Würfel

Würfelt ein Spieler die beiden Pfeile auf dem Würfel, so hat er zwei Möglichkeiten, taktisch in das Spielgeschehen einzugreifen.

1. Der Spieler darf eines seiner Schiffe bis zum **nächsten** der eigenen Schiffe vorziehen. Liegt die Sandbank dazwischen, darf er nur bis zur Sandbank ziehen. Wenn er nur noch ein Schiff auf dem Fluß hat oder alle Schiffe der eigenen Farbe gleichauf liegen, entfällt diese Möglichkeit.

Oder:

2. Er darf ein Schiff eines seiner Mitspieler bis zum **nächsten** Schiff derselben Farbe zurücksetzen. Bei diesem Rückwärtszug bildet die Sandbank kein Hindernis! Auch diese Möglichkeit kann entfallen, wenn von der anderen Farbe nur noch ein Schiff auf dem Fluß ist oder sich alle Schiffe der entsprechenden Farbe auf gleicher Höhe befinden.

Einfahrt in den Hafen

Auf den Pollern im Hafen stehen die Ziffern «12» bis «1». Sie geben an, wie viele Punkte derjenige Spieler bekommt, der sein Schiff an dem jeweiligen Poller festmacht. So wird das Schiff, das zuerst im Hafen einläuft, den Poller mit der «12» belegen. Der Spieler bekommt für dieses Schiff also 12 Punkte. An jedem Poller darf nur ein Schiff festmachen! Der Zug vom letzten Feld des Flusses in den Hafen kostet einen Würfelpunkt. Man muß den Hafen nicht mit exaktem Wurf erreichen, es können überzählige Würfelpunkte verfallen.

Der Wasserfall

Achtung: Es kommt noch ein Element ins Spiel, das die Fahrt zum Hafen so richtig spannend macht. Wie der Titel des Spiels schon sagt, fahren die Schiffe gegen die Strömung. Deshalb nimmt immer der letzte Spieler einer jeden Würfelrunde das letzte Flußteil, also das am weitesten vom Hafen entfernte, und legt es oben vor dem Hafenbecken wieder an den Fluß an. So wird der Weg etwas beschwerlicher – und es kommt noch etwas hinzu:

Stehen Schiffe auf diesem Teil, wenn es umgelegt wird, so stürzen diese Schiffe den Wasserfall am Ende des Flusses hinunter und sind aus dem Spiel.

Sollte ein Spieler auf diese Art und Weise alle drei Schiffe im Laufe eines Spieles verlieren, so muß er leider ausscheiden und zuschauen. Doch beim nächsten Mal wird er sicher mehr Würfelglück haben.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Schiffe, die nicht den Wasserfall hinabgestürzt sind, den rettenden Hafen erreicht haben. Gewonnen hat derjenige Spieler, der mit seinen Schiffen im Hafen die meisten Punkte erzielt hat. Um den Sieger zu ermitteln, zählt jeder Spieler die Punkte zusammen, die seine Schiffe erreicht haben.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg