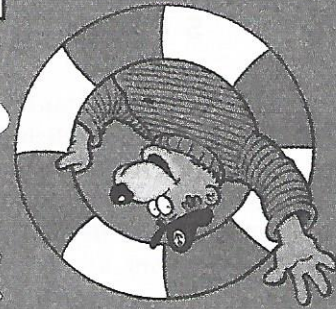


# Schlanbärquiz

## Das verrückte

### KAPT'N BLAUBÄR



Feld, auf dem euer Kahn gerade steht, die gleiche Rolle wie Hein Blöd auf einer Nobelpreisträger-Konferenz: gar keine.

**SOS! Feld besetzt:** Auf'm Meer wirds manchmal bannig eng. Deshalb darf auf einem Feld bloß immer einer stehen. Wer auf ein bereits besetztes Feld ziehen soll, schippert deshalb mit seiner Figur weiter bis zum nächsten freien Feld.

**Vorsicht! Leuchtturm voraus:** Wer 'ne SOS-Flagge nicht von 'nem Topflappen unterscheiden kann, muss sich die Leuchttürme ganz besonders genau angucken. Wer am Fuß eines Leuchtturms strandet, klettert zur Leuchtturmspitze hoch und löst da eine Aufgabe. Erst ab der 4. Reihe gilt: Wer auf der Spitze eines Leuchtturms aufläuft, säuft auf den Fuß des Turms ab und führt da die angegebene Aufgabe aus.

**Hoppla! Das 1. Feld nach der Strickleiter:** Beim Klabautermann! Du rutschst beim Klettern in den Wanten aus. Tscha, das ist Seemannspech. Das bedeutet freier Rutsch bis aufs blaue Feld hinab.

**Poker-Feld:** Kurz vorm Ziel müssen besonders gefährliche Klippen umschiffert werden. Nur wer richtig pokert, hat eine Chance! Über das Feld zu springen gilt nicht! Auf diesem Feld dürfen ausnahmsweise mehrere Figuren stehen.



## Land in Sicht!

### SPIEL-ENDE

Wer als Erster das Zielfeld entert, hat gewonnen. Alle übrigen Punkte gehen über Bord und verfallen. Tscha, von so 'ner Karriere kann jeder Buckelwal nur träumen. Der Sieger hat wirklich fast alle Antworten auf meine ausgeklügelten Prüfungsfragen gewusst. Der kennt den Unterschied zwischen Fockmast und 'ner Koje! Solche fixen Burschen brauch ich an Bord. Dann denkt sicher jeder Beobachter: „Beim Klabautermann! Die schippern ja wie Kolumbus!“ Und somit befördere ich den Gewinner offiziell von 'ner Landratte zu 'ner Wasserratte. Ungelogen! Und wer es nicht geschafft hat: Kein Grund, gleich über die Planke zu gehen oder sich kielholen zu lassen. Schippert an den Start zurück und probiert gleich nochmal von vorn.

Bei mir hat die Flunkerei auch nicht sofort beim ersten Mal geklappt.

# Na, dann mal alle Mann in die Wanten und los!

Die Spielanleitung für Käpt'n Blaubärs verrücktes Schlaubärquiz.

Ein stürmisches Quiz für 2 bis 4 lütte Leichtmatrosen ab 8 Jahren.

Diese Anleitung wurde nach den neuen Rechtschreibregeln geschrieben.



## Volle Ladung an Bord. SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett,
- 1 Drehkreisel (montiert),
- 4 Spielfiguren,
- 55 Karten mit 165 Wahr-/Unwahr-Geschichten, 55-mal Gripsgymnastik und 55 Rätsel
- sowie diese Spielanleitung.



## Wer kapert als Erster die Mastspitze vom Schiffsbauch aus? SPIELIDEE

Ahoi, ihr Landratten!

Ihr wollt also wirklich auf meinem Kutter anheuern? Hoffentlich habt ihr euch das mal gut überlegt, ihr lütten Sprotten. Denn über die Weltmeere zu schippern, das ist gar nicht so einfach. Und Dösbaddel hab ich schon genug an Bord! Deshalb brauche ich gescheite Matrosen. Und die sind schwerer zu finden als 'n Dummfisch mit Abitur. Nur wer seine Schaluppe an den Strudeln des Unvermögens und den Klippen des Versagens sicher vorbeischippert und das Schlaubärquiz gewinnt, kommt als Leichtmatrose auf meinen Kahn.



## Der Törn beginnt. SPIELVORBEREITUNG

Jede Landratte sucht sich erst mal aus, mit welcher Figur sie in See stechen will. Zur Auswahl stehen Hein Blöd und die drei kleinen Bärchen, die vor dem ersten Spielen aus der Stanztafel gedrückt werden müssen. Außerdem werden die Karten gemischt und als Stapel neben das Spielbrett gelegt. Im Zweifelsfall lost ihr nach Seemannsart, wer welche Figur bekommt: Wer den kürzesten Strohalm zieht, hat verloren.



## Leinen los und nehmt Kurs! SPIELVERLAUF

Stellt eure Figur im Hafen aufs Startfeld. Der jüngste Matrose dreht als Erster den Kreisel und zieht seine Figur entsprechend voran. Aber aufgepasst! Das is'n bannig interessanter Törn. Dagegen war meine Begegnung mit dem Ungeheuer von Zu Eng der reinste Tüddelkram. Denn Prüfungen gehören zu den größten Gefahren der christlichen Seefahrt. Welche Prüfung abgelegt werden muss, hängt vom jeweiligen Farbfeld ab. Wer auf so einem Feld strandet, zieht die oberste Karte, liest die Geschichte darauf vor und beantwortet die Frage! Hat das Feld einen weißen Punkt, müssen alle mitspielenden Landratten die Frage beantworten.

**Richtige Antwort:** Wer die Antwort weiß, kann weitersegeln; und zwar für jede richtige Antwort 3 Felder. Ab dem Mast setzt jedoch eine Flaute ein. Dann darf man für jede richtige Antwort nur noch 2 Felder weiterschippern.

**Falsche Antwort:** Der lütte Dösbaddel, der die richtige Antwort nicht weiß, bleibt auf dem Feld stehen. Er darf erst beim nächsten Mal wieder kreiseln und weitersegeln.

**Poker in Sicht:** Donnerkiel! Feuerwerk! Luftballons! Wunderkerzen! Luftschlangen! Der Kreisel zeigt die Pokerseite! Statt eine Schwindelkarte zu nehmen, darf der lütte Hering jetzt pokern. Er wählt zwischen „GERADE“ und „UNGERADE“ und kreiselt erneut. War Neptun wohlgesinnt und die Wahl war richtig (0=gerade), rückt die glückliche Landratte um 3 Felder vor. Ansonsten schippern alle Landratten 2 Felder vor, während der, der falsch pokerte, weiter auf der Stelle dümpelt.

**Ereignis an Bord:** Jetzt aber fix an Bord und das Ereignis ausführen: Rückt die gekreiselte Zahl vor (beziehungsweise den Leuchtturm hoch und runter oder möglicherweise den Mast runter). Wenn sich so 'n „Ereignis“ ereignet, dann spielt das