

Regatta[®]

3M
Sport
Spiele

FÜR AMATEURE UND PROFIS



3M MINNESOTA MINING & MANUFACTURING COMPANY MBH
Hauptabt. Handelswaren · 4 Düsseldorf 1 · Königsallee 106 · Fernruf 82241 · Postfach 5629 · Fernschreiber 858-1326

HW 169-08

Spielregel für **Regatta**[®]

Bearbeitet von Eugen Oker

Spielplan

Wenn Sie den Spielplan aufklappen, erblicken Sie nichts als Wasser, gesäumt von ein bißchen Gestade: jenen See, auf dem künftig Ihre aufregenden Regatten stattfinden werden. Er ist bedeckt von Kreuzen, auf denen sich dann die Jachten bewegen, schwarz und weiß deshalb, damit sich die Diagonalen besser abzeichnen.

Utensilien

Öffnen Sie den schmalen Karton mit den Utensilien, dann entdecken Sie

- 1 Insel
- 6 Jachten
- 3 Bojen
- 1 Motorboot
- 1 Würfel
- 6 Karten SPINNAKER
- 12 Karten BÖ (PUFF)

Teilnehmer

Davon geben Sie jedem Teilnehmer (2—6 Personen) 1 Jacht, 1 Karte SPINNAKER und 2 Karten BÖ (PUFF). Dann legen Sie die Insel mit der achteckigen, drehbaren Windscheibe irgendwo auf den Plan, wobei der weiße Zeiger im schwarzen Sektor in irgend eine der acht möglichen Wind- oder Zug-Richtungen zeigt. Dieser weiße Zeiger weist in die Richtung, in welche der Wind bläst. Die Zahlen in den acht Sektoren zeigen an, wie schnell sich eine Jacht bei schwachem oder leichtem Wind vorwärts bewegt. Wenn Sie kein Segler sind, wird es Sie sicher überraschen, daß sie keineswegs am schnellsten läuft, wenn der Wind direkt von hinten kommt

Windscheibe

- a) wenn sie den Wind nicht von derselben Seite haben, so muß das Fahrzeug, das den Wind von Backbord hat, dem anderen ausweichen,
- b) wenn sie den Wind von derselben Seite haben, muß das luvwärtige Fahrzeug dem leewärtigen ausweichen.

2. Segelnde Fahrzeuge überholen andere segelnde Fahrzeuge auf der Luvseite.

Boote auf Kurs haben stets Wegerecht vor Booten, die wenden oder halsen.

Vielleicht wissen Sie es aus einem Schlagler oder vom Kreuzworträtsel:

Steuerbord = rechts

Backbord = links

Luv = die Seite, aus der der Wind kommt

Lee = die Seite, in die er hinweht

Jedoch: Ist eine Jacht ein oder zwei Kreuze von einer Boje entfernt, hat es gegenüber den Booten weiter hinten stets die Vorfahrt.

Strafe

Verletzt ein Segler bei einer Regatta das Wegerecht, wird er disqualifiziert. Solch harte Strafen wirken im Spiel oft zu ernüchternd auf Betroffene und Teilnehmer, besonders bei kleiner Teilnehmerzahl. Deshalb kann auch vereinbart werden, daß der Sünder lediglich seine letzte Fahrt verliert.

übrigens anderen Booten den Wind auch über ein zweites Feld aus den Segeln.

Ziel

Wessen Boot die Ziellinie als erstes überquert, gewinnt, muß jedoch den Sieg mit Jachten teilen, die im gleichen Zug der gleichen Fahrt der gleichen Runde ins Ziel gehen.

Wollen mehrere Regatten hintereinander gespielt werden, empfiehlt es sich, die Platzziffern als Punkte zu notieren. Gesamtsieger ist, wer die wenigsten Punkte hat.

Regatta für Könner

REGATTA ist ein spannendes Spiel. Es wird noch spannender, wenn dem Umstand Rechnung getragen wird, daß ein Segelboot beim Wenden und Halsen an Fahrt verliert und wenn die Regeln des Wegerechts einbezogen werden.

Jetzt ist es nicht mehr nur von ästhetischem Interesse, welche Schräglage die Boote haben, denn diese ist vom Wind abhängig und wird bei Segelmanövern geändert. Das Drehen gegen den Wind nennt man Wenden, das Drehen mit dem Wind heißt Halsen. Im ersten Fall dreht der Bug (Vorderteil) des Bootes durch den Wind, im zweiten Fall ist es das Heck (Hinterteil). Das bedeutet, daß beim Kreuzen ein Zug darauf verwendet werden muß, das Boot von einem Kurs auf den anderen zu bringen: stehenbleiben, Boot drehen und Segel in die richtige Schräglage bringen. Es kann aber vorkommen, daß Sie auf andere Weise einen Zug verlieren, dann nämlich, wenn der Wind dreht und Ihr Boot genau im Wind liegt, sein Bug also in den Wind steht. Dann müssen Sie mit dem nächsten Zug die Lage Ihrer Jacht korrigieren.

Wenden
Halsen

Wegerecht

Das Wegerecht ist in der BSchSO (Bundes-Schiffahrts- und See-Ordnung) rechtlich verankert. Sein § 44 ist im Spiel für Könner lediglich sinngemäß anzuwenden. Er lautet:

1. Befinden sich zwei segelnde Fahrzeuge auf Kursen, die einander derart kreuzen, daß die Gefahr eines Zusammenstoßes besteht, so muß das eine dem anderen wie folgt ausweichen:

running

(*running* = Vor dem Wind = 2 Kreuze)
sondern bei Wind, der schräg von hinten kommt

broad reach(ing)

(*broad reaching* = Mit raumem Wind = 3 Kreuze).
Eine Jacht ist imstande, sogar gegen den Wind voranzukommen, wenn auch nicht direkt

luffing

(*luffing* = In den Wind = 0 Kreuze)
so doch schräg gegen den Wind

beating

(*beating* = Beim Wind = 1 Kreuz),
was man kreuzen nennt, und sie macht sogar senkrecht zum Wind

beam reach(ing)

(*beam reaching* = Mit halbem Wind = 2 Kreuze)
ebensoviel Fahrt wie direkt mit dem Wind, etwas was nur technisch hochentwickelte Segelschiffe fertigbringen und nicht etwa die „Kon Tiki“ oder ein Katamaran mit ihren starren Segeln.

Dieses Schema der Geschwindigkeiten müssen Sie in jeder Phase der Regatta auf Ihre Jacht übertragen, sie befindet sich quasi ständig im Zentrum einer unsichtbaren Windscheibe.

Würfel

Auf den 6 Flächen des Würfels befinden sich

- 1 x die Zahl 1
- 2 x die Zahl 2
- 1 x die Zahl 3
- 1 rotes S
- 1 grünes S

1

1 bedeutet leichter Wind: Jedes Boot darf sich einmal der Windscheibe entsprechend fortbewegen (Einzügige Fahrt)

2

2 ist ein mittlerer Wind: Zwei beliebige Bewegungen nach der Windscheibe (Zweizügige Fahrt)

3

3 ist ein starker Wind, der drei solche Züge gestattet (Dreier-Fahrt)

wobei Sie alle Fahrten vollständig durchführen müssen und sich zwei Fahrten niemals gegenseitig aufheben dürfen. Auch ist das Stehenbleiben verboten (*luffing* = 0 Kreuze). Selbstverständlich dürfen Sie weder auf ein besetztes Feld, noch durch ein solches ziehen.

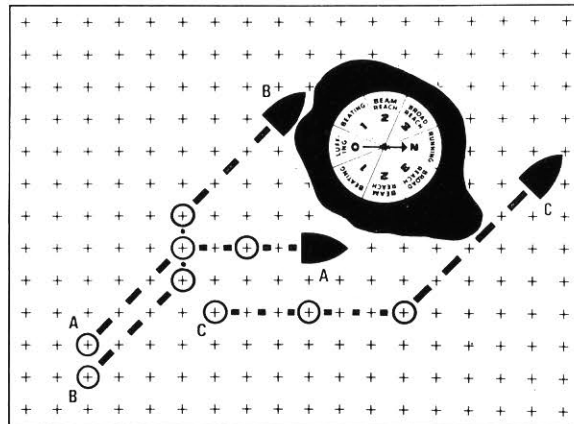
Bitte prägen Sie sich diese Begriffe gut ein:

Zug

Zug = 1 Bewegung nach der Windscheibe = 1—3 Kreuze weit in eine der 8 möglichen Richtungen

Fahrt

Fahrt = 1—3 Züge entsprechend dem Würfel
Das folgende Beispiel zeigt eine Fahrt mit 3 Zügen für die Spieler A, B und C:



S

Wird ein S gewürfelt, ändert sich die Richtung des Windes um ein Achtel:

grün
rot

grün = im Uhrzeigersinn
rot = gegen den Uhrzeigersinn

(Merkhilfe: grün = freie Fahrt = im Uhrzeigersinn,
rot = gegen Uhrzeigersinn)

würfeln

Bei REGATTA würfelt nicht wie sonst jeder für sich, sondern einer für alle und zwar einmal pro Runde (also immer, wenn er am Zug ist) und dies so lange, respektive so viele Runden, bis ein S fällt: dann ändert er, statt seine Jacht zu bewegen, die Windrichtung und gibt den Würfel an seinen linken Nachbarn.

Windrichtung ändern

Vorbereitungen

Ausgestattet mit einer solchen Menge Segel-Wissen, wird es Zeit, an den Start zu gehn. Dazu müssen folgende Vorbereitungen getroffen werden:

Start + Ziel

Start und Ziel ist eine Strecke, die auf einer geraden oder diagonalen Linie vom Motorboot und einer Boje begrenzt wird und zwar trennen beide so viele Kreuze wie Jachten teilnehmen. Der Start sollte nicht zu nahe am Rand liegen.

Kurs

Hierauf wird die Insel nach Gutdünken plaziert und mittels der beiden restlichen Bojen der Kurs der Regatta festgelegt. Einige Beispiele finden Sie auf der Deckelinnenseite, doch sind Ihrer Phantasie keinerlei Zügel angelegt. Sie sehen, REGATTA

kann jedesmal anders ausgelegt werden, einfach oder kompliziert. Verzwickte Kurse sollen jedoch in einer Skizze fixiert werden.

Drehen Sie jetzt die Windscheibe so, daß der Wind senkrecht auf die Startlinie bläst: so werden auch die meisten Regatten ausgelegt, um die Teilnehmer zum Kreuzen zu zwingen.

Start

Das Spiel beginnt damit, daß die Teilnehmer der Reihe nach ihre Jachten auf irgend ein Kreuz hinter der Startlinie platzieren. Dabei ist zu beachten, daß Sie sich einem anderen Boot nicht in den Wind stellen dürfen.

Manöver

Bevor der Startball fällt, dürfen Sie die Startlinie weder berühren noch überqueren. Sie müssen 2 Runden lang hinter dem Start manövrieren und zwar mit der Absicht, zu Beginn der 3. Runde, in der der Start freigegeben wird, eine möglichst gute Ausgangsposition zu haben. Sollten Sie gezwungen sein, dagegen zu handeln, müssen Sie unbedingt erst zurück, bevor Sie starten dürfen, auch in oder nach der 3. Runde.

Wind aus den Segeln

Außerdem müssen Sie eine weitere Regel beachten, die selbstverständlich für die ganze Regatta gilt: beenden Sie eine Fahrt so, daß Sie einem Boot im Wind stehen (also direkt neben ihm in Windrichtung), dann nehmen Sie ihm den Wind aus den Segeln und es verliert das nächste Mal einen Zug (bei leichtem Wind also sogar die ganze Fahrt). Dies muß übrigens vor dem Start für den Betroffenen nicht unbedingt ein Nachteil sein!

Bö

Es kann sein, daß Sie im Kampf um eine gute Startposition schon jetzt eine Bö ausnützen möchten. Eine Bö ist ein örtlich begrenzter Windstoß, der nur ein einzelnes Boot beeinflussen kann. In REGATTA geschieht das in der Weise, daß Sie eine Böen-Karte (Karte „PUFF“) ausspielen. Diese verlängert einen Zug um ein Kreuz. Beachten Sie aber, daß Sie für die ganze Regatta nur 2 Böen haben — und die anderen auch!

Spinnaker

Nun sind Sie gestartet und befinden sich auf Kurs. Jetzt müssen Sie nur noch eines wissen: Sollte der Wind oder Ihre Jacht so drehen, daß der Wind von hinten kommt (running und broad reaching; Raumer Wind oder Vor dem Wind), können Sie den Spinnaker setzen (verdeckte Spinnakerkarte aufdecken), was jeden Zug um ein Kreuz verlängert. Ändern sich Kurs oder Wind zu ungunsten des Spinnakers, muß dieser eingeholt werden (Karte wieder umdrehen), womit die betroffene Jacht einen Zug verliert. Eine Jacht unter dem Spinnaker nimmt