

# SEENOT IM RETTUNGSBOOT

Von Ronald Wettering

Ein basisdemokratisches Katastrophenspiel für drei bis sechs Spieler ab 10 Jahren

## Die Santa Timea sinkt!

Auf ihrer letzten Entdeckungsfahrt wagte sich die Santa Timea zu weit in bislang unbekannte Gewässer. Sie lief auf ein Riff und musste sich nach verzweifelterm Kampf den Fluten ergeben. Bis zuletzt glaubte die Besatzung, ihr Schiff halten zu können, doch der Untergang war unvermeidlich. Unter lautem Ächzen und Stöhnen sank das majestätische Schiff auf den Meeresgrund, wo es seine letzte Ruhestätte finden sollte.

Die Seeleute machen sich in den Rettungsbooten auf eine haarsträubende Reise ans rettende Ufer - denn alle Spieler stimmen gemeinsam darüber ab, welches Boot in diesem Durcheinander als nächstes tatsächlich weiterkommt. Und auch Widrigkeiten wie Wassereinbrüche, Männer über Bord und sinkende Rettungsboote folgen basisdemokratischen Prinzipien. Es sei denn, man hat den Kapitän auf seiner Seite, denn der hat immer Recht ...

## Das Spielmaterial

1 Spielplan



6x3 Kapitänskarten



6x7 farbige Abstimmungskarten



7 Rettungsboote



30 Matrosen



12 Steuermänner



1 Startspielerstein



15 Löcher



## Spielziel

Die Spieler versuchen, mit möglichst vielen ihrer eigenen Seeleute die rettenden Inseln zu erreichen - egal, in welchem Boot, man ergattert den freien Platz, der einem das Fortkommen am sichersten erscheinen lässt. Alles weitere entscheidet das Schicksal - in Form freier und geheimer Abstimmungen. Ein Boot wird tatsächlich jede Runde weiterkommen, aber es wird auch einen Wassereinbruch geben, und vielleicht geht ja sogar jemand über Bord?

Über all diese Fragen wird *beraten* und *demokratisch abgestimmt*. Und mit wohl dosiert eingesetzten Kapitänskarten lassen sich Mehrheitsbeschlüsse außer Kraft setzen.

Sieger ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte für seine geretteten Seeleute bekommt.

## Spielvorbereitung

Zunächst wird der *Spielplan* auf dem Tisch ausgebreitet.

Jeder Spieler erhält *ein Rettungsboot*, eine gleichfarbige Mannschaft, bestehend aus *zwei Steuermännern* (die größeren Figuren) und *vier Matrosen* (die kleineren Figuren) und *zehn Abstimmungskarten* (je eine Karte in den Bootsfarben weiss, gelb, orange, rot, grün, violett, schwarz, und drei Kapitänskarten).

Bei drei oder vier Spielern erhält jeder zusätzlich einen fünften Matrosen seiner Farbe.

Die *Löcher* (die blauen Setzsteine) und das *schwarze Boot* werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der *Startspieler* wird ausgelost. Er bekommt den *Startspielerstein*.

## Spielbeginn

*Ein Riff- Wassereinbruch, Schlagseite, die Santa Timea sinkt! – „Alle Mann in die Boote“, schallt der Befehl von Achtern, „Rette sich, wer kann! Frauen und Kinder sind nicht an Bord!“ Eilig werden die Rettungsboote zu Wasser gelassen, um die am Horizont sichtbaren Inseln zu erreichen.*

Beim Startspieler beginnend setzt reihum (im Uhrzeigersinn) jeder Spieler sein Rettungsboot auf ein freies Startfeld (gekennzeichnet durch die unterste Reihe von Wellenkämmen auf dem Spielplan neben dem sinkenden Schiff).

Anschließend platziert der Startspieler das schwarze Rettungsboot auf einem der verbliebenen Startfelder. Bei weniger als sechs Spielern bleiben Felder frei.

Wenn alle Boote zu Wasser gelassen sind, setzen alle Spieler - beginnend mit dem Startspieler – der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) immer je eine Figur auf einen freien Platz eines beliebigen Bootes. Wenn alle Figuren in den Booten sitzen, kann das Spiel beginnen.

## Spielverlauf

Jede *Spielrunde* ist in die folgenden *drei Spielphasen* eingeteilt:

**Phase 1.** Ein Boot bekommt ein Leck.

**Phase 2:** Ein Boot fährt.

**Phase 3:** Die Seeleute steigen um.

Nach Phase 3 gibt der Startspieler den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter, und eine neue Spielrunde beginnt. Das Spiel endet, sobald alle Rettungsboote entweder bei einer Insel angekommen oder untergegangen sind.

## Kurzanleitung

### Spielvorbereitung

#### Pro Spieler:

- 1 Boot
- 2 Steuermänner
- 4 Matrosen
- 10 Abstimmungskarten

bei drei oder vier Spielern: 5 Matrosen

### Spielbeginn

- jeder Spieler setzt der Reihe nach sein Boot auf ein freies Startfeld

der Startspieler setzt außerdem das schwarze Boot

die Spieler setzen reihum immer eine ihrer Figuren in ein beliebiges Boot

### Spielverlauf

- jede Spielrunde hat drei Phasen, danach wechselt der Startspieler

das Spiel endet, wenn alle Boote angekommen oder untergegangen sind.

# Spielphase 1: Ein Boot bekommt ein Leck

Auf ihrem Weg zu den rettenden Inseln schrammen die Boote über so manches Riff und bekommen Löcher. Dabei geht auch schonmal jemand über Bord. Und wenn zu wenig Leute übrig bleiben, um dem eindringenden Wasser Herr zu werden, sinkt das Boot...

Die Spieler stimmen gemeinsam darüber ab, welches Boot ein Leck bekommen soll.

## Spielphase 1 (Ein Boot bekommt ein Leck)

alle Spieler stimmen ab, welches Boot ein Leck bekommt

### Abstimmung:

Das Schicksal ist in diesem Spiel sehr demokratisch. Wenn es etwas zu entscheiden gibt, wird abgestimmt. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und legt die entsprechende Stimmkarte verdeckt vor sich. Anschließend werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt und der per Mehrheitsbeschluss gewählte Spielzug durchgeführt. Bei Gleichstand entscheidet der Startspieler zwischen den am häufigsten gewählten Optionen. Dann nehmen die Spieler ihre Karten wieder auf die Hand

Den Spielern steht es frei, das Abstimmverhalten ihrer Mitspieler durch drohen, ungefragte taktische Hinweise oder irgendwelche Versprechungen zu beeinflussen. Verabredungen sind jedoch nicht bindend und können sich beim aufdecken der Karten schnell als Seemannsgarn entpuppen.

Eine aufgedeckte Karte kann aber unter keinen Umständen zurückgenommen und durch eine andere ersetzt werden.

Anstelle einer Bootskarte kann auch eine Kapitänskarte gespielt werden, die in der Regel das Mehrheitsergebnis überstimmt (siehe Abschnitt "Kapitänskarte"). Bootskarten werden nach der Abstimmung wieder aufgenommen, Kapitänskarten können nur einmal benutzt werden und kommen danach aus dem Spiel.

Damit die Verhandlungen nicht ausufern, kann (z.B. mit einer Sanduhr) ein Zeitlimit vereinbart werden.

### Abstimmung

- alle legen verdeckt eine Abstimmungskarte

- Karten gleichzeitig aufdecken

bei Gleichstand entscheidet der Startspieler

- nach der Abstimmung werden die Karten wieder auf die Hand genommen

vor der Abstimmung kann verhandelt werden.

- Kapitänskarten werden auf Seite 7 beschrieben

Das gewählte Boot bekommt ein Loch.

- das gewählte Boot bekommt ein Loch.

Beispiel 1: **Spieler 1** legt::



**Spieler 2** legt:



**Spieler 3** legt:



**Spieler 4** legt:



**Spieler 1** ist Startspieler und schlägt das schwarze Boot vor - an sich ein hoffnungsloses Unterfangen, da **Spieler 1** als einziger keine Seeleute in dem Boot hat. **Spieler 2** schlägt das grüne Boot vor, dort ist noch genug Platz für Löcher, ohne dass es für irgendjemanden gefährlich wird. **Spieler 3** bietet an, den Vorschlag zu unterstützen, wenn sich **Spieler 2** dafür in Zukunft auch einmal erkenntlich zeigt. Das lehnt **Spieler 2** ab, schließlich geht es hier um nichts, und dafür geht man keine Verpflichtung ein - ob man sich jetzt dran hält oder nicht. **Spieler 4** kündigt an, seine Abstimmungskarte zufällig auszuwählen. Nachdem die Karten aufgedeckt sind, zeigt sich, dass **Spieler 1** wie angekündigt

eine schwarze Karte, und **Spieler 2** eine grüne Karte gespielt haben. **Spieler 3**, dessen Angebot abgelehnt worden ist, hat sich für die rote Karte entschieden. Darüber, ob **Spieler 4** wirklich zufällig grün gezogen hat oder nicht, lässt sich nur spekulieren. Jedenfalls gibt es eine Mehrheit für das grüne Boot, und es wird ein Loch in einen freien Platz des Bootes gelegt.

Falls in dem Boot noch ein freier Platz vorhanden ist, wird ein blauer Setzstein in diesen hineingelegt. Dieser Platz ist für den Rest des Spieles mit Wasser gefüllt und kann von keinem Seemann mehr eingenommen werden.

Aber wenn das Rettungsboot durch Spielfiguren oder durch Löcher bereits voll besetzt ist (wie in Beispiel 2), stimmen die Spieler, die Seeleute in dem betreffenden Boot sitzen haben, jetzt darüber ab, welcher Seemann dem eindringenden Wasser weichen muss und aus dem Spiel genommen wird.

Die *Abstimmung* darüber, wer dem Loch weichen muss, verläuft mit *zwei Ergänzungen* wie oben beschrieben (siehe *Abstimmung*):

Erstens dürfen nur diejenigen Spieler abstimmen, von denen mindestens eine Figur in dem betroffenen Rettungsboot sitzt.

Zweitens besitzt bei der Abstimmung jeder *Steuermann*, der sich in dem Boot befindet, *zwei Stimmen* und jeder *Matrose* nur *eine Stimme*.

Bei Stimmengleichheit entscheidet wie üblich der Startspieler zwischen denjenigen Farben, die die *meisten* Stimmen erhalten haben (auch dann, wenn er selbst keine eigene Figur in dem Boot hat). Bei dieser Abstimmung darf ebenfalls anstatt einer farbigen Abstimmungskarte die Kapitänskarte gespielt werden (siehe *Kapitänskarte*).

Da ein Steuermann ranghöher ist als ein Matrose, kann ein Steuermann nur über Bord gehen, wenn kein gleichfarbiger Matrose vorhanden ist.

Nachdem feststeht, welcher Seemann das Rettungsboot verlassen muss, wird die entsprechende Figur aus dem Spiel genommen und durch ein Loch (blauer Setzstein) ersetzt (siehe *Beispiel 2*).

**Beispiel 2:** **Spieler 2** legt:



**Spieler 3** legt:



**Spieler 4** legt:



In Beispiel 1 hätte **Spieler 1** darauf hinweisen können, dass **Spieler 3** und **Spieler 4** zusammen genauso viele Stimmen wie **Spieler 2** haben, und wenn **Spieler 1** als Startspieler für sie entscheidet, **Spieler 2** die Stimmenmehrheit im schwarzen Boot verliert. Hier, in Beispiel 2, kann **Spieler 1** mit diesem Argument überzeugen, und so wird anschließend abgestimmt, wer in dem schwarzen Boot Platz für das Loch machen muss. Wie vereinbart legen **Spieler 3** und **Spieler 4** grün. **Spieler 1** hat keine Seeleute im schwarzen Boot und darf deswegen nicht mitstimmen. **Spieler 2** legt gelb, und es kommt zu der Pattsituation, dass es vier Stimmen für gelb und vier Stimmen für grün gibt - drei von **Spieler 3** (der Steuermann

hat zwei Stimmen) und eine von **Spieler 4**. Also entscheidet **Spieler 1** als Startspieler zwischen gelb und grün. Und entscheidet sich überraschend für gelb. Offenbar hat **Spieler 1** sein vorher gegebenes Versprechen "vergessen". Der gelbe Matrose kommt aus dem Spiel, und auf den freigewordenen Platz kommt ein Loch.

- das Loch wird in einen freien Platz des Bootes gesetzt

- falls das Boot voll besetzt ist, wird abgestimmt, wer über Bord geht.

- es darf nur abstimmen, wer in dem Boot sitzt

- Steuermann: 2 Stimmen  
Matrose: 1 Stimme

- ein Matrose geht stets vor einem gleichfarbigen Steuermann über Bord

- das Loch kommt auf den freigewordenen Platz

## Ein Boot geht unter:

Wenn in einem Boot *am Ende einer Spielphase* mehr Löcher als Figuren sind (egal ob Steuermann oder Matrose), wird die Besatzung dem eindringenden Wasser nicht mehr Herr, und das Boot mit allen Insassen wird aus dem Spiel genommen. Da es keine der rettenden Inseln erreicht hat, wird es nicht an die Bootsleiste am rechten Spielfeldrand angelegt, sondern ganz aus dem Spiel genommen.

## Ein Boot geht unter

Wenn mehr Löcher als Figuren in einem Boot sind, wird das Boot (mit Figuren) aus dem Spiel genommen

## Spielphase 2: Ein Boot fährt

Während die Seeleute mit dem eindringenden Wasser zu kämpfen haben, zeichnen sich am Horizont die ersehnten Inselufer ab. Doch nur die besten Ruderer schaffen es in dem starken Seegang, ihr Boot richtig zu manövrieren.

Alle Spieler stimmen ab, welches Boot ein Stück in die Richtung des rettenden Ufers fährt (siehe Abstimmung).

Dasjenige Boot, welches die Abstimmung gewinnt, wird *auf seiner anfänglich gewählten Bahn* (Spurenwechsel sind nicht erlaubt) einen Bogen nach vorne gesetzt (siehe 'Beispiel 3'). Bei Stimmgleichheit entscheidet der Startspieler zwischen den *meistgenannten* Booten.

Wenn ein Boot eine Insel erreicht, werden die Insassen auf die entsprechende Insel gesetzt und das Rettungsboot wird neben dem Spielplan platziert, so dass die *Reihenfolge der Bootsankünfte* ersichtlich wird (das erste Boot auf die 1, das zweite auf die 2, usw).

## Spielphase 2

(Ein Boot fährt)

die Spieler stimmen ab, welches Boot fährt

das gewählte Boot wird einen Bogen weitergesetzt

- erreicht ein Boot eine Insel, werden die Figuren auf der Insel und das Boot neben dem Spielplan platziert

Beispiel 3: **Spieler 1** legt:



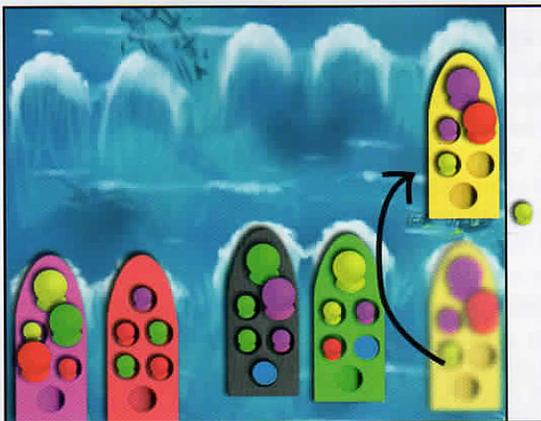
**Spieler 2** legt:



**Spieler 3** legt:



**Spieler 4** legt:

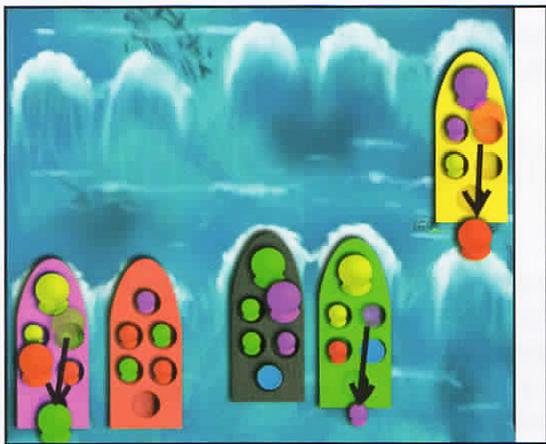


**Spieler 1** und **Spieler 3** wählen das gelbe Rettungsboot, während **Spieler 2** und **Spieler 4** das violette Boot den Inseln näher bringen möchten. Das Abstimmungsergebnis ist somit unentschieden. Da bei Gleichstand der Startspieler zwischen den meistgewählten Farben entscheidet, trifft **Spieler 1** (Startspieler) die Wahl und lässt das gelbe Boot weiterfahren.

## Spielphase 3: Die Seeleute steigen um

Einigen Seeleuten wird es in ihren Rettungsbooten zu brenzlig: während der Wasserpegel steigt, sinkt die Zahl der Gleichgesinnten und die Entfernung zur Insel verringert sich nicht. In dieser Situation empfiehlt es sich auszusteigen, und sein Glück in einem anderen Boot zu versuchen.

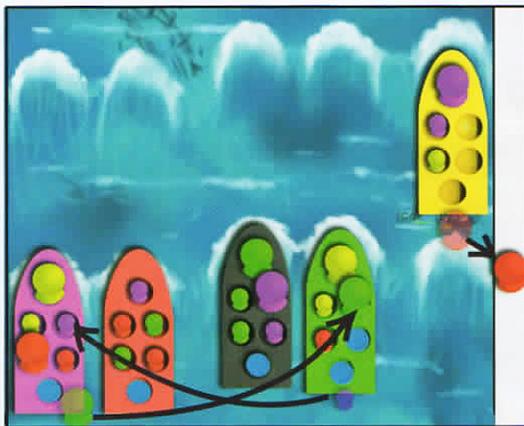
Der Startspieler beginnt, eine seiner Figuren (egal ob Steuermann oder Matrose) aus einem der Boote zu nehmen und platziert die Figur hinter diesem Boot. Anschließend setzen auf die gleiche Weise alle übrigen Spieler der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) jeweils eine ihrer Figuren aus einem Boot heraus. Aber es gilt: *Aus jedem Boot darf nur ein Seemann aussteigen!* Wer nicht aussteigen kann, bleibt im Boot sitzen (siehe 'Beispiel 4').



### Beispiel 4:

**Spieler 1** ist der Startspieler und beginnt mit dem Aussteigen, indem er seinen roten Steuermann aus dem gelben Boot nimmt und am Heck des Bootes abstellt. **Spieler 2** zieht einen Steuermann aus dem violetten Boot und **Spieler 3** platziert seinen Matrosen hinter dem grünen Rettungsboot. Da aus jedem Boot nur ein Seemann herausgesetzt werden darf und **Spieler 4** weder im roten noch im schwarzen Boot vertreten ist, kann keiner seiner Seeleute in dieser Runde umsteigen.

Nachdem jeder Spieler (dem es möglich ist) eine seiner Figuren hinter einem Rettungsboot abgesetzt hat, steigen die Spieler in umgekehrter Reihenfolge – beginnend beim letzten Spieler und endend beim Startspieler – wieder in die Boote ein. *Kein Seemann darf wieder in dasselbe Boot zurückkehren, aus dem er ausgestiegen ist!* Wer nicht wieder einsteigen kann, wird aus dem Spiel genommen (siehe 'Beispiel 5').



### Beispiel 5:

Nun beginnen die Spieler in umgekehrter Reihenfolge - beginnend beim letzten Spieler - ihre ausgestiegenen Seeleute in einem jeweils anderen Boot zu platzieren. Da **Spieler 4** keine seiner Figuren aus einem Boot heraussetzen konnte, kann er jetzt natürlich ebenso wenig in ein Rettungsboot hineinsetzen. **Spieler 3** platziert seinen Matrosen vom grünen Boot im violetten Boot. Als nächstes setzt **Spieler 2** seinen Steuermann vom violetten Boot in das grüne Boot. Als letztes ist der Startspieler (**Spieler 1**) an der Reihe. Für ihn ergibt sich allerdings folgendes Problem: Alle Rettungsboote, außer dem Gelben, sind voll besetzt mit Figuren

oder Löchern. Aber er darf nicht wieder in dasjenige Rettungsboot zurückkehren, aus dem er ausgestiegen ist. Keines der Boote kann den roten Steuermann aufnehmen und er wird aus dem Spiel genommen.

Wenn nach dem Einsteigen mehr Löcher als Figuren in einem Boot sind, geht das Boot unter (siehe 'Ein Boot geht unter').

Es ist aber möglich, dass während des Umsteigens kurzfristig mehr Löcher als Seeleute in einem Boot sind: Wenn aus einem Boot, das gleich viele Insassen wie Löcher hat, jemand aussteigt und im selben Zug auch wieder jemand anderes einsteigt, geht das Boot nicht unter!

## Spielphase 3

(Die Seeleute steigen um)

- jeder Spieler (Startspieler beginnt) setzt eine seiner Figuren aus einem Boot hinter dieses Boot

- aus jedem Boot darf nur ein Seemann aussteigen

- wer nicht aussteigen kann, bleibt sitzen

- die Spieler steigen in umgekehrter Reihenfolge in die Boote ein

- kein Seemann steigt in das Boot, aus dem er ausgestiegen ist

- wer nicht einsteigen kann, wird aus dem Spiel genommen

- wenn nach dem Einsteigen mehr Löcher als Figuren in dem Boot sind, geht es unter

## Startspielerwechsel

Am Ende von 'Spielphase 3' wird das Startspielersymbol an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben. In der nächsten Runde wird somit der neue Startspieler bei Stimmengleichheit entscheiden, welches Boot ein Loch erhält, welcher Seemann ein überfülltes Rettungsboot zu verlassen hat, wenn es ein Leck bekommt, und welches Boot fährt.

## Startspielerwechsel

- das Startspielersymbol wird im Uhrzeigersinn weitergereicht

## Die Kapitänskarte

## Die Kapitänskarte

... auch wenn die Santa Timea bereits auf dem Meeresgrund liegt, hat immer noch der Kapitän das Sagen!

Bei jeder Abstimmung kann ein Spieler anstatt einer farbigen Abstimmungskarte auch eine Kapitänskarte legen (soweit er noch eine besitzt). Wer bei einer Abstimmung eine Kapitänskarte ausspielt, darf das Abstimmungsergebnis außer Kraft setzen und statt der gewählten Farbe seine Wunschfarbe bestimmen, unabhängig davon, ob die Farbe Stimmen erhalten hat und wie viele es waren (siehe 'Beispiel 6').

- wer eine Kapitänskarte spielt, kann das Abstimmungsergebnis frei bestimmen

Beispiel 6:

Spieler 2 legt:



Spieler 3 legt:



Spieler 4 legt:



Rückgreifend auf Beispiel 2 wurde in der gezeigten Situation beschlossen, dass das schwarze Boot ein Loch bekommt. Jetzt wird abgestimmt, wer dafür aussteigen muss. **Spieler 4** möchte diesmal nichts dem Zufall überlassen und spielt statt einer Abstimmkarte die Kapitänskarte. Die Karten werden aufgedeckt, der Mehrheitsbeschluss ist ausgesetzt, und **Spieler 4** kann frei entscheiden, von welcher Farbe ein Seemann aus dem Boot genommen wird. Er wählt Violett, und **Spieler 3** muss seinen Matrosen aus dem Rettungsboot nehmen. Anschließend bleibt die Kapitänskarte offen vor **Spieler 4** liegen.

Die Sache mit der Kapitänskarte hat allerdings drei Haken:

Wird eine Kapitänskarte ausgespielt, wird sie nach der Abstimmung *nicht* wieder zurück auf die Hand genommen, sondern bleibt offen vor dem Spieler liegen. Da jeder Spieler nur drei Kapitänskarten besitzt, kann die Kapitänskarte von jedem Spieler nur dreimal ausgespielt werden.

- Kapitänskarten werden nicht mehr aufgenommen

Legen bei einer Abstimmung mehr als ein Spieler die Kapitänskarte, so verlieren diese Karten ihre Wirkung und es gelten für die ausgespielten Farbkarten die üblichen Abstimmungsregeln (siehe 'Beispiel 7').

- mehrere gleichzeitig ausgespielte Kapitänskarten verlieren ihre Wirkung

Sollten bei einer Abstimmung *alle* Spieler die Kapitänskarte ausspielen, entscheidet der *Startspieler* über das Abstimmungsergebnis.

Beispiel 7: **Spieler 1** legt:



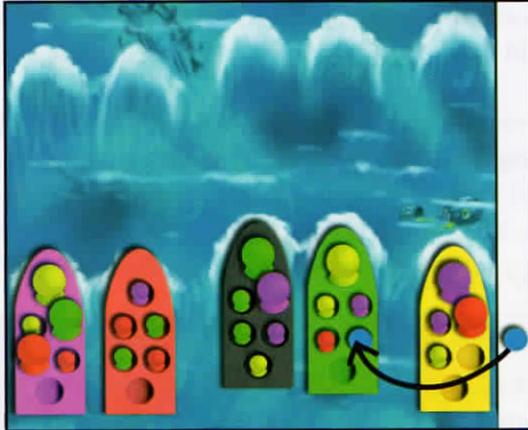
**Spieler 2** legt:



**Spieler 3** legt:



**Spieler 4** legt:



Bei der Entscheidung, welches Boot ein Leck bekommt, hat **Spieler 1** eine Kapitänskarte gespielt, weil er das schwarze Boot durchsetzen will. Aber **Spieler 2** hat auch eine Kapitänskarte gespielt, also heben sie sich gegenseitig auf. Da jeweils eine Karte für das rote und für das grüne Boot ausgespielt sind, entscheidet der Startspieler (**Spieler 1**) zwischen diesen beiden Rettungsbooten und bestimmt, dass das grüne Boot das Leck bekommt. Das schwarze Boot kann er nicht nehmen, da seine Kapitänskarte wertlos ist - auch dann, wenn er sich mit **Spieler 2** einig sein sollte! Die zwei ausgespielten Kapitänskarten bleiben trotz ihrer Unwirksamkeit offen vor **Spieler 1** und **Spieler 2** liegen.

## Die Wertung

Nachdem alle Rettungsboote entweder im Meer versunken oder bei einer Insel angekommen sind, ist das Spiel zu Ende. Die Spieler ermitteln ihre Siegespunkte nach Rang und Anzahl ihrer Seeleute auf den verschiedenen Inseln:

<b>linke Insel:</b>	<b>6 Punkte pro Matrose 8 Punkte pro Steuermann</b>
<b>mittlere Insel:</b>	<b>4 Punkte pro Matrose 6 Punkte pro Steuermann</b>
<b>rechte Insel:</b>	<b>5 Punkte pro Matrose 7 Punkte pro Steuermann</b>

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Wenn zwei oder mehrere Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige Spieler, dessen Boot zuerst an einer Insel angekommen ist. Sollte von jedem dieser Spieler das Boot seiner Farbe untergegangen sein, gibt es dementsprechend mehrere Sieger.

## Die Wertung

- das Spiel endet, wenn alle Rettungsboote entweder bei einer Insel angekommen oder untergegangen sind

die Siegespunkte werden nach nebenstehender Tabelle errechnet

Sieger ist, wer die meisten Punkte hat

bei Punktegleichheit gewinnt, wessen Boot zuerst bei einer Insel angekommen ist



### Danksagung:

Unser Dank geht an Stephan und Walter. Ein besonderer Dank an Matthias, weil er soviel Geduld mit uns gehabt hat.

**Grafik und Layout:** Matthias Catrein

© 2006 Argentum Verlag Roman Mathar - Brabanter Straße 55 - 50672 Köln  
www.argentum-verlag.de