

Sailorman DICE



WER KAPERT DIE MEISTEN PUNKTE?

Ein raffiniertes Würfelspiel für
2 bis 4 Personen ab 10 Jahren


moses.

Worum geht's?

Ahoi, ihr Landratten! Setzt die Segel und macht euch bereit. Ihr seid als Seefahrer unterwegs und möchtet fette Punkte einfahren. Jetzt liegt's an euch: Würfelt und tragt euer Ergebnis auf eurer Landkarte ein. Macht das clever und geschickt, denn nur so seid ihr den anderen eine Bootslänge voraus!

Das ist drin:

- 1 Block
- 2 Symbolwürfel (Anker, Glocke, Seestern, Fisch, Boot, Steuerrad)
- 2 Zahlenwürfel (Zahlen von 1 bis 6)



Zusätzlich braucht ihr noch Stifte.



So macht ihr das Spiel startklar:

Jeder von euch nimmt sich ein Blatt vom Block. Das ist eure Landkarte. Die Würfel kommen in die Tischmitte.

So wird's gespielt:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler ist der Startspieler und kreuzt auf seiner Landkarte unten links das Kästchen „Ich bin der Kapitän“ an. Die anderen Mitspieler machen dort kein Kreuz. Bist du der Startspieler? Dann nimm alle **vier Würfel** und wirf sie **einmal**.

Anschließend bildest du für dich zwei Würfelpaare: Jedes Paar besteht immer aus einem **Symbol-** und einem **Zahlenwürfel**. Du musst nach Möglichkeit das **Ergebnis beider Würfelpaare** auf deiner Landkarte eintragen.

So trägst du dein Ergebnis ein:

Auf deiner Landkarte siehst du 6 Symbolreihen und 9 Spalten. Der Symbolwürfel eines Würfelpaares gibt dir mit seinem Symbol vor, in welcher Symbolreihe du **dieses Ergebnis** eintragen musst. Der Zahlenwürfel gibt dir die Zahl vor, die du dort in ein Feld einträgst. Du darfst dir die Würfelpaare so zusammenstellen,

wie es für dich am besten ist. Anschließend trägst du beide Ergebnisse ein. In jeder Symbolreihe kannst du frei entscheiden, welche Zahl wohin kommt.

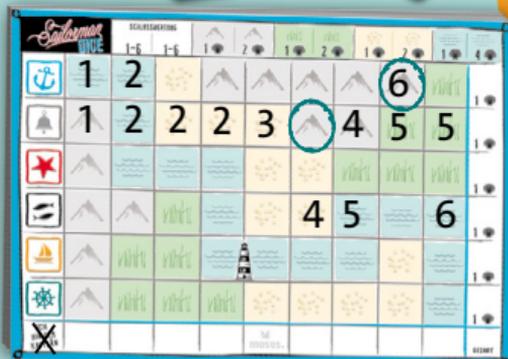
Allerdings musst du folgende Regeln beachten:

- ❄ Das Feld muss leer sein. Eine bereits eingetragene Zahl oder ein Kreuz (siehe *Was bedeutet der Fluss?*) darfst du nicht überschreiben.
- ❄ In jeder **Symbolreihe** müssen die eingetragenen Zahlen von links nach rechts **gleich bleiben** oder **aufsteigen**.
- ❄ In jeder **Spalte** darfst du die Zahlen von oben nach unten **beliebig** eintragen. Sie müssen also nicht gleich oder aufsteigend sein.
- ❄ Zwischen deinen Zahlen dürfen beliebig viele freie Felder liegen.
- ❄ Du kannst vor, zwischen oder nach bereits eingetragenen Zahlen beliebig viele Kreuze machen. (Mehr dazu unter *Was bedeutet der Fluss?*)

Hinweis: Kannst du keine oder nur eine Zahl eintragen? Kein Problem, trage ein, was möglich ist.

Beispiel I: Florian hat zweimal die Glocke, eine 1 und eine 5 gewürfelt. Er kann kein Ergebnis der beiden Würfelpaare eintragen und hat somit Pech gehabt. In der Glocken-Reihe könnte er nur noch eine 3, eine 4 oder ein Kreuz eintragen.

Beispiel II: Florian hat eine Glocke, einen Anker, eine 1 und eine 6 gewürfelt. Ein Würfelpaar mit der Glocke nutzt ihm nichts. Aber er kann mit dem Anker ein Würfelpaar bilden. Er entscheidet sich für Anker 6 und trägt es auf seiner Landkarte ein.



Was machen deine Mitspieler?

Deine Mitspieler müssen gleichzeitig mit dir ein **Würfelpaar ihrer Wahl** auf ihrer Landkarte eintragen. Dabei darf jeder das Würfelpaar so zusammenstellen, wie es für ihn am besten passt. Wichtig ist, dass deine Mitspieler nur ein **Würfelpaar** eintragen und nicht beide.

Kann einer von euch nichts eintragen?

Tja, dann ist das Seemanns-Pech. Ansonsten gelten für das Eintragen dieselben Regeln wie oben beschrieben.

Seid ihr fertig mit Eintragen? Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

***Beispiel:** Marion hat das Boot und den Anker sowie eine 3 und eine 5 gewürfelt. Sie bildet für sich die Würfelpaare Boot 3 sowie Anker 5 und trägt beide Ergebnisse in zwei freie Felder ein. Ihre Mitspieler dürfen nur ein Würfelpaar eintragen. Sie können frei wählen, ob sie Boot 3, Anker 5, Boot 5 oder Anker 3 nehmen.*

Was bedeutet der Fluss?

Quer durch eure Karten schlängelt sich ein Fluss. Die **Flussfelder** gehen durch jede Spalte und Symbolreihe. Du trägst auch im Fluss – wie oben beschrieben – ganz normal deine Zahlen ein.

Aber es gibt für die Flussfelder eine **Besonderheit**:

Hast du in einem Flussfeld einer Symbolreihe eine Zahl stehen? Und dieses Ergebnis (gleiche Symbolreihe und gleiche Zahl) kommt noch einmal? Dann hast du Glück. Es spielt zunächst keine Rolle, ob du dieses Ergebnis eintragen könntest oder nicht. Wichtig ist nur, dass du **genau dieses Ergebnis bereits im Flussfeld** stehen hast. In diesem Fall kannst du den **Sailorman-Zug** machen.

So geht der Sailorman-Zug: Du musst dieses Ergebnis nicht in der passenden Symbolreihe eintragen. Stattdessen kannst du in ein **beliebiges freies Feld** auf deiner Landkarte ein Kreuz (X) machen. Das Kreuz hat keinen Einfluss auf die Reihenfolge. Außerdem dürfen beliebig viele Kreuze in der gleichen Symbolreihe oder Spalte vorkommen.

Hinweis: Deine Mitspieler können den Sailorman-Zug ebenfalls nutzen.

Hinweis: Für Kreuze bekommst du keine Punkte. Sie helfen dir lediglich, Symbolreihen und Spalten zu füllen.

Beispiel: Sami hat die Glocken-Reihe komplett ausgefüllt.

Dabei kommt die 3 am häufigsten vor – nämlich dreimal. Sami trägt am Ende der Glocken-Reihe 3 Punkte in das Punktfeld ein. Er hat außerdem die dritte Spalte gefüllt. In dieser Spalte kommt die 2 am häufigsten vor – und zwar viermal.

Er trägt unten 4 Punkte in das Punktfeld ein.

	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
Anchor	1	2	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1 ⚡	
Bell	1	2	3	3	3	X	4	5	5	3 ⚡
Star	⋄	⋄	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1 ⚡
Hand	⋄	⋄	X	⋄	⋄	⋄	5	⋄	6	1 ⚡
Lighthouse	⋄	⋄	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1 ⚡
Snowflake	⋄	⋄	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1 ⚡
Score										4 ⚡

❄ Wertung Teilgebiete:

Auf deiner Landkarte befinden sich insgesamt vier **Farbregionen**: Berge (grau), Land (grün), Dünen (gelb) und Fluss (blau). Jede Farbregion besteht aus zwei Teilgebieten. Der Leuchtturm teilt den Fluss in zwei Teilgebiete.

Hast du **ein Teilgebiet** komplett gefüllt? Dann bekommst du sofort Punkte. Auch hier ist wieder entscheidend, welche Zahl du dort am häufigsten eingetragen hast. Für die entsprechende Anzahl bekommst du erneut Punkte. Trage sie oben auf deiner Landkarte ein, und zwar in das **linke Punktfeld**, das zum Teilgebiet gehört. Ihr könnt anhand der gleichen Farben und Symbole erkennen, welche Punktfelder und Teilgebiete zusammengehören.

Hast du das **zweite Teilgebiet** komplett gefüllt? Dann schaust du, welche Zahl du in **beiden Teilgebieten** am häufigsten eingetragen hast. Trage die entsprechende Anzahl als Punkte in das **rechte Punktfeld** ein, das zum Teilgebiet passt.

Hinweis: Hast du mehrere Zahlen gleich oft eingetragen? Dann spielt es keine Rolle, welche Zahl du wertest. Die Punkte bleiben in diesem Fall die gleichen.



Schlusswertung

Punktfelder der Farbregionen



1. Teilgebiet „Land“ mit 1 Bonuspunkt

2. Teilgebiet „Land“ mit 2 Bonuspunkten

Was bedeuten die Muscheln?

An den Punktfeldern der **Symbolreihen** und **Teilgebiete** gibt es Muscheln. Sie bringen dir Bonuspunkte. Das können je nach Muschel 1, 2 oder 4 Bonuspunkte sein.

Hast du eine **Symbolreihe** oder ein **Teilgebiet** als Erster ausgefüllt? Dann bekommst du **Bonuspunkte** und schnappst sie den anderen weg. Kreise die Muschel im entsprechenden Punktfeld ein. Deine Mitspieler müssen sie durchstreichen. Sie können für diese Symbolreihe oder dieses Teilgebiet keine Bonuspunkte mehr bekommen. Haben ein oder mehrere Mitspieler gleichzeitig, also im selben Würfelwurf, ihre Symbolreihe oder das Teilgebiet gefüllt? Dann erhalten sie die entsprechenden Bonuspunkte.

Hinweis: Bei den Spalten bekommst du keine Bonuspunkte.

Beispiel: Sami hat als Erster die Glocken-Reihe ausgefüllt und bekommt deshalb den Bonuspunkt. Er kreist die Muschel ein. Seine Mitspieler müssen sie bei sich durchstreichen. Sie können zwar für die Glocken-Reihe noch Punkte bekommen, aber nicht mehr den Bonuspunkt. Sami hat außerdem die 3. Spalte als Erster gefüllt. Dafür erhält er aber keine Bonuspunkte.

	Schlusswertung	1-6	1-6	1	2	1	2	1	2	1	4
Anchor	1	2	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1
Bell	1	2	3	3	3	X	4	5	5	3	3
Star	⋄	⋄	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1
Windmill	⋄	⋄	X	⋄	⋄	⋄	5	6	⋄	⋄	1
Ship	⋄	⋄	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1
Snowflake	⋄	⋄	2	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	⋄	1
4			4								

Spielende:

Das Spiel endet, wenn einer von euch in mindestens 8 Punktfeldern Punkte eingetragen hat. Ihr spielt die Runde noch zu Ende, sodass jeder von euch gleich oft mit Würfeln an der Reihe war. Anschließend macht ihr die **Schlusswertung**:

Jeder von euch schaut, welche Zahl auf seiner Landkarte die größte zusammenhängende Gruppe bildet. Dabei zählen nur Zahlen, die in direkter Nachbarschaft stehen (rechts, links, oben, unten). Grenzen die Zahlen diagonal aneinander? Dann gelten sie nicht als benachbart. Wie bei den oben beschriebenen Wertungen trägt ihr euch die Anzahl als Punkte ein. Und zwar in das **linke Schlusswertungsfeld** mit der Überschrift „Schlusswertung“. Anschließend wiederholt ihr diesen Vorgang und schaut, welche Zahl die zweitgrößte zusammenhängende Gruppe bildet. Notiert auch hier die Anzahl als Punkte – und zwar in das **rechte Schlusswertungsfeld**.

Hinweis: Ihr dürft jede zusammenhängende Gruppe nur einmal werten. Es kann aber durchaus vorkommen, dass es mehrere zusammenhängende Gruppen gibt, die dieselbe Anzahl haben.

Beispiel: Auf Florians Karte bildet die Zahl 4 eindeutig die größte zusammenhängende Fläche. Sie kommt achtmal vor. Die 4 in der Glocken-Reihe ist nur diagonal verbunden und gehört deshalb – genauso wie die 4 in der Anker-Reihe – nicht zur Gruppe.

Florian bekommt für seine 4er-Gruppe 8 Punkte und trägt sie

oben in das linke Schlusswertungsfeld ein. Seine zweitgrößte zusammenhängende Gruppe bildet die Zahl 6 bzw. die Zahl 2. Beide kommen sechsmal vor. Er erhält die 6 Punkte aber nur einmal und trägt sie in das rechte Schlusswertungsfeld ein.

Hat jeder die Schlusswertung gemacht? Dann zählt ihr alle eure Punkte und Bonuspunkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Zahlen im Fluss notiert hat. Besteht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

© 2022 moses. Verlag GmbH
 Arnoldstraße 13d
 47906 Kempen
 CH: Dessauer, 8045 Zürich
 www.moses-verlag.de
 Art.-Nr.: 90390



Autoren: Wolfgang Kramer,
 Michael Kiesling
 Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
 Redaktion: Anneli Ganser
 Lektorat: Elke Vogel
 Herstellung: Arnold & Domnick, Leipzig