

# Spielanleitung

## *Spannendes Wettschwimmen zwischen den „Delfinen“ und den „Piraten“*

**Material:** 1 Spielplan  
2 rote und 2 blaue Spielfiguren  
1 Würfel (mit 1 bis 6 Augen)  
40 Aktionskarten

### **Ziel des Spiels:**

„Delfine“ und „Piraten“ schwimmen um die Wette. Während des Rennens passiert ihnen so allerhand Unvorhergesehenes... Wer zuerst seine Spielfiguren über die Ziellinie gebracht hat, gewinnt das Rennen.

### **Vorbereitung des Spiels:**

Einigt euch, wer als Delfin (blaue Spielfigur) und wer als Pirat (rote Spielfigur) startet. Wenn ihr zu viert spielt, bekommt jede\*r **eine** Spielfigur; spielt ihr zu zweit, bekommt jede\*r **zwei** Spielfiguren derselben Farbe. Stellt die Figuren dann auf das Startfeld des Spielplans.

Mischt die 40 Aktionskarten gründlich und legt sie verdeckt auf einen Stapel neben den Spielplan.

### **Spielablauf:**

Der/die Jüngste beginnt: Du würfelst und setzt eine Spielfigur deiner Farbe um die entsprechende Anzahl Felder. Dann nimmst du die oberste Aktionskarte vom Stapel und tust, was darauf steht. Dann ist der/die Nächste an der Reihe.

Es ist dabei immer ganz egal, welche Spielfigur aus eurem Team ihr setzt!

Wer eine 6 würfelt, nimmt keine Aktionskarte auf und darf nochmal würfeln.

Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. „Besetzte“ Felder werden beim Ziehen der Spielfiguren übersprungen, aber mitgezählt. Kommt man direkt auf ein bereits besetztes Feld, darf man bis zum nächsten freien Feld vorrücken. Selbiges gilt, wenn man ein Feld vor- oder zurücksetzen muss.

Wer zuerst mit beiden Spielfiguren seines Teams das Ziel erreicht hat (dafür muss man die erforderliche Augenzahl oder eine höhere würfeln), gewinnt das Spiel.