



Kurzspielregeln

Titel:	Watt geht ab?! Auf die Schnelle durch die Welle
Autor:	7 Bazis
Illustration:	Simone Krüger
Spieldauer:	20 Minuten
Alter:	Ab 6 Jahre alt
Anzahl der Spieler:	2 bis 4 Spieler
Beschreibung:	1. Schachtelboden mit Spielplan in Tischmitte. Möwe auf Fahne am Schachtelrand. Welle auf Ende des Schachtelbodens. 3 Wattwürmer einer Farbe mit Wattwurm-Startplatz vor sich stellen. Würfel bereithalten. 2. Würfeln: • schwarze Monsterwelle = Holzwelle sofort auslösen. • blaue Welle = Möwe sofort entsprechend viele Holzpfähle vorwärts. • Krabbe, Seestern, Schildkröte = Wattwürmer entsprechend vorsetzen. • Wattwurm = Joker. x = nichts. 3. Holzwelle auslösen, wenn Möwe entsprechenden Holzpfehl erreicht: Welle schiebt Wattwürmer zurück zum Start bzw. in Graben. 4. Sand Loch und Graben: hier sind die Wattwürmer sicher. 5. Wer zuerst seine 3 Wattwürmer im Riff hat, gewinnt.

