



6+



2-4



20



# Leinen los!

von Alex Randolph

## Heiliger Sankt Kabeljau!

Königin Lönne von Övelgönne lädt zum Rennen. Die Bedingungen sind perfekt – die Wellen wild und die Haie hungrig. Wer von euch wird sein Motorboot am schnellsten über die Rundstrecke manövrieren, wer wird als erster wieder im Hafen ankommen?

## Material • Vorbereitung

- 1 Spielplan
- 4 Boote mit 4 Motoren
- 8 Bojen
- 1 Doppelpoller mit Leine



Legt den Doppelpoller mit abgewickelter Leine bereit.



Setzt die Bojen auf die Markierungen.



Jeder wählt ein eigenes Boot und stellt es, samt Motor, in den Hafen.

Entscheidet euch, ob ihr die einfachere gelbe oder die schwierigere rote Strecke abfahren wollt.

Falls ihr unterschiedlich erfahrene Seemänner und -frauen seid, könnt ihr euch natürlich auch dafür entscheiden, dass einige die gelbe und andere die rote Strecke verwenden.

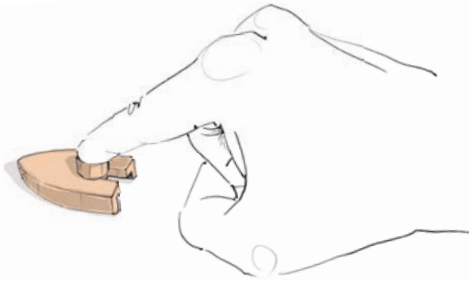
Der leichteste Matrose ist Startspieler.  
Spielt nach dessen Zug reihum im Uhrzeigersinn.



## Ablauf: Leine aufwickeln • Boot schieben

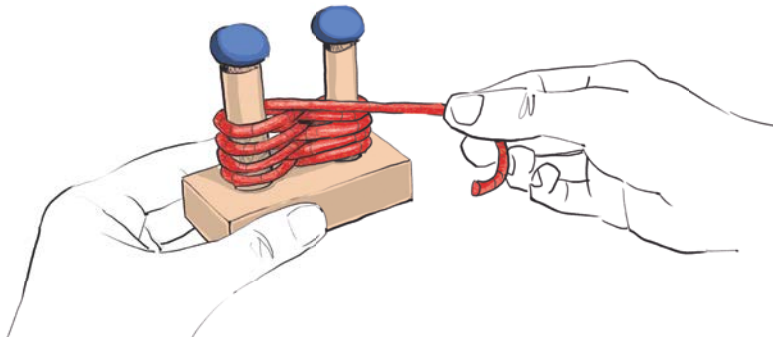
Wenn du dran bist, legst du einen Finger auf den Motor deines Boots.

Besonders junge Matrosen können den Motor auch mit zwei oder drei Fingern anfassen.



Dein rechter Nachbar nimmt sich den Doppelpoller. Sobald er „**Leinen los!**“ ruft, schiebst du dein Boot die (gelbe oder rote) Linie entlang. Gleichzeitig wickelt dein Nachbar die Leine in ordentlichen Achten um die Poller.

Ältere Seebären sollten für das Wickeln die Leine nur am äußersten Ende anfassen.



Du hast so lange Zeit, dein Boot zu schieben, bis dein Nachbar die Leine komplett aufgewickelt hat und „**Stopp!**“ ruft. Dann ist der nächste am Zug.

Dein Nachbar behält den Doppelpoller und wickelt auch für den nächsten Spieler. Erst wenn er selbst am Zug ist, gibt er den Poller an seinen rechten Nachbarn weiter und schiebt sein Boot.



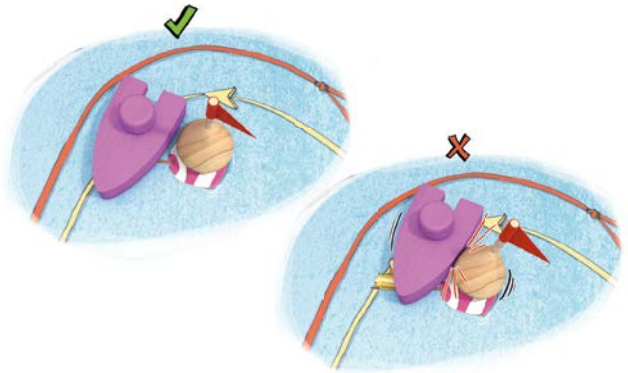
# Ablauf: Fahrtregeln

Beachte beim Schieben folgende Regeln:

Du darfst mit deinem Boot leicht **von der Linie abkommen**. Solange du der Strecke ungefähr folgst, fährst du richtig.

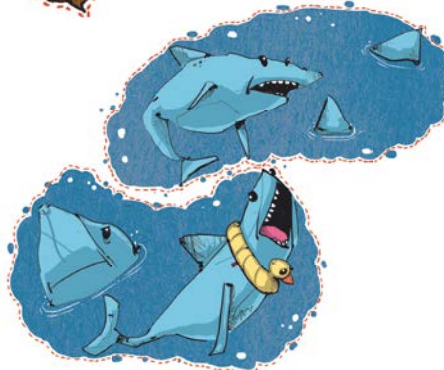
Du darfst die **Bojen auf keinen Fall berühren**. Passiert dir dies doch einmal, ist sofort der nächste Spieler am Zug. (Du darfst mit deinem Boot ein Bojensymbol überfahren, solange du dabei die entsprechende Boje nicht berührst.)

Du darfst mit deinem Boot **andere Boote aus dem Weg schieben**.



Du darfst mit deinem Boot **das Wasser nie verlassen**. Falls du eine Insel oder das Land am Rand des Spielplans überfährst oder sogar das Boot vom Spielplan schiebst, ist sofort der nächste Spieler am Zug.

Du darfst **nicht im dunklen Haigewässer anhalten**. Falls du deinen Zug einmal auf den Haien beenden musst, schiebst du dein Boot soweit zurück, dass es die dunkle Fläche nicht mehr berührt.

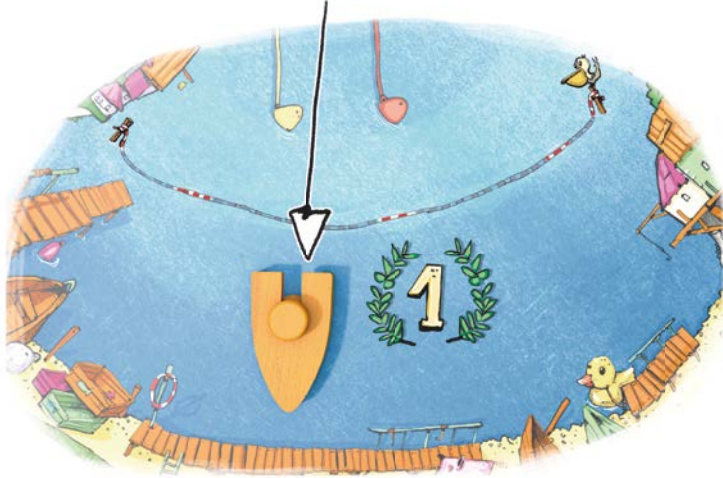


Jüngere Matrosen können die Bojen, Inseln und Haie auch einfach außer Acht lassen.

Falls du einmal **stark vom Kurs abkommen** solltest, stellst du dein Boot am Anfang deines nächsten Zugs wieder richtig herum auf die Linie. Das kann zum Beispiel notwendig sein, wenn du mit deinem Boot eine Boje berührt oder das Wasser verlassen hast, oder wenn ein anderer Spieler dein Boot weggeschoben hat, oder wenn du deinen letzten Zug falsch herum beendet hast.

## Spielende

Wer als erster die ganze Strecke abgefahren und sein Boot wieder komplett in den Hafen zurückgeschoben hat, gewinnt.



## Variante: Hohe See

Ihr könnt das Spiel auch ohne Spielplan spielen. Legt hierzu mit den Bojen (und anderen Gegenständen) eine Strecke fest und spielt direkt auf dem Tisch oder sogar dem Fußboden, falls dieser glatt genug ist.



Art.Nr.: 60 110 5111

Autor: Alex Randolph  
Illustration: Matthias Holländer  
Satz & Layout: Matthias Holländer

© 2017 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)





6+



2-4



20



# Leinen los!

by Alex Randolph

## Holy mackerel!

Queen Lonne from Ovelgonne is holding a race. The conditions are perfect – the waves are huge and the sharks are hungry. Who will manoeuvre their speedboat fastest around the course and be first to arrive back at the port?

## Components • Setup

- 1 Game Board
- 4 Boats with 4 Motors
- 8 Buoys
- 1 Double Bollard with Rope



Place the double bollard by the board, with its rope unwound.



Place the buoys on their markings.

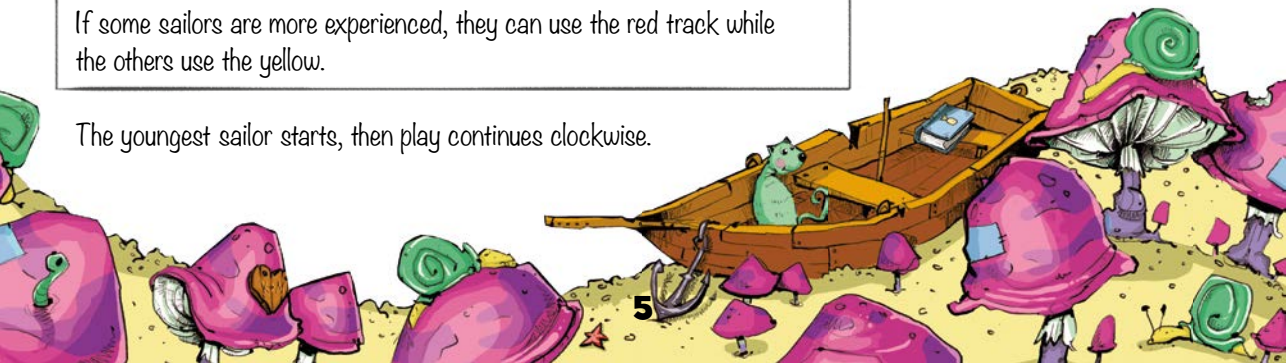


Give each player a boat. Place the boats, with their motors, in the port.

Decide whether you'll play on the easier yellow track or the harder red track.

If some sailors are more experienced, they can use the red track while the others use the yellow.

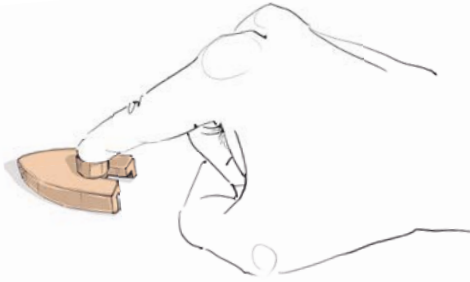
The youngest sailor starts, then play continues clockwise.



## Wind the Rope • Push the Boat

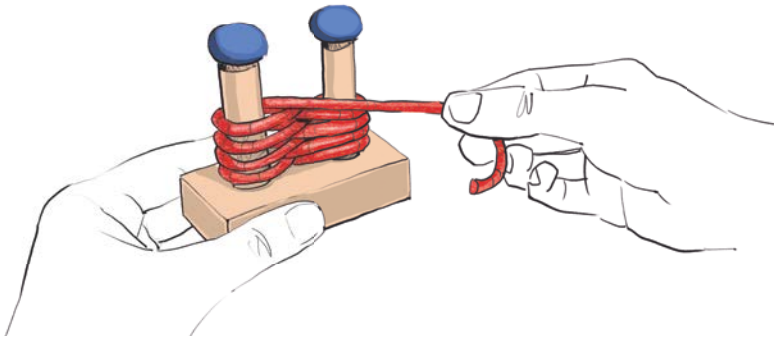
On your turn, place one finger on your boat's motor.

Younger sailors may use two or three fingers.



The player to your right takes the double bollard. As soon as they shout **“Cast Off!”**, push your boat along the (red or yellow) track. At the same time, your righthand neighbour winds the rope around the double bollard as fast as they can, forming neat figure-eight loops.

Older salts should only hold the rope by its ends while winding it.



As soon as your neighbour has completely wound the rope they shout **“Stop!”** and your turn ends. Now it is the next player's turn.

Your neighbour keeps the double bollard and also winds the rope for the next player. Only when it is your neighbour's turn to push their own boat, do they hand the bollard on to their righthand neighbour.



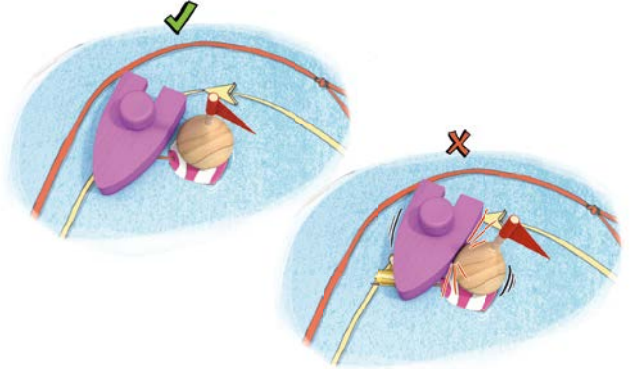
# Movement Rules

Bear the following rules in mind when pushing your boat:

Your boat is **allowed to leave its track** a little bit. As long as you stick to the track approximately everything is fine.

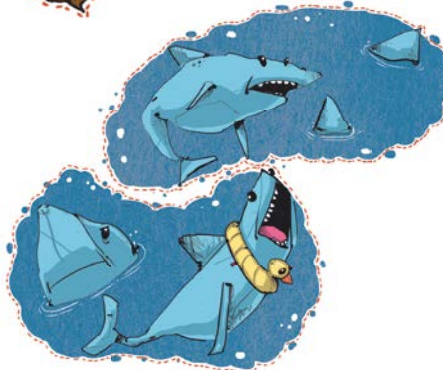
You are allowed to use your boat to **push other boats out of the way**.

Your boat is **not allowed to touch the buoys**. If this happens, your turn ends immediately. (You may cross a buoy marker, as long as you don't touch the buoy itself.)



Your boat may **never leave the water**. If you move over an island or on to the coast along the board's edge or leave the board entirely, your turn ends immediately.

You may **not end your turn in the dark shark-infested waters**. If you would finish your turn there, push your boat back until it no longer touches dark water.

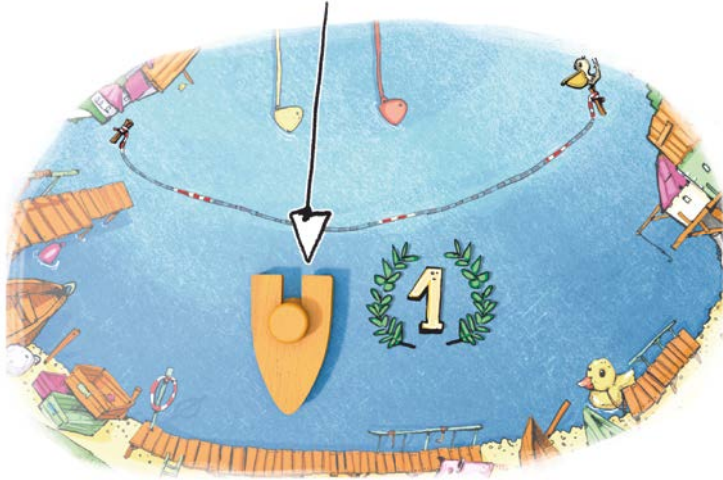


Younger sailors can ignore the buoys, islands, and sharks.

Whenever you **leave the track by a lot** set your boat back on the track at the position where it fell off. Set your boat back at the beginning of your next turn. This might be necessary, for example, if you touched a buoy, left the water, or if a player pushed you off the track. Also, should your boat ever face in the wrong direction at the end of your turn, set it back on track the right way round at the beginning of your next turn.

## End of Game

Whoever reaches the end of the track and arrives back at the port first wins.



## Variant: High Seas

You can also play the game without the board. Use the buoys (and other objects) to make a course and play directly on the table or even the floor, if it is smooth enough.



Art.Nr.: 60 110 5111  
Author: Alex Randolph  
Illustrations: Matthias Holländer  
Layout: Matthias Holländer  
English Translation: Neil Crowley

© 2017 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)







6+



2-4



20



# Leinen los!

Alex Randolph

## Sacré nom d'une crevette !

La reine Océane de Narval vous invite à une course de bateaux. Les conditions météo sont parfaites, la mer agitée et les requins... affamés. Qui fera le tour du parcours le plus rapidement et ramènera son bateau à moteur au port le premier ?

## Contenu • Préparation du jeu

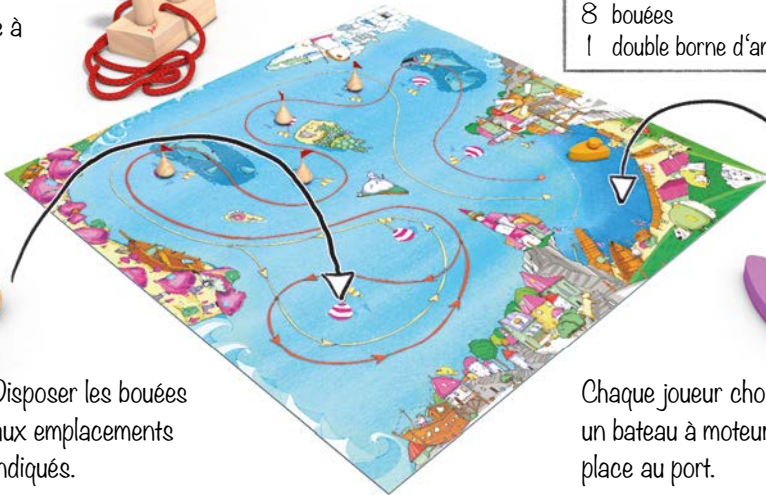
Garder la double borne d'amarrage avec la corde entièrement déroulée à portée de main.



- 1 plateau de jeu
- 4 bateaux (inkl. 4 moteurs)
- 8 bouées
- 1 double borne d'amarrage (inkl. corde)



Disposer les bouées aux emplacements indiqués.



Chaque joueur choisit un bateau à moteur et le place au port.

Les joueurs sont libres de choisir le parcours jaune, facile, ou le rouge, plus difficile.

Selon l'expérience des marins participant à la course, il est possible de décider que certains emprunteront le parcours jaune, tandis que d'autres suivront le rouge.

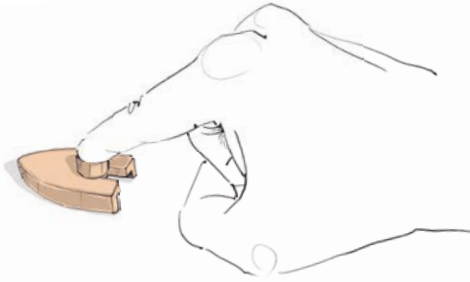
Le marin le plus léger commence. Les autres suivront à tour de rôle dans le sens horaire.



## Enrouler la corde • Pousser le bateau

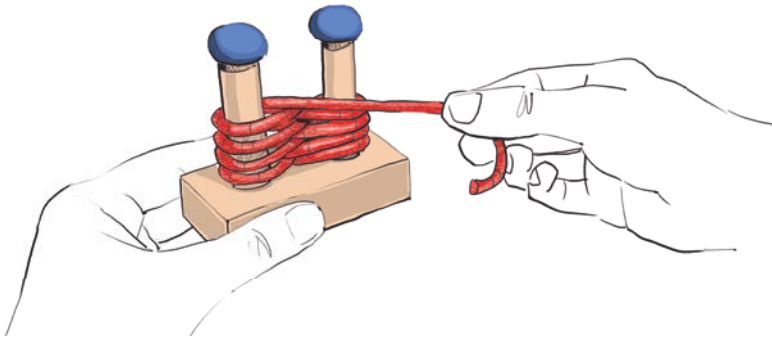
Quand vient son tour, le joueur place un doigt sur le moteur de son bateau.

Les plus jeunes sont autorisés à tenir leur moteur avec 2 ou 3 doigts.



Son voisin de droite prend la double borne d'amarrage. Dès que ce dernier crie « **Larguez les amarres !** », le joueur pousse son bateau en suivant la ligne (jaune ou rouge). Pendant ce temps, son voisin enroule correctement la corde autour des bornes en faisant des 8.

Les vieux loups de mer ne sont autorisés à tenir la corde que par l'extrémité.



Le joueur peut continuer à pousser son bateau jusqu'à ce que son voisin ait entièrement enroulé la corde et crie « **Stop !** ». C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le joueur qui avait l'amarre la garde ; il sera chargé de l'enrouler également pour le joueur suivant. Ce n'est que lorsque ce sera à son tour de pousser son bateau qu'il passera la borne à son voisin de droite.



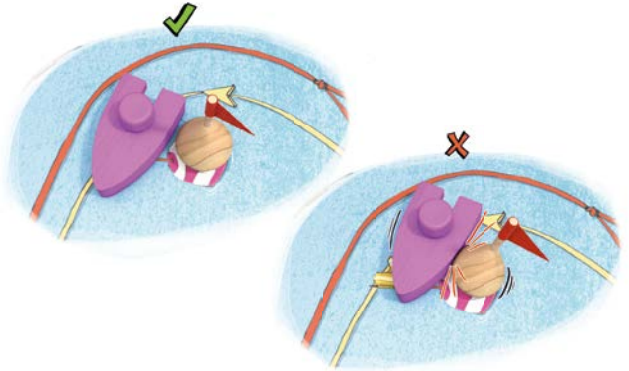
# Règles de navigation

Les règles à observer lorsque l'on pousse son bateau sont les suivantes :

Il est permis de **s'éloigner légèrement de la ligne**. Tant que le joueur suit à peu près le parcours, le déplacement est correct.

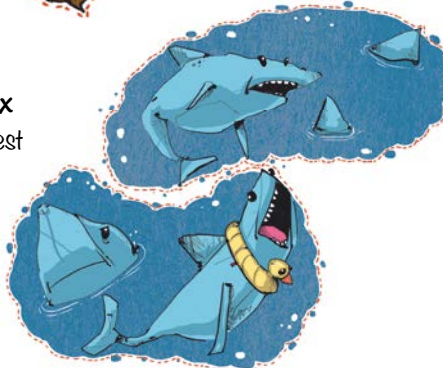
En aucun cas un joueur n'est autorisé à **toucher les bouées**. Si cela se produit, c'est aussitôt au joueur suivant de jouer. (Le joueur peut passer sur le symbole d'une bouée tant qu'il ne touche pas la bouée correspondante.)

Il est permis de **pousser les autres bateaux hors de son chemin**.



Il est interdit de **quitter l'eau avec son bateau**. Si le joueur passe au-dessus d'une île ou de la terre au bord du plateau, voire sort du plateau, c'est immédiatement au joueur suivant de jouer.

Un bateau ne peut **pas s'arrêter dans les eaux sombres infestées de requins**. Le joueur qui est stoppé sur un requin, doit reculer son bateau jusqu'à ce qu'il ne touche plus la zone sombre.

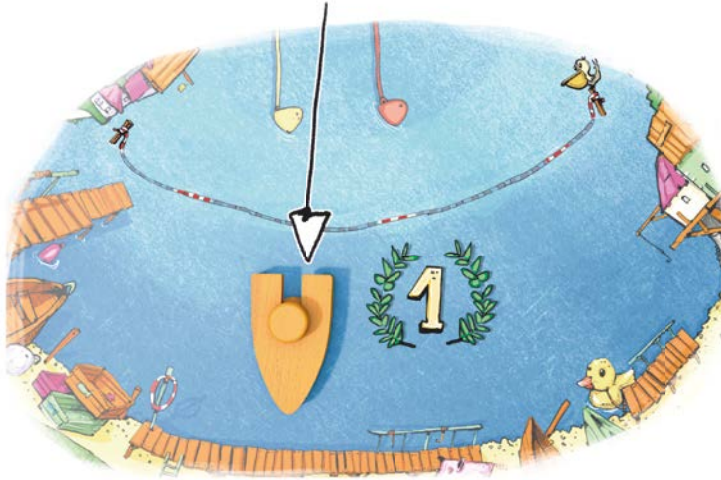


Avec les jeunes moussaillons, il est possible d'ignorer les règles concernant les bouées, les îles et les requins.

Si un joueur **s'éloigne trop du parcours**, il replacera correctement son bateau sur la ligne au début de son prochain tour. Cela peut être nécessaire, par exemple, si le bateau du joueur touche une bouée, s'il a quitté l'eau, si un autre l'a poussé ou s'il a terminé son tour précédent après une erreur de navigation.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui termine le parcours et ramène son bateau jusqu'au quai du port, remporte la partie.



## Variante : Haute mer

Il est également possible de jouer sans plateau. Il suffit alors de former un parcours avec les bouées (et autres objets) et de jouer directement sur la table ou par terre, si le sol est suffisamment lisse.



Art.Nr.: 60 110 5111  
Auteur : Alex Randolph  
Illustrations : Matthias Holländer  
Layout: Matthias Holländer  
Traduction : Eric Bouret

© 2017 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)





6+



2-4



20



# Leinen los!

di Alex Randolph

## Corpo di mille balene!

La regina Giulia di Genova vi invita tutti alla gara! Le circostanze sembrano molto favorevoli: onde alte e squali affamati!

Chi di voi riuscirà per primo a manovrare la sua barca a motore lungo il circuito?

Chi di voi tornerà per primo al porto?

## Materiale • Preparazione

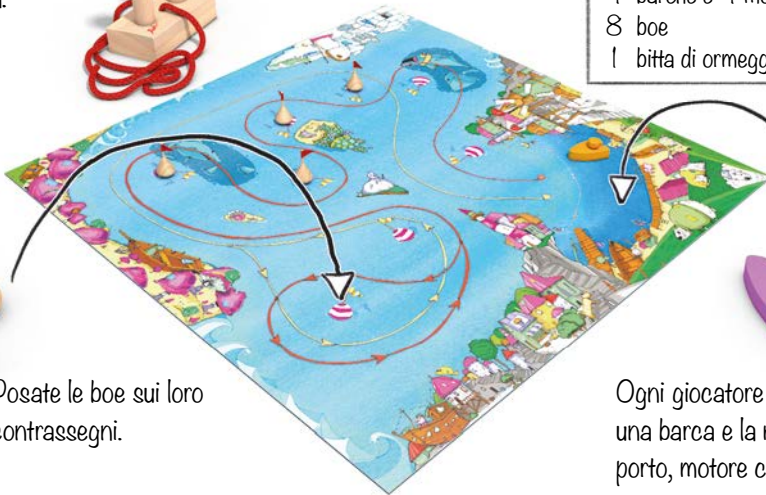
Preparate la bitta di ormeggio con la cima srotolata.



- 1 tavoliere
- 4 barche e 4 motori
- 8 boe
- 1 bitta di ormeggio doppia con cima



Posate le boe sui loro contrassegni.



Ogni giocatore sceglie una barca e la mette nel porto, motore compreso.

Decidete se seguire la rotta più semplice (gialla) o quella più difficile (rossa).

Se nella vostra ciurma ci sono marinai - o marinaie - più esperti di altri, alcuni potranno seguire la rotta gialla, mentre altri potranno seguire quella rossa.

Il marinaio più leggero comincia il gioco.

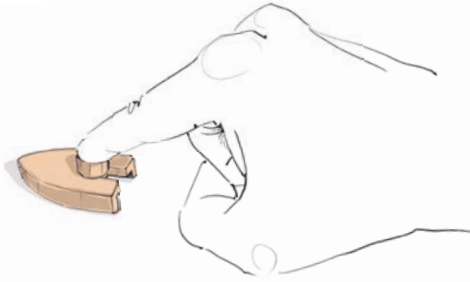
Si continua a turno in senso orario.



## Avvolgere la cima • Spostare la barca

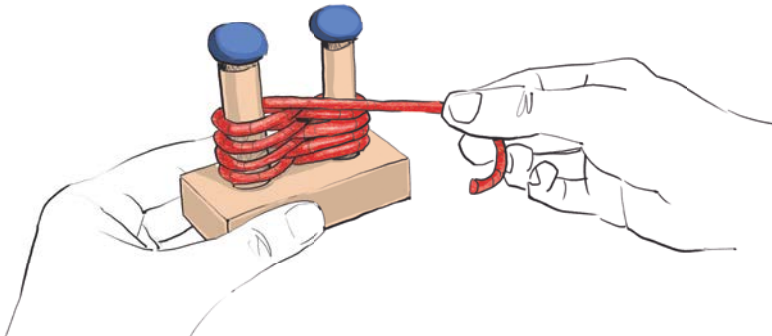
Quando sei di turno, devi appoggiare un dito sul motore della tua barca.

Ai marinai particolarmente giovani è concesso tenere il motore anche con due o tre dita.



Il giocatore alla tua destra prende la bitta doppia. Non appena dice **“Levate l’ancora!”** devi cominciare a spingere la tua barca lungo la rotta (gialla o rossa). Allo stesso tempo il tuo compagno di gioco avvolge la cima intorno alle bitte di ormeggio, formando degli otto.

I vecchi lupi di mare dovranno riuscire ad avvolgere la cima tenendola soltanto alla sua estremità.



Potrai spingere la tua barca finché il tuo compagno di gioco non avrà finito di avvolgere la cima. A questo punto griderà **“Stop!”** e il turno passerà al prossimo giocatore.

La bitta rimane al giocatore seduto alla tua destra. Lui avvolgerà la cima anche per il prossimo giocatore. Soltanto quando arriverà il suo turno, e lui dovrà spostare la propria barca, passerà la bitta al giocatore seduto alla sua destra.



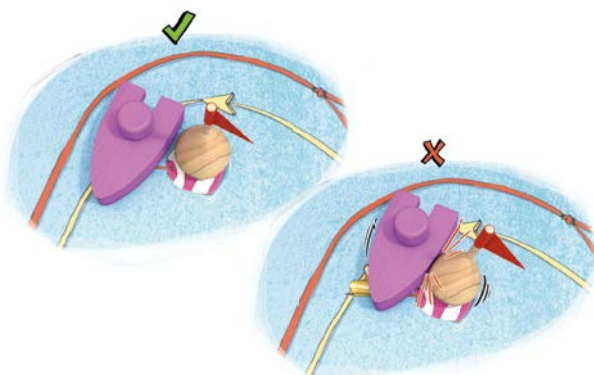
## Regole di navigazione

Ricorda le seguenti regole mentre spingi la tua barca:

È permesso **uscire** leggermente **dalla propria rotta** con la barca. Finché segui grossolanamente la linea, sei sulla strada giusta.

**In nessun caso** devi toccare le boe. Se ti succede, il turno passerà immediatamente al prossimo giocatore. (La tua barca può passare sopra al contrassegno di una boa, ma non può toccare la boa stessa.)

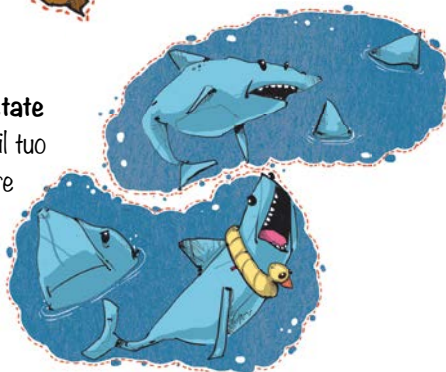
Puoi usare la tua barca per **spingerne via altre dalla tua rotta**.



La tua barca non può **mai lasciare l'acqua**.

Il turno va al prossimo giocatore se passi sopra a un'isola, se navighi sulla terra ferma sul bordo del tavoliere, o se addirittura spingi la tua barca fuori dal tavoliere.

**Non puoi fermarti nelle acque scure infestate dagli squali**. Se ti capita di dover terminare il tuo turno nella zona degli squali, devi far arretrare la barca finché non tocca più le acque scure.

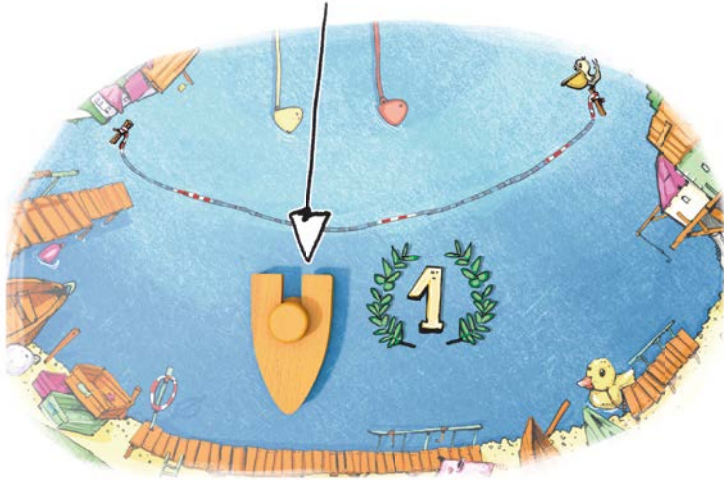


I marinai più giovani possono semplicemente ignorare le boe, le isole e gli squali.

Può capitare di **allontanarsi parecchio dalla propria rotta**. In questo caso, prima del tuo prossimo turno, dovrai rimettere la tua barca sulla linea, girandola nel senso giusto. Per esempio questo sarà necessario se con la barca hai toccato una boa, se sei uscito dall'acqua, se un altro giocatore ha spinto via la tua barca, o se hai finito il tuo ultimo turno girato in senso inverso.

## Fine del gioco

Vince il giocatore che per primo riesce a seguire tutta la rotta con sua barca, e in seguito riesce a riportarla completamente nel porto.



## Variante: In alto mare

È possibile giocare anche senza tavoliere. Basta definire una rotta con le boe (o altri oggetti) e giocare direttamente sul tavolo, o addirittura sul pavimento se questo è abbastanza liscio.



Art.Nr.: 60 110 5111  
Autore: Alex Randolph  
Illustrazioni: Matthias Holländer  
Layout: Matthias Holländer  
Traduzione: Sara Pirovino

© 2017 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

