

Käpt'n Jan

Ein mitreissendes Transportspiel! Käpt'n Jan ist mit seinem Kutter unterwegs, um Waren in alle Welt zu transportieren. Kein einfacher Job, denn die Pakete sind mal lang, dünn, eckig, rund. Das kann eine große Welle schon mal eine Kiste vom Schiff spülen. Doch auch verloren gegangene Kisten werden aus dem Wasser gefischt. Wer am Ende die meisten Frachten sicher transportiert, geht als Sieger von Bord.

Jeder Spieler geht mit seinem Schiff an den Start. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Symbolwürfel gibt an, ob man Transportgut bekommt oder verliert. Die Farbe auf dem Symbolwürfel zeigt, welches Transportgut man aufladen muss; die Welle bedeutet, das man ein Paket verliert und ins Wasser wirft. Die schwimmende Kiste bedeutet, dass man von dort ein Paket aufs Schiff laden darf. Der Farbwürfel zeigt, bis zu welchem Feld das Schiff voran gezogen werden darf. Beim Bewegen des Schiffs darf die Ladung nicht festgehalten werden. Fällt beim Ziehen Ladung über Bord, wird es auf der Wasserfläche abgelegt. Wer das Ziel erreicht, darf die Fracht löschen, und wieder lossegeln. Es dürfen jedoch nicht mehr als 4 Pakete auf einmal ins Ziel gebracht werden. Wird das letzte Paket aufgeladen, endet das Spiel. Es gewinnt der Kapitän, der am meisten Pakete an Land gebracht hat und noch transportiert.

Ziel-Variante: Man spielt solange weiter, bis das letzte Boot im Hafen ist, bevor die Ladung gezählt wird.

Piraten-Variante: Wer neben einem Schiff landet, darf dieses entern. Der Symbolwürfel entscheidet über die Piraten-Aktion.

Personen und Alter

Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Spieldauer

ca. 15 Minuten

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Schiffe

21 Transportgüter in 3 Farben

1 Farbwürfel

1 Symbolwürfel

Veröffentlichungen

1994: Haba

1997: „Capt'n John“, Haba USA

