LA TRAVERSÉE DE LA BAIE DU MONT SAINT-MICHEL À D

Man kann es gar nicht oft genug wiederholen, die Bucht des Mont-Saint-Michel sollte man nicht ohne erfahrenen Führer durchqueren. Sie haben sich dagegen entschieden, jetzt tragen Sie das Risiko! Diese Durchquerung birgt zahlreiche Gefahren. Sie müssen dem Treibsand ausweichen, zur rechten Zeit Kekspausen einlegen und vor allem auf die Gezeiten achten, um Ihr Ziel zu erreichen. Glücklicherweise wacht der Erzengel Michael über Ihre Reise...

MATERIAL

- 1 Spielbrett.
- 14 Pilger-Spielfiguren.
- 3 weiße Würfel.
- 1 grauer Würfel.
- 1 blaue Markierung für den Gezeitenstand.
- 7 Erzengel-Klötzchen.
- 7 Keks-Spielfiguren.

ZIEL DES SPIELS

Nutzen Sie die beste Würfelkombination, indem Sie zum richtigen Zeitpunkt die Kekse und die Erzengel-Klötzchen einsetzen, um schneller voran zu kommen. Der erste Spieler, der den Mont Saint-Michel mit seinen zwei Pilgern erreicht, gewinnt das Spiel. Wenn Sie alle von der Flut mitgerissen werden, gibt es keinen Gewinner, es sei denn, jemand konnte sich auf Tombelaine flüchten.

AUFSTELLUNG

Wählen Sie 2 Pilger derselben Farbe und stellen Sie sie auf den Bec d'Andaine.
Positionieren Sie die Erzengel-Klötzchen und die Kekse, wie auf dem Spielfeld angegeben.
Positionieren Sie die Markierung für den Gezeitenstand auf dem entsprechend der Tabelle auf dem Spielfeld angezeigten Niveau (*Beispiel: Niveau 3 bei 4 Spielern*). Würfeln Sie um den ersten Spieler.

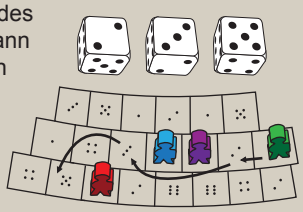
ABLAUF EINER RUNDE

Jeder Spieler führt nacheinander die folgenden 3 Phasen aus:

1. Die 3 weißen Würfel zusammen mit dem grauen Würfel werfen
2. Die Aktion des grauen Würfels ausführen
3. Einen Pilger auswählen und ihn mit den Werten der weißen Würfel nach vorne schieben und dabei eventuell die Erzengel und den Keks einsetzen. Der letzte Spieler muss am Ende seiner Runde die Gezeitenmarkierung anheben, indem er die blaue Markierung auf das nächste Niveau setzt. Stellen Sie sicher, dass kein Pilger von den Gezeiten überrascht wird.

WEISSE WÜRFEL UND GRUPPENDYNAMIK

Mit den weißen Würfeln können Ihre Pilger in der Bucht vorankommen. Dazu muss der Wert des Würfels mit der Zahl auf einem Feld neben Ihrer Spielfigur übereinstimmen. Eine Spielfigur kann nicht auf einem bereits besetzten Feld halten. Wenn sich Ihre Spielfigur auf einem Feld neben einem oder mehreren Pilgern befindet, kann sie von dieser Gruppendynamik profitieren. Dazu muss einer der weißen Würfel einen Wert zeigen, der einem Feld neben einer Pilgergruppe entspricht. Sie können anschließend weiter vorwärts gehen, wenn es Ihnen die Würfel erlauben. *Auf dem Schema geht die grüne Spielfigur auf das Feld "2" nutzt dann die Gruppendynamik durch die Verwendung des Wertes "3" und der "5".*



AKTIONEN DES GRAUEN WÜRFELS

Ihr Pilger versinkt im Treibsand. Um hinauszukommen, entledigen Sie sich eines beliebigen weißen Würfels. Die anderen Würfel können verwendet werden, um vorwärts zu kommen. Eine Spielfigur, die auf dem Bec d'Andaine oder in Tombelaine steht, kann nicht versinken, Sie können also alle drei weißen Würfel verwenden.

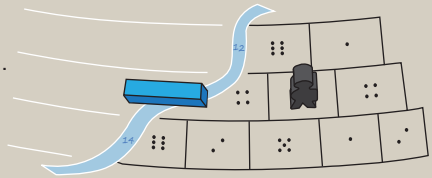
Erzengel Michael kommt Ihnen zur Hilfe. Nehmen Sie ein Erzengel-Klötzchen.
Sie können es einsetzen, sobald sie es gewürfelt haben. Mit ihm können Sie die nicht genutzten weißen Würfel wieder aktivieren. Es gibt keine limitierte Anzahl von Klötzchen pro Spieler.

KEKS

Wenn kein weißer Würfel genutzt wird, halten Sie an, und holen Sie einen Keks aus Ihrem Rucksack. Nehmen Sie sich also einen Keksspielstein. Er kann bei einem nächsten Zug genutzt werden. Er entspricht dem Wert eines weißen Würfels Ihrer Wahl. Sie können nur einen einzigen Keks in der Hand halten. Wenn Sie im Treibsand stecken, können Sie keinen Keks nehmen, Sie können aber einen verbrauchen.

GEZEITEN

Die Gezeiten steigen bei jeder Tischrunde um ein Niveau. Wenn sich Ihre Spielfigur in der gleichen Linie wie die Markierung befindet, wird er von der Flut überrascht und ertrinkt. Die Spielfigur wird dann vom Spielbrett genommen. Sie können nicht auf den vom Meer bedeckten Spielfeldern laufen.
Verwenden Sie das der Anzahl der Spieler und Pilger entsprechende Niveau, siehe Tabelle auf dem Spielbrett. Auf dem Schema ertrinkt die schwarze Spielfigur, da sie sich in der gleichen Linie befindet wie die Markierung.



TOMBELAINE

Sie können über die Insel von Tombelaine laufen oder sich dorthin retten, um nicht zu ertrinken. In diesem Fall, lassen Sie Ihre Spielfigur bis zum Ende des Spiels stehen. Auf diesem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen, aber nur ein Pilger pro Spieler.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der den Mont-Saint-Michel mit seinen zwei Pilgern erreicht, gewinnt das Spiel.
Sonst ist es der erste Spieler auf dem Mont-Saint-Michel, der andere hat sich auf Tombelaine geflüchtet.
Sonst ist es der erste Spieler auf dem Mont-Saint-Michel, der andere ist ertrunken.
Sonst ist es der erste Pilger, der sich auf Tombelaine geflüchtet hat, der andere ist ertrunken. Wenn alle von der Flut mitgerissen wurden, gewinnt niemand. Nutzen Sie die Gezeitenhöhe zur Bestimmung der Reihenfolge der Ankunft.

SCHNELLE VARIANTE

Jeder nimmt 1 und nicht 2 Pilger.
Die Regeln bleiben gleich. Für die Gezeiten, die Tabelle auf dem Spielfeld nutzen. Empfohlen ab 4 Spielern.

MATHEMATISCHE VARIANTE

Für eine erhöhte Schwierigkeit, können Sie die weißen Würfel zusammenzählen, um eine Feldnummer zu erreichen. Sie können auch überlegen, sie abzuziehen. Was immer Ihnen Spaß macht.

Ein paar Informationen ... Im Gegensatz zu einer weit verbreiteten Meinung kann man in Treibsand nicht untergehen. Ab einen gewissen Grad des Einsinkens ist der Körper weniger dicht als der Sand, was ein weiteres Einsinken verhindert. Es ist aber durchaus möglich, darin steckenzubleiben. Das ist besonders dann gefährlich, wenn das bei steigendem Wasser geschieht. Wer im Treibsand stecken geblieben ist, sollte ruhig bleiben und leichte Bewegungen nach vorne und hinten machen und dabei erst das eine und dann das andere Bein erausziehen. Außerdem sollte man sich besser hinlegen, um den Prozess zu verlangsamen… und zum Erzengel Michael beten. Rechts die Darstellung der Statue des Erzengels.