

Entern des Kastenschiffes

Angaben zum Spiel

Ort: Halle
Spielerzahl: ab 17
Alter: ab 8

Material

- Großer Kasten

Spielverlauf

Mitten in der Halle (im Hafen) befindet sich ein Kasten (ein Schiff) mit 3 Matrosen und einem Kapitän darauf. Auf dem Festland befinden sich 3 oder 4 (je nach Gruppengröße) weitere Mannschaften, bestehend aus einem Maat und je 3 Matrosen (Aufstellung siehe Skizze). Ein Kapitän sucht sich im Hafen eine Mannschaft um das Schiff im Hafen zu entern. Dabei läuft er im Kreis um die sitzenden Mannschaften herum, berührt den letzten Matrosen einer Mannschaft am Rücken, dieser gibt das Zeichen nach vorne weiter bis es beim Maat ankommt. Der Maat entscheidet nun in welche Richtung seine Mannschaft alle anderen Mannschaften umrundet um dann das Kastenschiff zu entern.

Gleichzeitig verlässt die auf dem Kasten sitzende Mannschaft das Schiff und nimmt den Platz der auf dem Weg befindenden Mannschaft ein. Zum Maat wird der alte Kapitän ernannt.

Unterwegs um das Schiff zu entern, befinden sich nun ein Kapitän, welcher zu seinem Vorteil den direkten Weg zum Schiff nehmen darf und die restliche Mannschaft (1 Maat 3 Matrosen), die um an das Schiff zu kommen eine Schleife um alle andern Mannschaften drehen muss. Auf dem Schiff ist nur für 4 Mann Besatzung platz. Der letzte ankommende Matrose kann nicht mehr auf das Schiff und muss sich eine neue Mannschaft als Kapitän aussuchen.

Das Spiel ist ein Endlosspiel und hat in dem Sinne keinen absoluten Gewinner oder Verlierer.

