

Skepps-
gården

Start

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

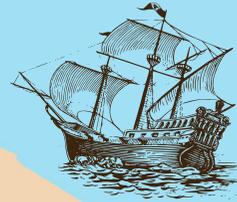
17

18

19

20

Ziel



Skeppsholmen

Djurgården

Gamla Stan

Kastell-
holmen

Beckholmen

Södermalm

REGELN

Wer gelangt zuerst (exakt!) an die Stelle, an der die Vasa 1628 sank? Es wird reihum gewürfelt, der jüngste Spieler beginnt. Achtet auf die Ereignisfelder!

 Tumult an Deck. Sieh nach was los ist und setze eine Runde aus.

 Jemand ruft deinen Namen. Geh ein Feld zurück um herauszufinden, was die Person von dir will.

 Du findest eine Münze an Bord. Rücke ein Feld vor.

 Ein Windstoß erfasst dich und bläst dich zurück auf Feld 10.