

EVENTOVERSIGT

NAVN	TYPE	BESKRIVELSE	RAMMER	EVENTMARKØRER
MOTORSTOP	Pludselige events	Det valgte skib skal dreje helt til højre, gå ti skridt og stoppe. Kan først starte igen, når det er blevet besøgt af et vagtskib.	Skibe	
SÆLERNES YNGLEPLADS	Rundeevent	Afmærket område, hvor skibene ikke må sejle ind i, men kan.	Skibe	Skilt
DÅRLIG SIGTBARHED	Rundeevent/ pludselige events	Alle på et skib på nær én skal have lukkede øjne resten af spillet. Gælder også prammene.	Skibe	
IT-SYSTEMET ER NEDE	Rundeevent	VTS må kun bruge identifikationskort og skal kommunikere deres navigations-kommandoer med fagter.	VTS	
DOBBELTTUNNEL	Rundeevent	MarOps har 2 rute kort. De skal bygge begge tunneller.	Arbejdsholdet	
TOSPØRET TUNNEL	Rundeevent	MarOps skal placere 2 tunnelelementer på hvert punkt på byggeplanen (stadig kun grave ud 1 gang).	Arbejdsholdet	Skilt
SKIB PÅ GRUND	Pludselige events	Et af skibene (valgt af læreren) går pludselig på grund og kan ikke flytte sig. De resterende skibe er nødt til at navigere uden om dem. En slæbebåd kan komme skibet til undsætning.	Skibe	
KNAS MED RADIOEN	Rundeevent/ pludselige events	VTS kan ikke sende stopkommandoer.	VTS	
ARKÆOLOGISK UDGRAVNING	Rundeevent	Markér et område på banen med et sjippetov, som ingen må sejle ind i. MarOps hjælper med udgravningen og skal placere 3 graverender inden for markeringen, uden at krydse sjippetovet.	Skibe + arbejdsholdet	Skilt
SYGDOM HOS PERSONALET	Rundeevent	VTS har ingen vagtskibe i dette spil.	VTS	
OPRYDNING AF FORURENING	Rundeevent	Læreren placerer papir, kegler eller andet rundt om på banen. Alle skal nu hjælpe til med at rydde op, og der må ikke bygges eller andet, så længe der er forurening på banen.	Arbejdsholdet + skibe	Skilte/markører
STØJFORURENING	Rundeevent	Alle spillere skal holde sig for ørerne.	Skibe	
HÅRD VIND FRA SYDØST	Pludselige events	Alle skibe drejer 45 grader til højre eller venstre (lærerens valg).	Skibe	
MASKINPROBLEMER	Pludselige events	Kun den ene pram virker. ALLE fra MarOps skal være på ét tæppe, indtil læreren siger til.	Skibe	

1



★★★★

LILLE FRAGTSKIB

SPECIELLE EVNER:

- Ingen specielle evner.

BEVÆGELSE:



Dit skib bevæger sig med museskridt.

1



★★★★

LILLE FRAGTSKIB

SPECIELLE EVNER:

- Ingen specielle evner.

BEVÆGELSE:



Dit skib bevæger sig med museskridt.

2



☆☆☆

FRAGTSKIB

SPECIELLE EVNER:

- I skal bære noget tungt i hænderne, mens i går arm-i-arm.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.

2



☆☆☆

FRAGTSKIB

SPECIELLE EVNER:

- I skal bære noget tungt i hænderne, mens i går arm-i-arm.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.

2



☆☆☆

FISKEKUTTER

SPECIELLE EVNER:

- I skal stoppe 3 gange på jeres rute og tælle til 20 (langsomt), før I må bevæge jer igen.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.

2



☆☆☆

FISKEKUTTER

SPECIELLE EVNER:

- I skal stoppe 3 gange på jeres rute og tælle til 20 (langsomt), før I må bevæge jer igen.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.

1



☆☆☆

SEJLBÅD

SPECIELLE EVNER:

- 2 gange på din rute skal du dreje 180 grader og sejle den modsatte vej. Det må ikke være lige efter hinanden.

BEVÆGELSE:



Dit skib bevæger sig med museskridt (baglæns).

1



☆☆☆

SEJLBÅD

SPECIELLE EVNER:

- 2 gange på din rute skal du dreje 180 grader og sejle den modsatte vej. Det må ikke være lige efter hinanden.

BEVÆGELSE:



Dit skib bevæger sig med museskridt (baglæns).

1  ★★

SPEEDBÅD

SPECIELLE EVNER:

- Du tager ikke imod STOP-kommando fra VTS.

BEVÆGELSE:



Dit skib bevæger sig med langsomme almindelige skridt.

1  ★★

SPEEDBÅD

SPECIELLE EVNER:

- Du tager ikke imod STOP-kommando fra VTS.

BEVÆGELSE:



Dit skib bevæger sig med langsomme almindelige skridt.

4  ★★

CONTAINERSKIB

SPECIELLE EVNER:

- I skal bevæge jer sidelæns arm-i-arm på en linje.
- I kan aldrig dreje mere end 45 grader - alle drejekommandoer er 45 grader.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig sidelæns.

3  ★★

KRYDSTOGTSKIB

SPECIELLE EVNER:

- I skal danne en cirkel.
- Alle på nær én i gruppen skal have lukkede øjne.
- I må ikke ændre kurs, før I har fået lov af læreren (råb til læreren).

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.

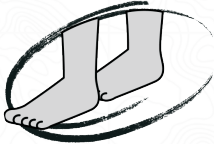


RUSSISK TRAWLER

SPECIELLE EVNER:

- I kan ikke modtage kommandoer fra signalkort.
- VTS kan kun tale med jer på engelsk - I skal svare på "vrøvlesprog"
- I skal stoppe 3 gange på jeres rute og tælle til 20 (langsomt), før I må bevæge jer igen.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.

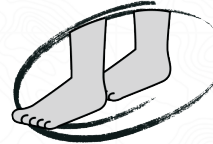


RUSSISK TRAWLER

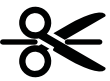
SPECIELLE EVNER:

- I kan ikke modtage kommandoer fra signalkort.
- VTS kan kun tale med jer på engelsk - I skal svare på "vrøvlesprog"
- I skal stoppe 3 gange på jeres rute og tælle til 20 (langsomt), før I må bevæge jer igen.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.



SLÆBEBÅD

SPECIELLE EVNER:

- I kan hjælpe et andet skib frem til slutlinjen - intet sker ved kollision, og I annullerer alle deres evner (læreren vælger et skib, I må ramme).
- Skibet, der modtager hjælp, skal alle have lukkede øjne, mens de bliver styret.
- I må styre selv, men kun indtil I rammer et skib, I har fået besked på at slæbe. Derefter skal I gøre, hvad VTS siger.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.



SLÆBEBÅD

SPECIELLE EVNER:

- I kan hjælpe et andet skib frem til slutlinjen - intet sker ved kollision, og I annullerer alle deres evner (læreren vælger et skib, I må ramme).
- Skibet, der modtager hjælp, skal alle have lukkede øjne, mens de bliver styret.
- I må styre selv, men kun indtil I rammer et skib, I har fået besked på at slæbe. Derefter skal I gøre, hvad VTS siger.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.



2



☆☆☆

U-BÅD

SPECIELLE EVNER:

- I kan ikke modtage kommandoer.
- I skal lytte til vagtskibet.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.

2



☆☆☆

FÆRGE

SPECIELLE EVNER:

- I sejler på tværs midt på banen mellem DE->DK eller DK->DE.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.

2



☆☆☆

FÆRGE

SPECIELLE EVNER:

- I sejler på tværs midt på banen mellem DE->DK eller DK->DE.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.

1



☆☆☆

HAVKAJAK

SPECIELLE EVNER:

- Du kan selv navigere, som det passer dig. Men skal stadig gå som anvist.
- Du reagerer først på kommandoer anden gang, du får dem.

BEVÆGELSE:



Din kajak bevæger sig med museskridt (baglæns).

1 ☆☆☆



HAVKAJAK

SPECIELLE EVNER:

- Du kan selv navigere, som det passer dig. Men skal stadig gå som anvist.
- Du reagerer først på kommandoer anden gang, du får dem.

BEVÆGELSE:



Din kajak bevæger sig med museskridt (baglæns).

2 ☆☆☆



FYRSKIB

SPECIELLE EVNER:

- I skal gå ud på midten af banen og blive der, indtil I bliver bedt om at flytte jer. I flytter jer aldrig mere end 1 meter, før I stopper igen.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med hæl-til-tå skridt.

2 ☆☆☆



YACHT

SPECIELLE EVNER:

- Alle på nær én i gruppen skal have lukkede øjne.
- I kan selv navigere, som det passer jer. Men skal stadig gå som anvist.

BEVÆGELSE:



Jeres skib bevæger sig med museskridt.

2 ☆☆☆



YACHT

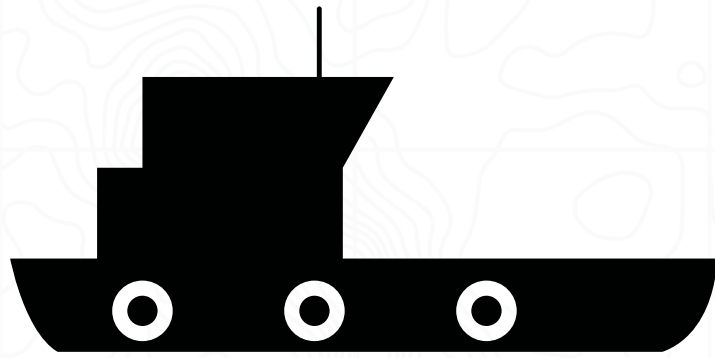
SPECIELLE EVNER:

- Alle på nær én i gruppen skal have lukkede øjne.
- I kan selv navigere, som det passer jer. Men skal stadig gå som anvist.

BEVÆGELSE:

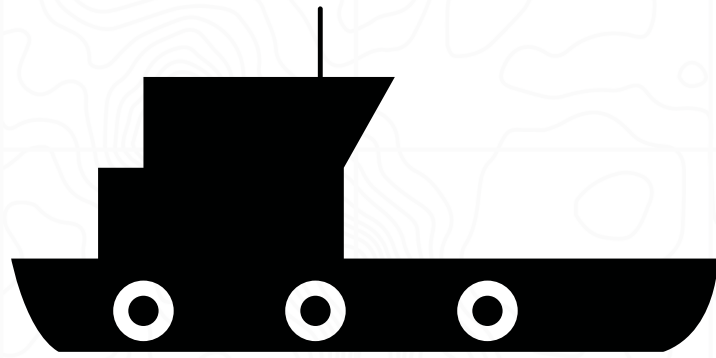


Jeres skib bevæger sig med museskridt.



**LILLE
FRAGTSKIB**

01



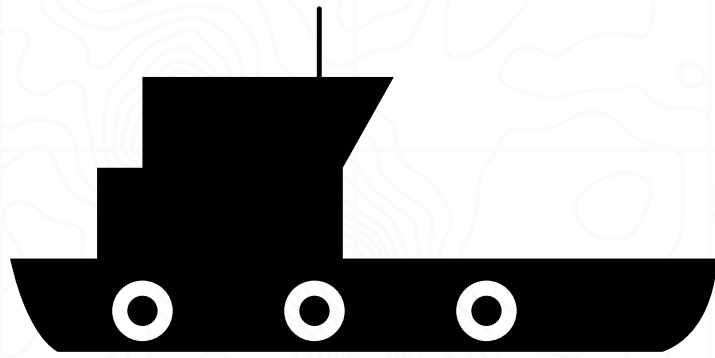
**LILLE
FRAGTSKIB**

02



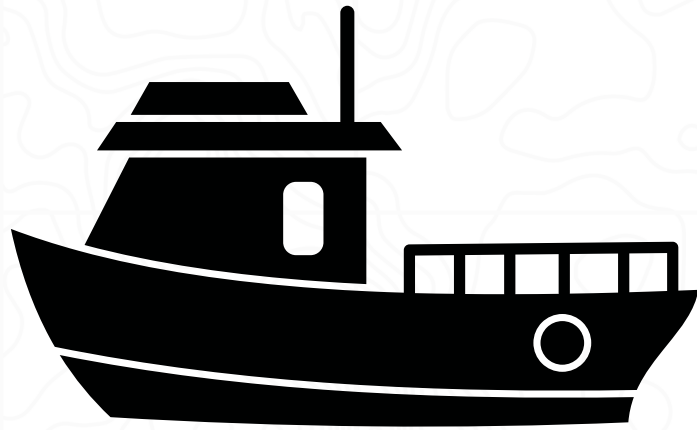
FRAGTSKIB

03



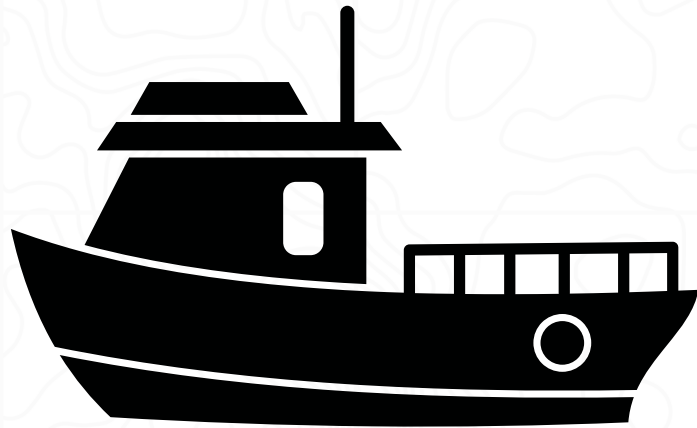
FRAGTSKIB

04



FISKEKUTTER

05



FISKEKUTTER

06



SEJLBÅD

07



SEJLBÅD

08



SPEEDBÅD

09



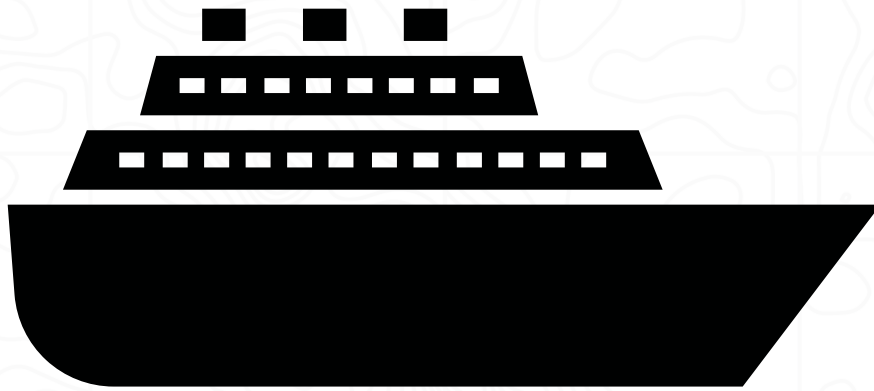
SPEEDBÅD

10



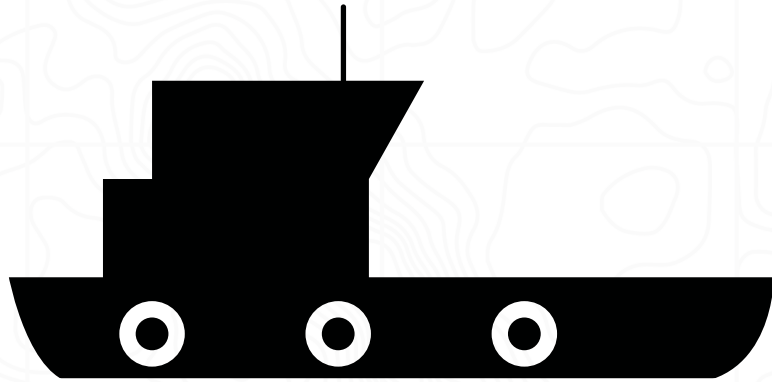
CONTAINERSKIB

11



KRYDSTOGTSKIB

12



***RUSSISK
TRAWLER***

13



***RUSSISK
TRAWLER***

14



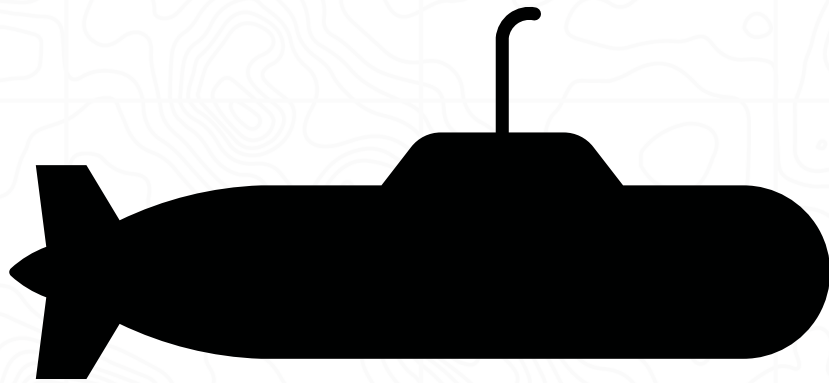
SLÆBEBÅD

15



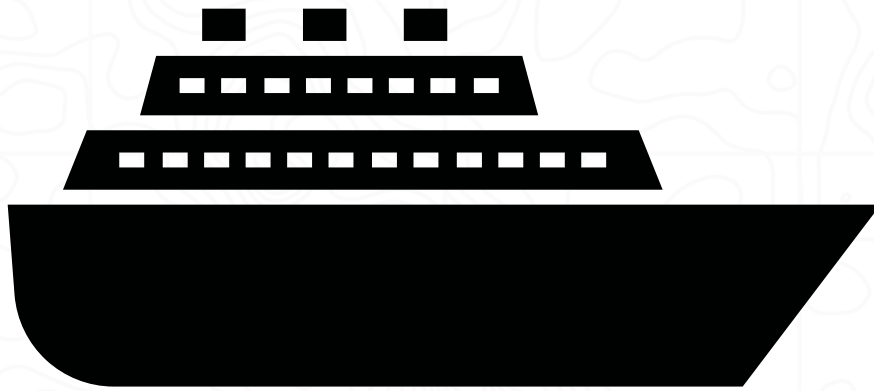
SLÆBEBÅD

16



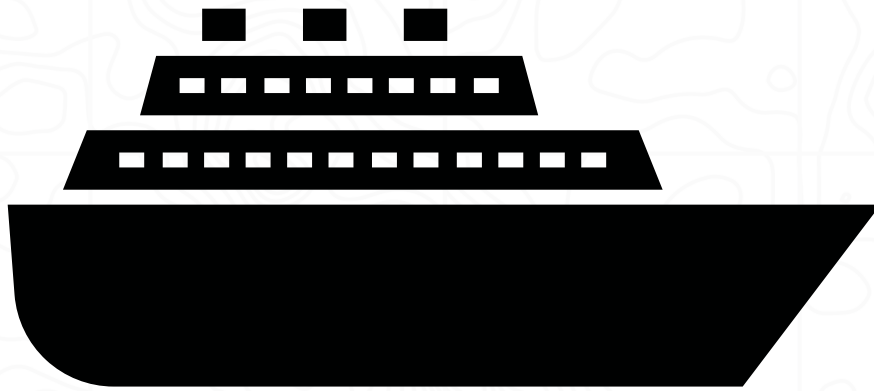
U-BÅD

17



FAERGE

18



FAERGE

19



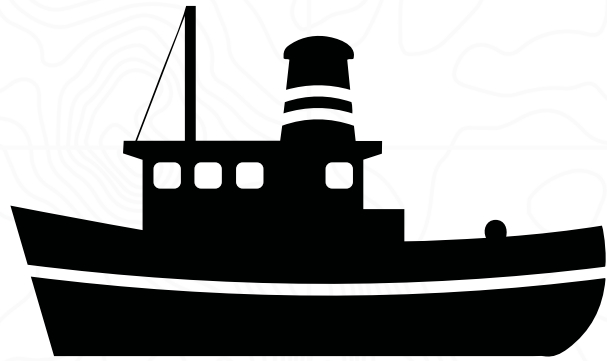
HAVKAJAK

20



HAVKAJAK

21



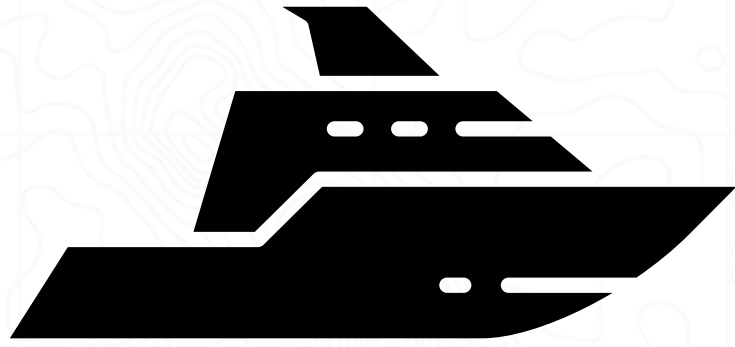
FYRSKIB

22



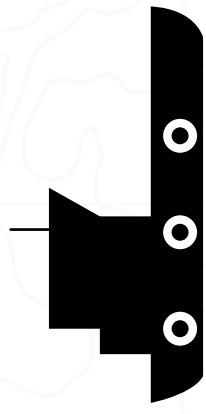
YACHT

23



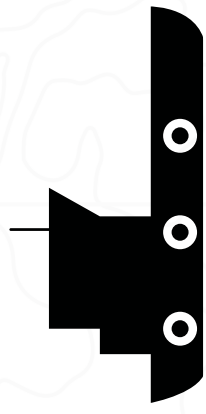
YACHT

24



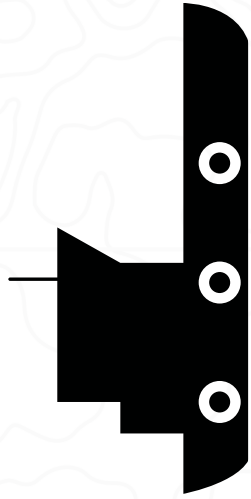
**LILLE
FRAGTSKIB**

01



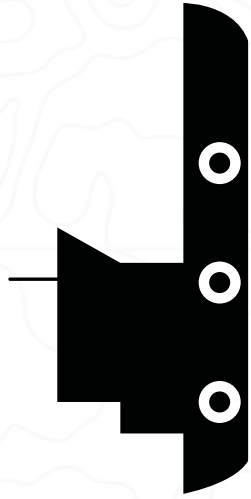
**LILLE
FRAGTSKIB**

02



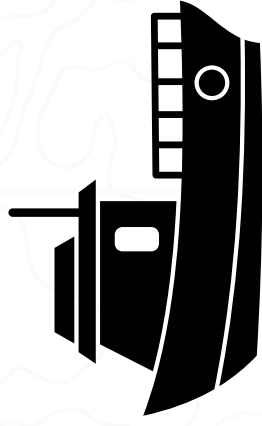
FRAGTSKIB

03



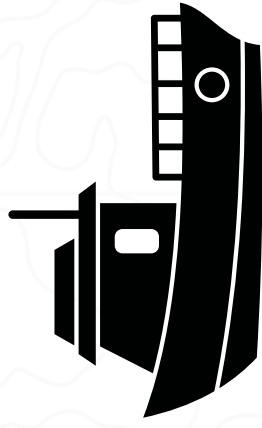
FRAGTSKIB

04



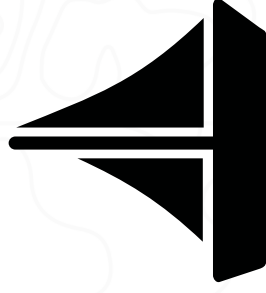
FISKEKUTTER

05



FISKEKUTTER

06



SEJLBÅD

07



SEJLBÅD

08



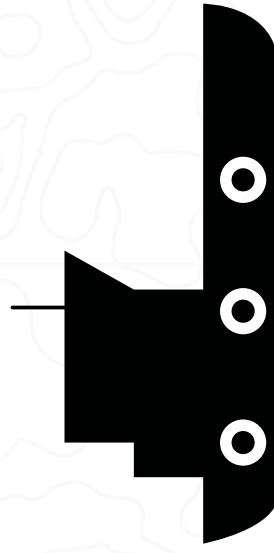
SPEEDBÅD

09



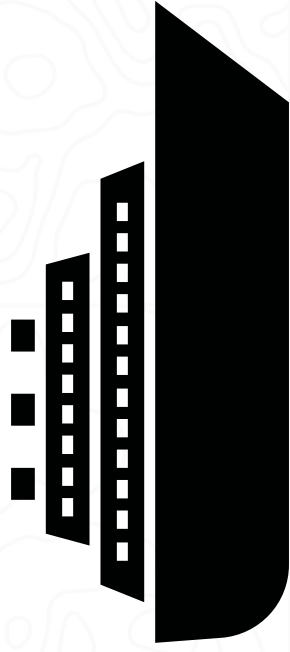
SPEEDBÅD

10



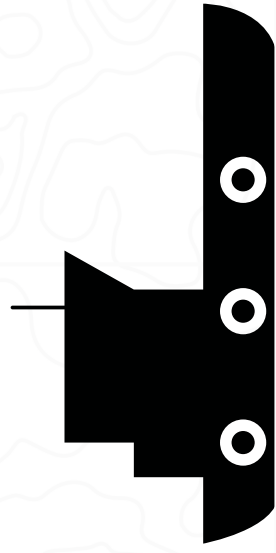
CONTAINERSKIB

11



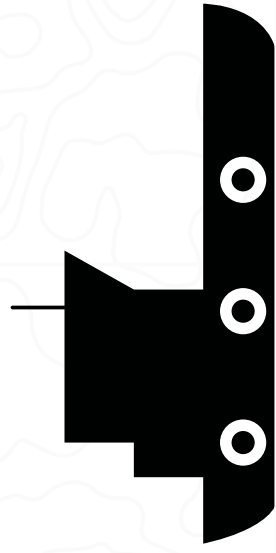
KRYDSTOGTSKIB

12



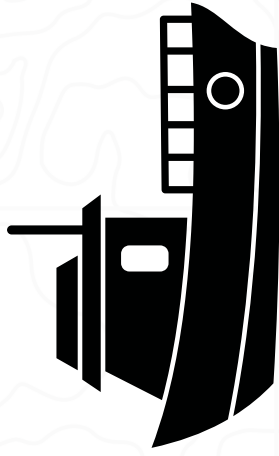
**RUSSISK
TRAWLER**

13



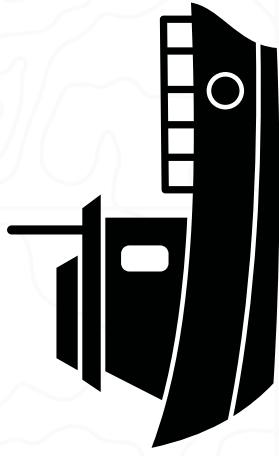
**RUSSISK
TRAWLER**

14



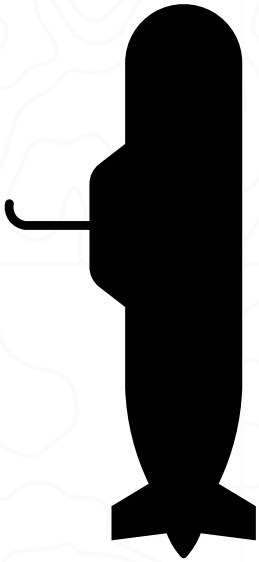
SLÆBBEBÅD

15



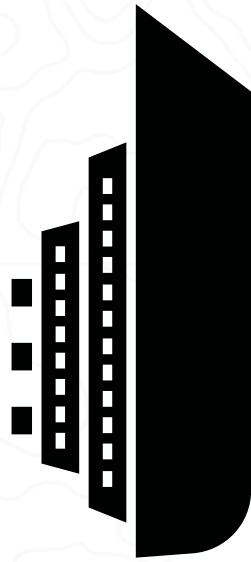
SLÆBEBÅD

16



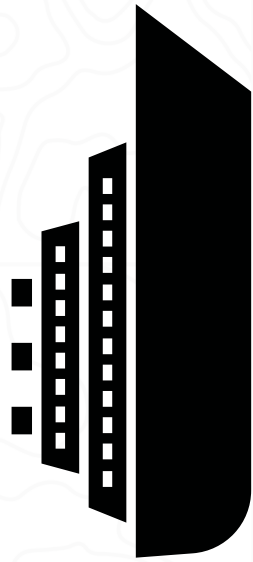
U-BÅD

17



FAERGE

18



FAERGE

119



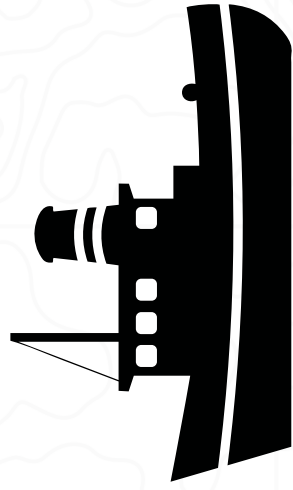
HAVKAJAK

20



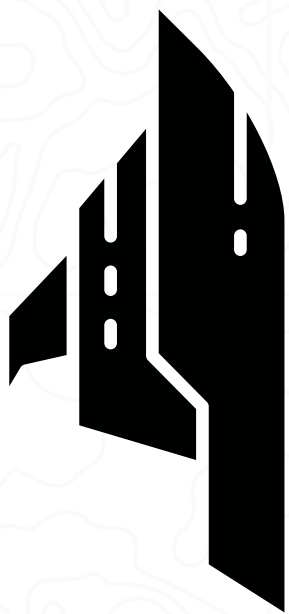
HAVKAJAK

21



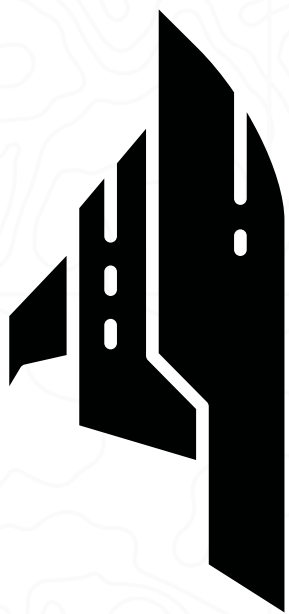
FYRSKIB

22



YACHT

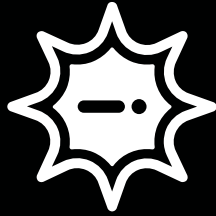
23



YACHT

24

EVENT



HØJ

MOTORSTOP

REGLER:

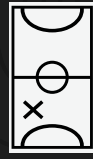
Det valgte skib skal dreje helt til højre, gå 10 skridt og stoppe.
Kan først starte igen, når det er blevet besøgt af et vagtskib.

RAMMER: SKIBE

EVENT



SAELERNES YNGLEPLADS



REGLER:

Afmærket område, hvor skibene ikke må sejle ind, men kan.

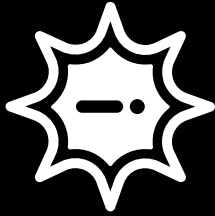
RAMMER: SKIBE

EVENTMARKØR



SÆLERNES YNGLEPLADS

EVENT



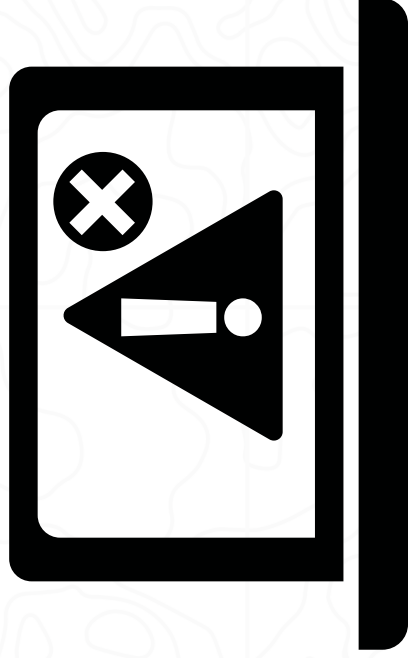
DÅRLIG SIGTBARHED

REGLER:

Alle på et skib på nær én skal have lukkede øjne resten af spillet.
Gælder også prammene.

RAMMER: SKIBE

EVENT



IT-SYSTEMET ER NEDE

REGLER:

VTS må kun bruge identifikationskort og skal kommunikere deres navigations-kommandoer med fagter.

RAMMER: VTS

EVENT



x2



DOBBELTTUNNEL

REGLER:

MarOps har 2 rutekort.
De skal bygge begge tunneller.

RAMMER: MarOps

EVENT



TOSPORET TUNNEL

REGLER:

MarOps skal placere 2 tunnelelementer på hvert punkt på byggeplanen (stadig kun grave ud 1 gang).

RAMMER: MarOps

EVENTMARKØR

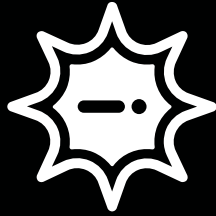


2-SPORET TUNNEL

**MarOps skal placere 2 tunnelelementer
på hvert punkt på byggeplanen.**

(må stadig kun grave ud 1 gang)

EVENT



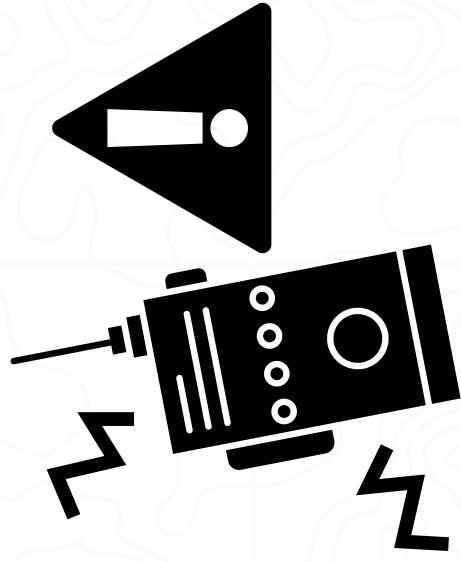
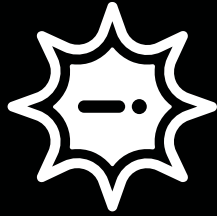
SKIB PÅ GRUND

REGLER:

Et af skibene (valgt af læreren) går pludselig på grund og kan ikke flytte sig. De resterende skibe er nødt til at navigere uden om dem. En slæbebåd kan komme skibet til undsætning.

RAMMER: SKIBE

EVENT



KNAS MED RADIOEN

REGLER:

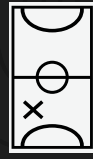
VTS kan ikke sende STOP-kommandoer.

RAMMER: VTS

EVENT



ARKEOLOGISK UDGRAVNING



REGLER:

Markér et område på banen med et sjippetov, som ingen må sejle ind i.
MarOps hjælper med udgravningen og skal placere 3 graverender inden
for markeringen uden at krydse sjippetovet.

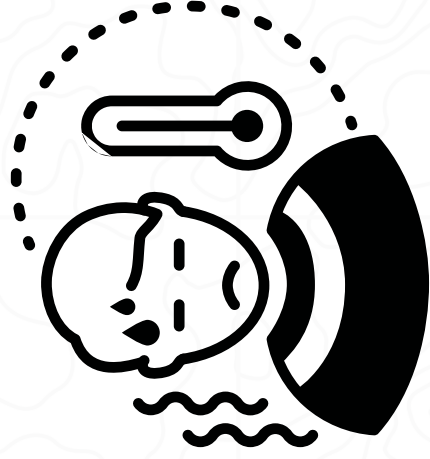
RAMMER: SKIBE + MarOps

EVENTMARKØR



ARKÆOLOGISK UDGRAVNING

EVENT



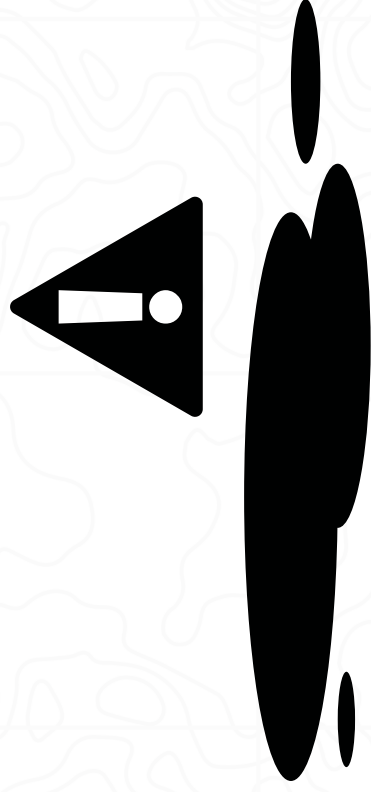
SYGDOM HOS PERSONALET

REGLER:

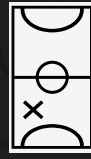
VTS har ingen vagtskibe i dette spil.

RAMMER: VTS

EVENT



OPRYDNING AF FORURENING

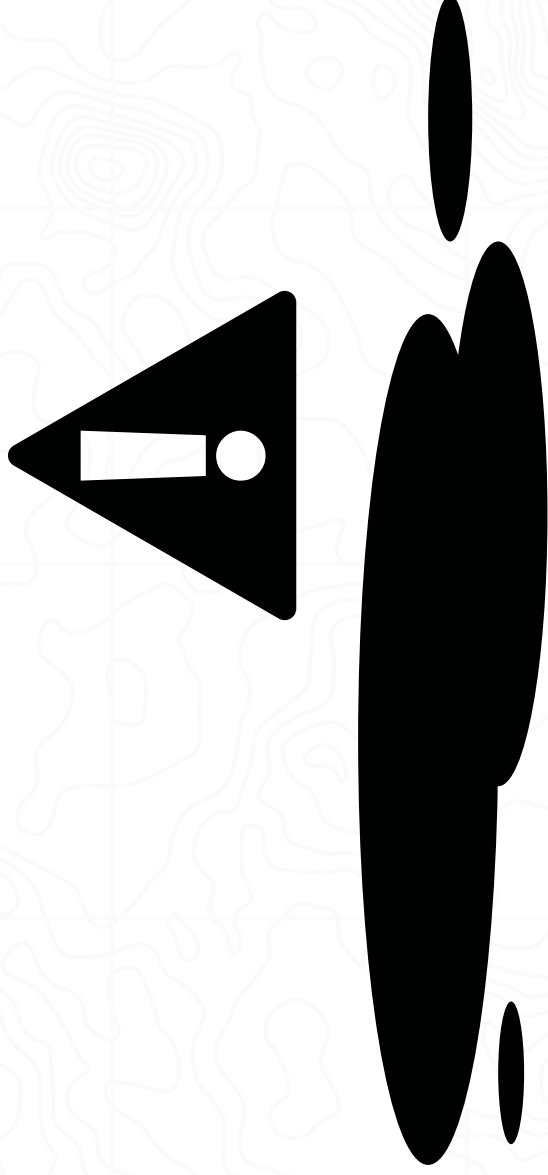


REGLER:

Læreren placerer papir, kegler eller andet rundt om på banen.
Alle skal nu hjælpe til med at rydde op, og der må ikke bygges eller andet,
så længe der er forurening på banen.

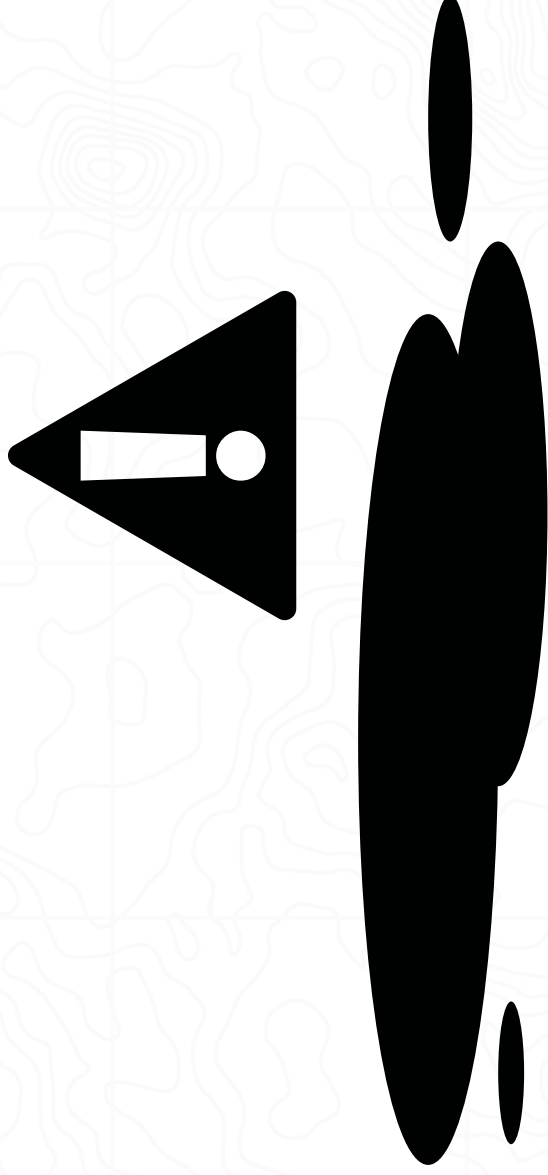
RAMMER: SKIBE + MarOps

EVENTMARKØR



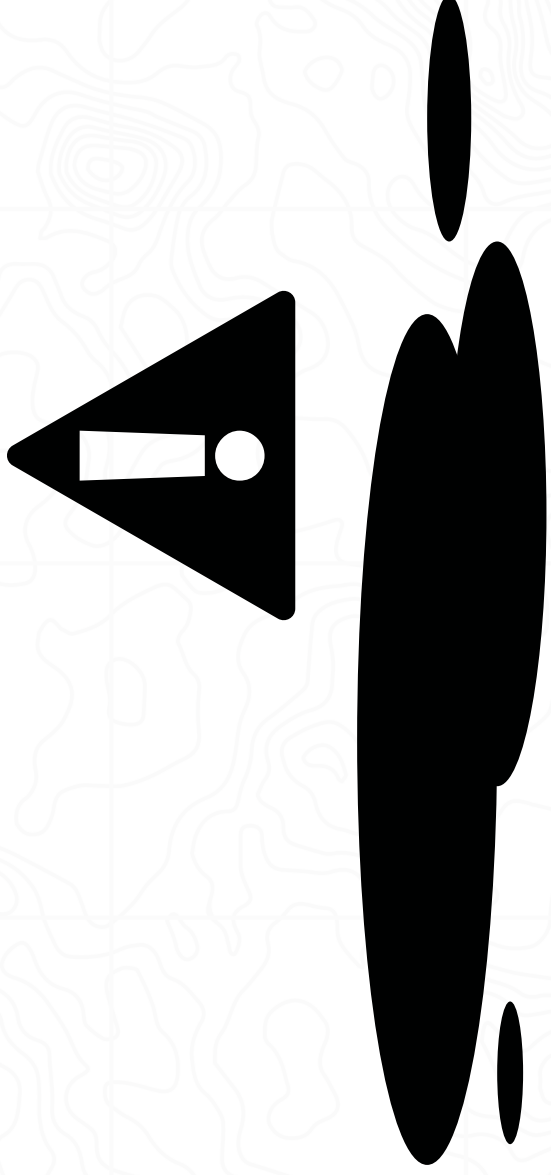
FORURENING

EVENTMARKØR



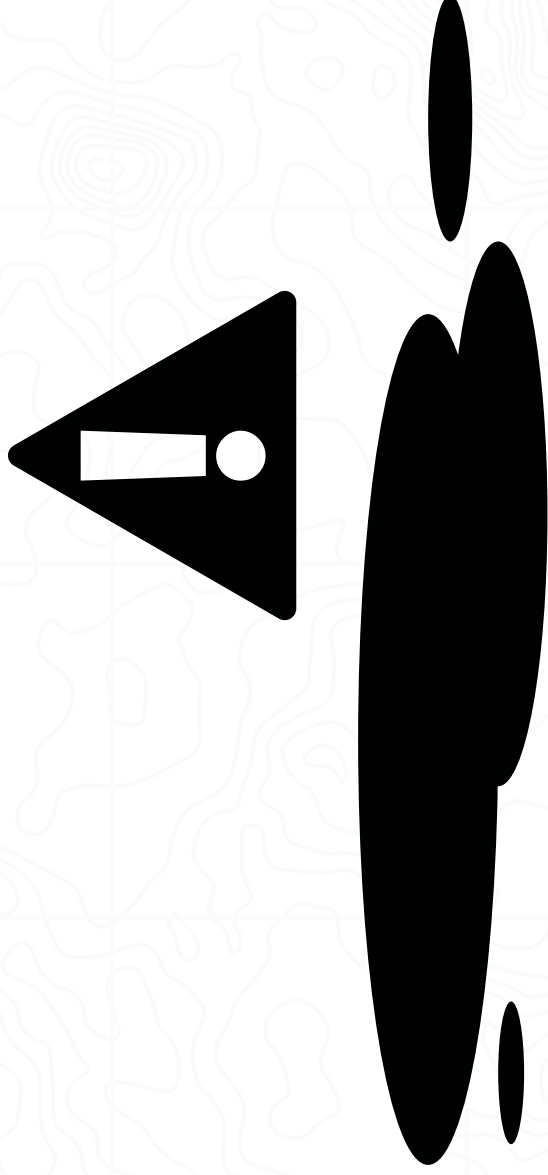
FORURENING

EVENTMARKØR



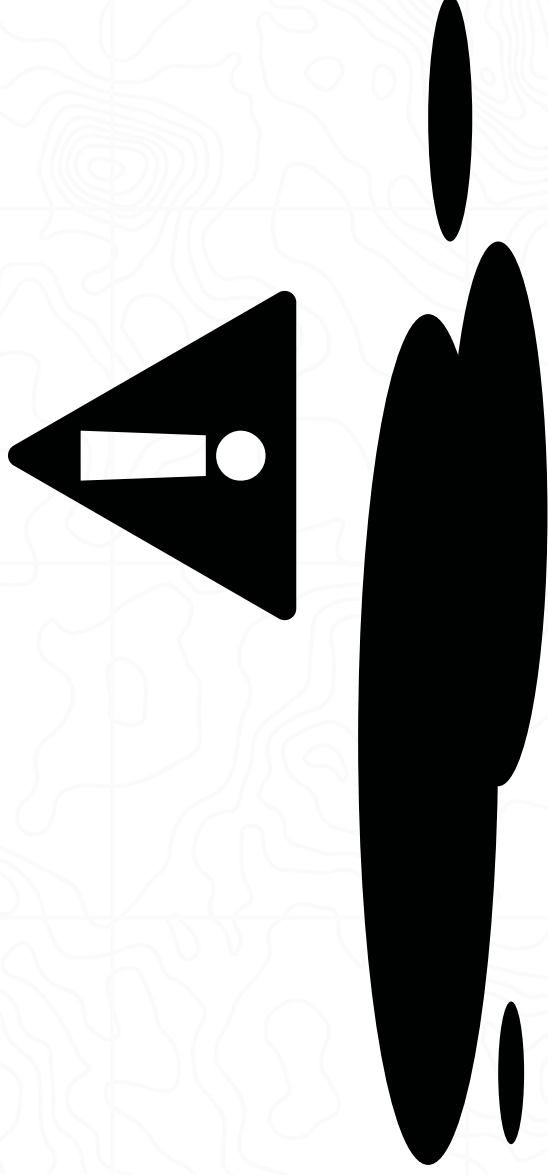
FORURENING

EVENTMARKØR



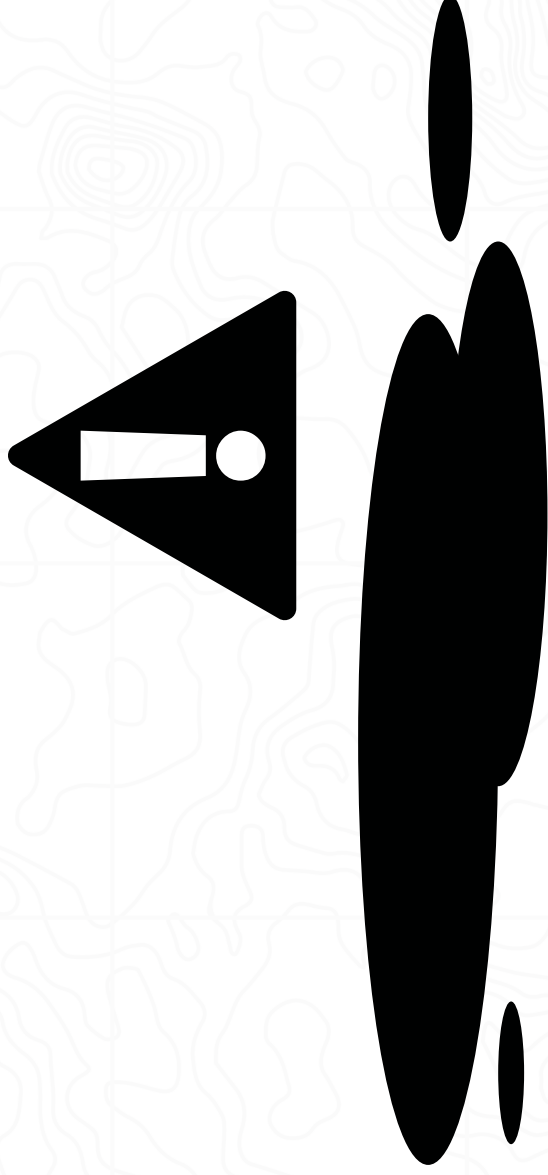
FORURENING

EVENTMARKØR



FORURENING

EVENTMARKØR



FORURENING

EVENT



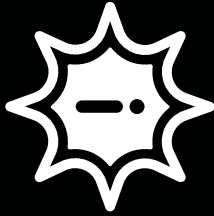
STØJFORURENING

REGLER:

Alle spillere skal holde sig for ørerne.

RAMMER: ALLE

EVENT



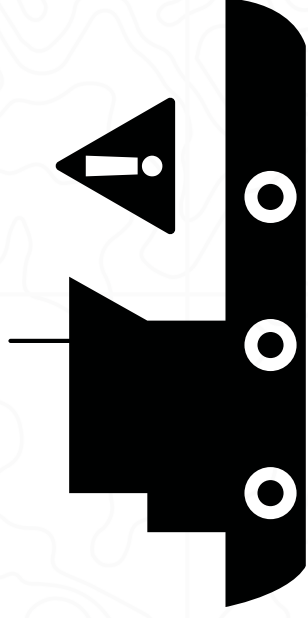
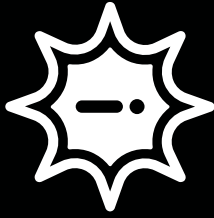
HÅRD VIND FRA SYDØST

REGLER:

Alle skibe drejer 45 grader til højre eller venstre
(lærerens valg).

RAMMER: SKIBE

EVENT



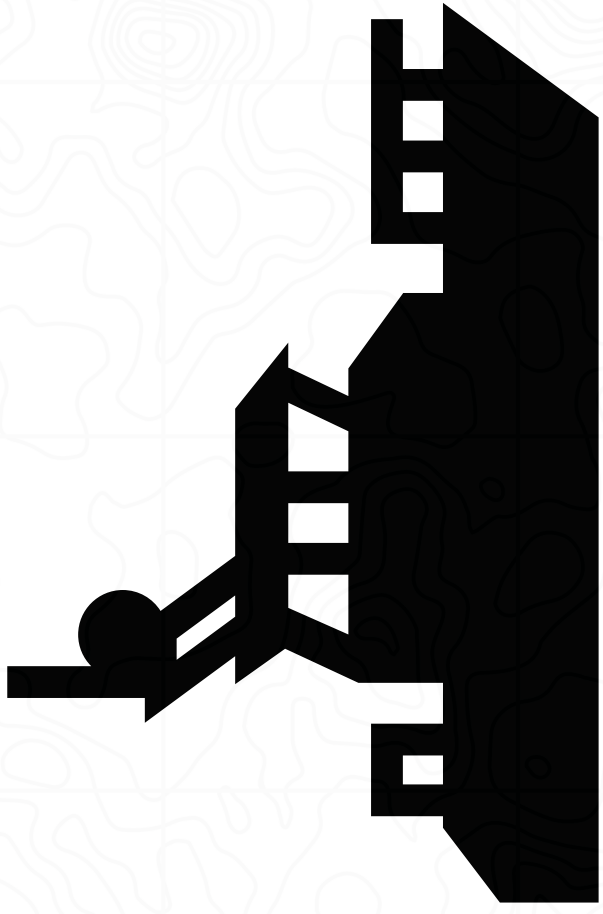
MASKINEPROBLEMER

REGLER:

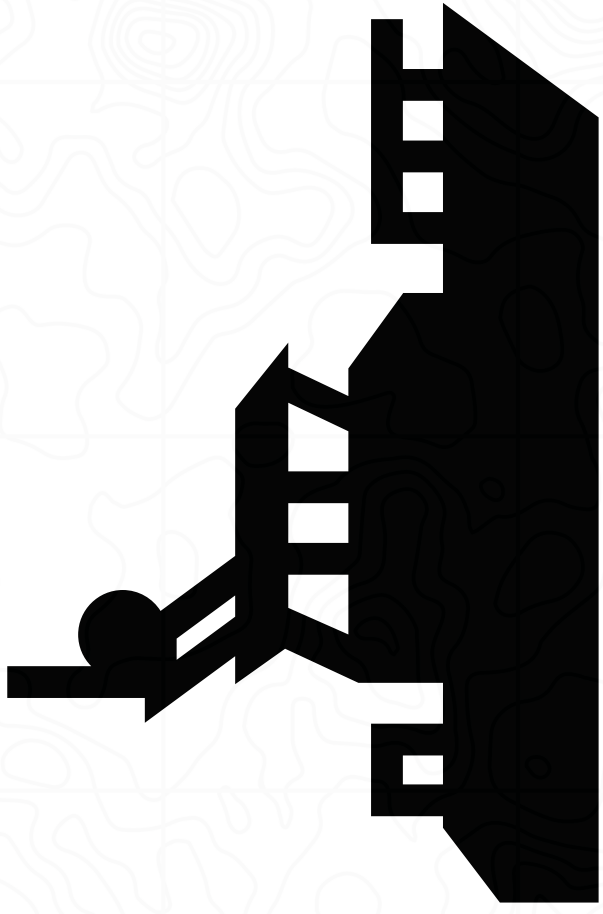
Kun den ene pram virker.

ALLE fra MarOps skal være på ét tæppe, indtil læreren siger til.

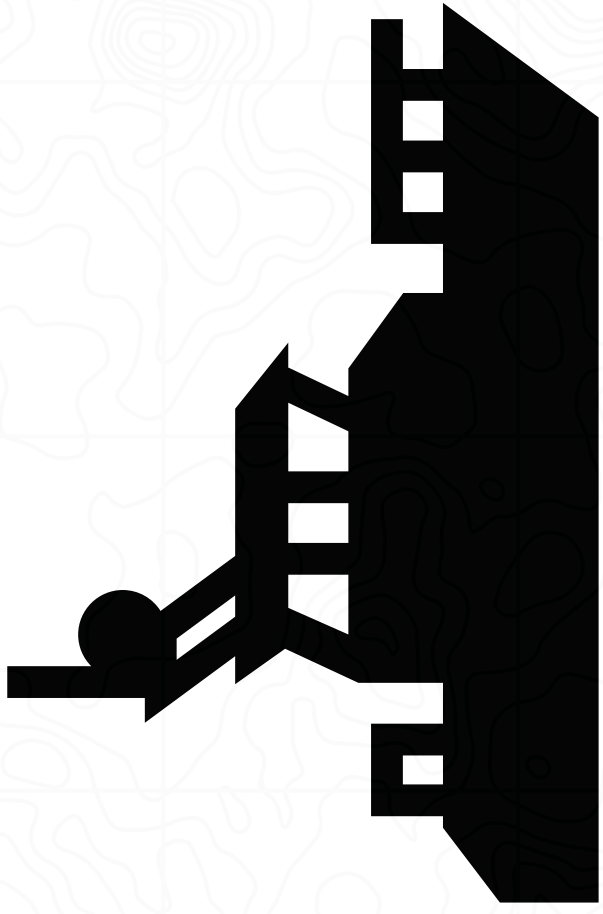
RAMMER: MarOps



VAGTSKIB



VAGTSKIB

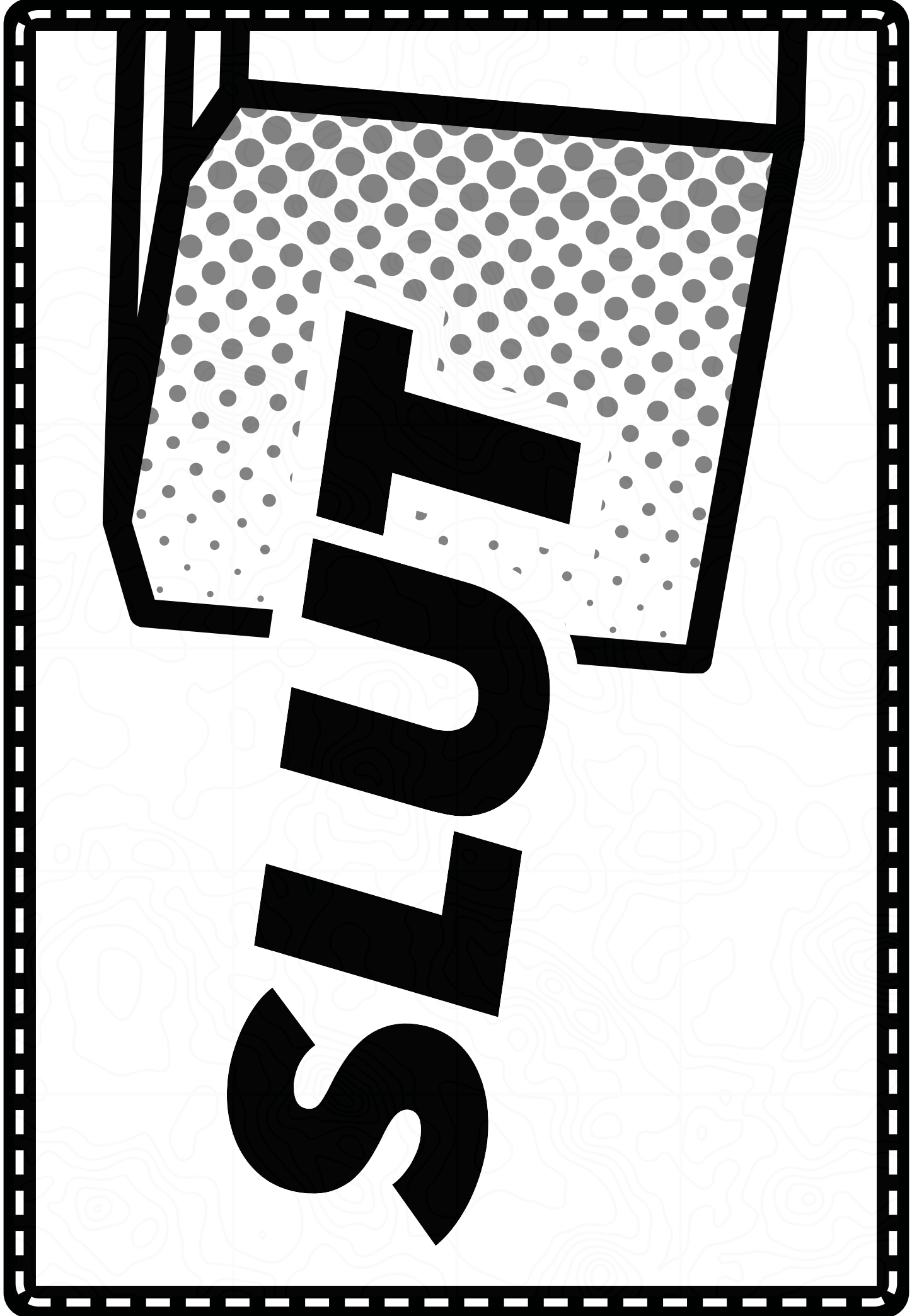


VAGTSKIB

ARTS

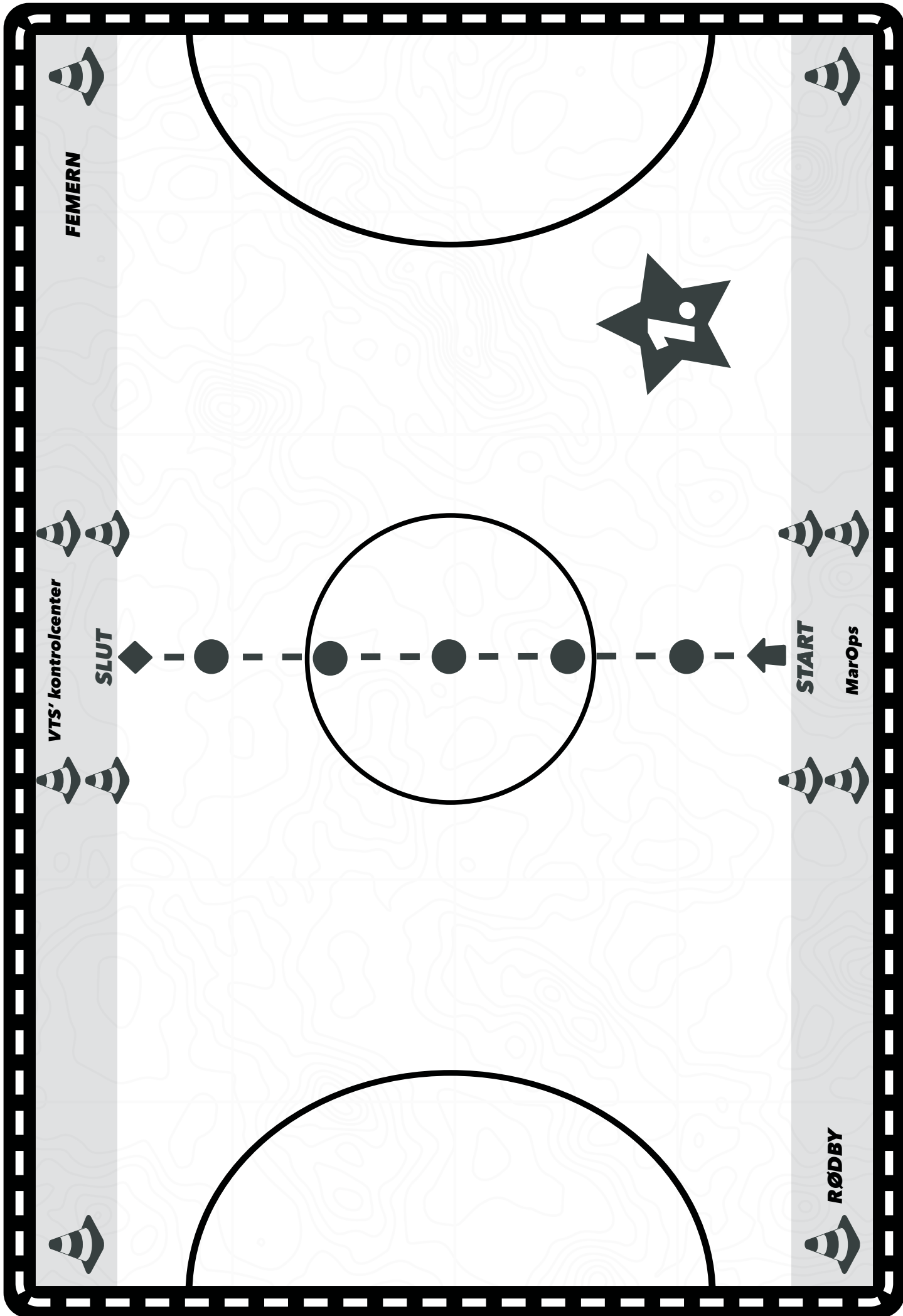
ARTS

STUPID



STUPID





FEMERN



VTS' kontrolcenter

SLUT



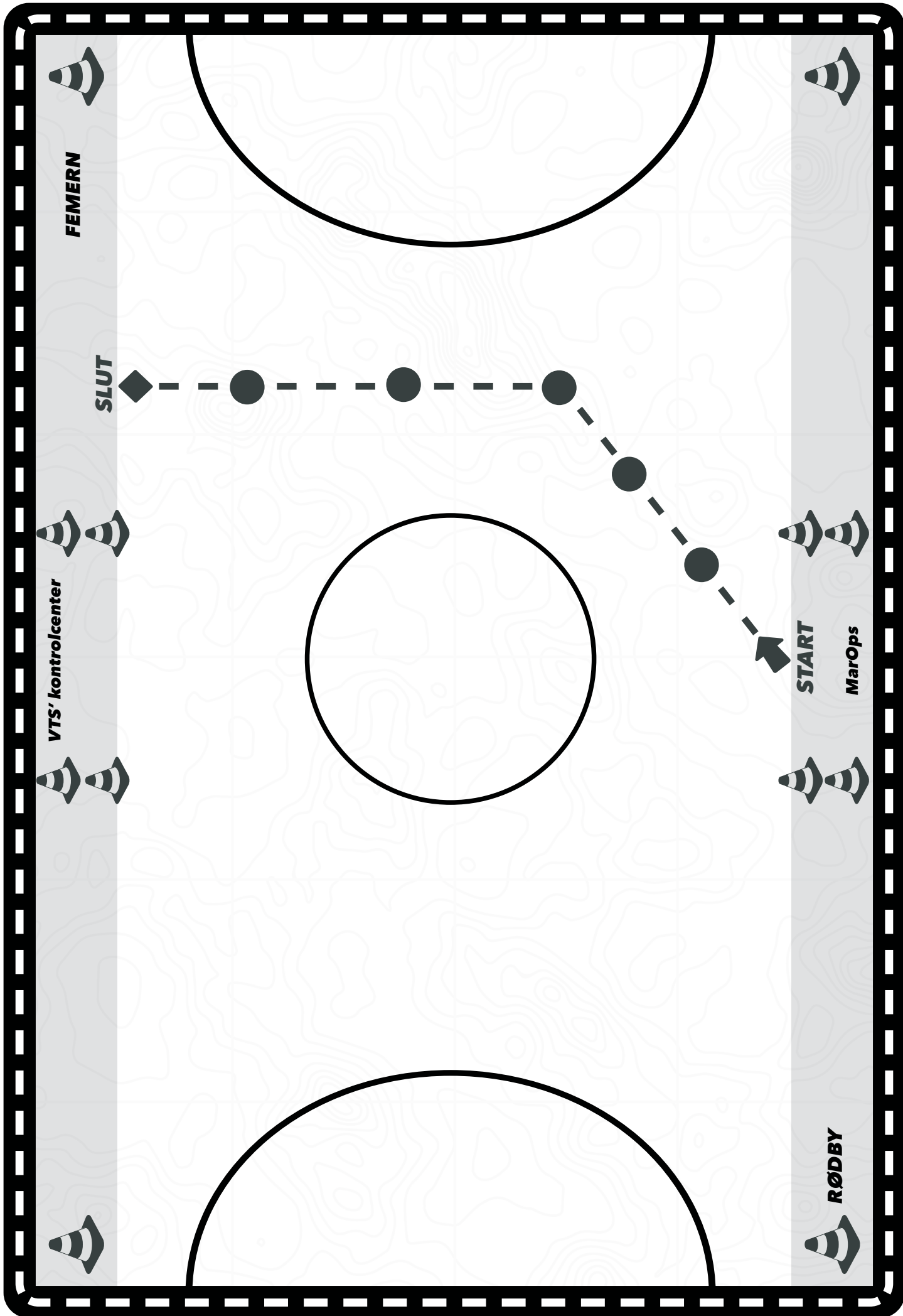
START

MarOps



RØDBY





FEMERN

SLUT



START

MarOps

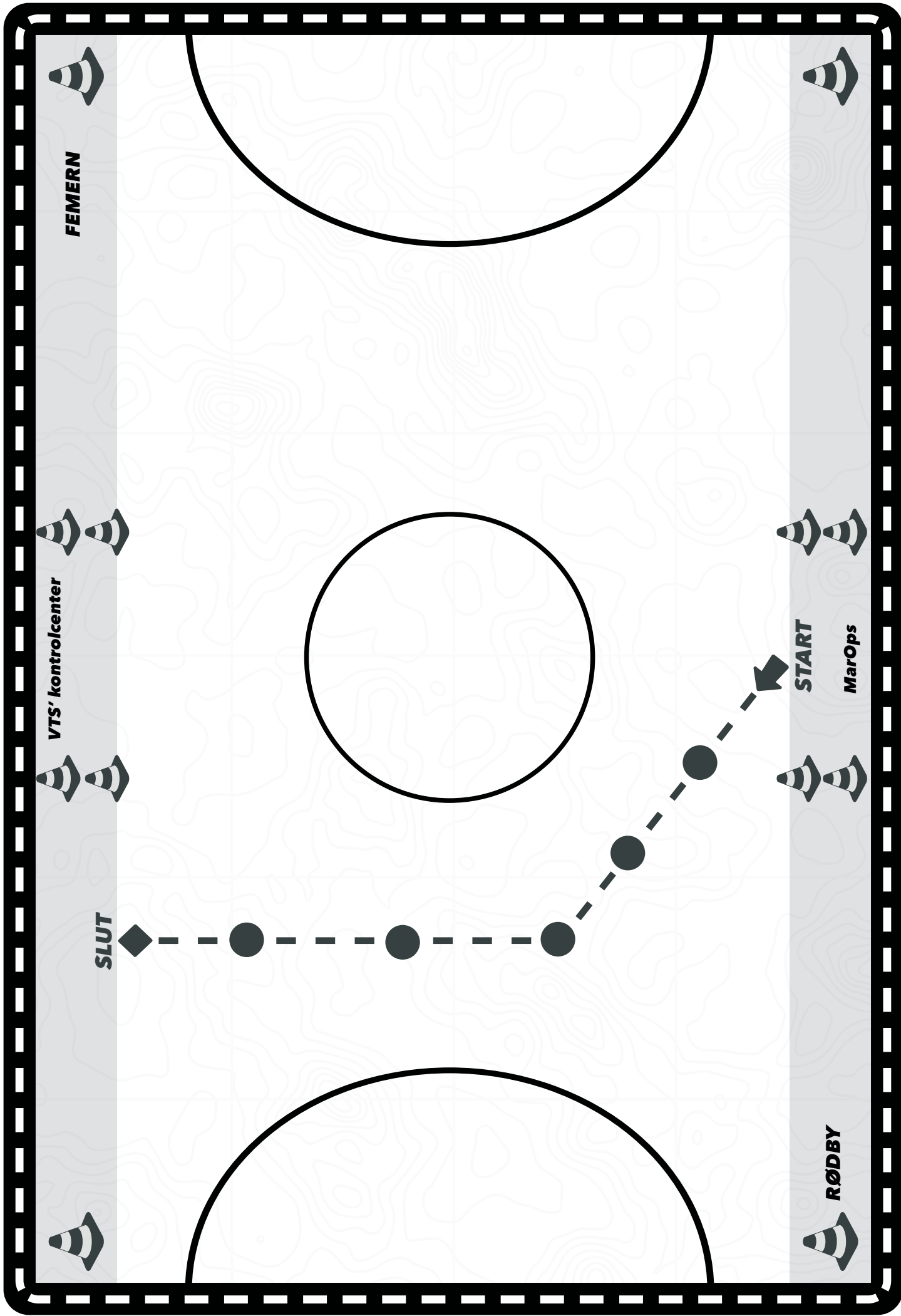


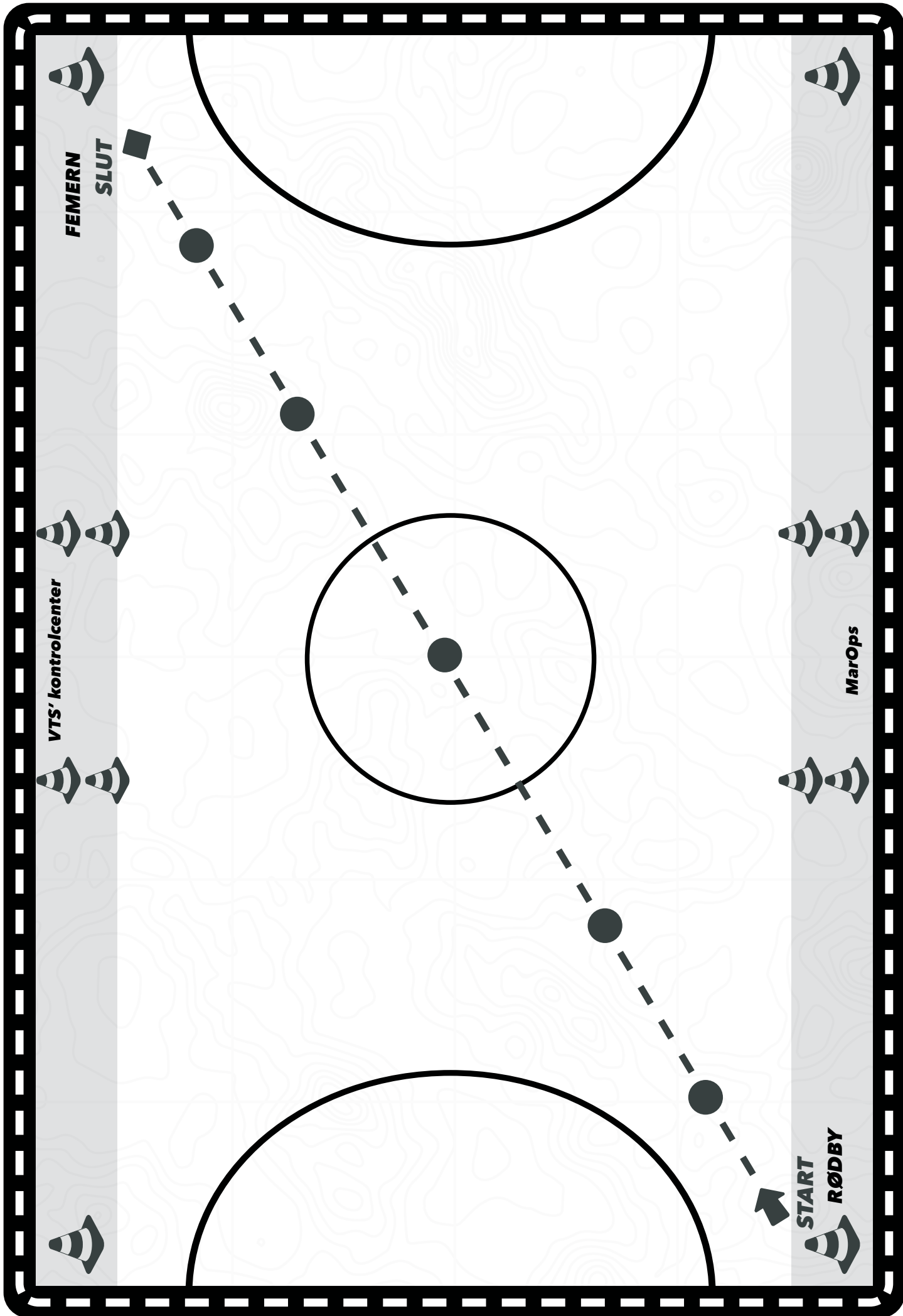
VTS' kontrolcenter



RØDBY







**FEMERN
SLUT**



**START
RØDBY**



VTS' kontrolcenter



MarOps



