121 EREIGNIS

Kaum war ich an der Spitze der Insel angelangt und nicht um eines Bootes Länge von der Küste entfernt, als ich mich auch schon in sehr tiefem Wasser und in einer so reißenden Strömung wie an einem Mühlenwehr befand. Mein Boot wurde mit Gewalt fortgerissen. Kein Wind kam mir zu Hilfe und mit meinem Rudern konnte ich so gut wie nichts ausrichten. Ich fing an, mich für verloren zu halten.

Mache deinen Zug rückgängig und ziehe stattdessen genau so viele Schritte in die entgegen gesetzte Richtung!

122 AUFGABE

Es ist unmöglich, die Bestürzung zu beschreiben, in die ich geriet, als ich mich von meiner geliebten Insel ab beinahe fünf Seemeilen in den weiten Ozean getrieben sah.

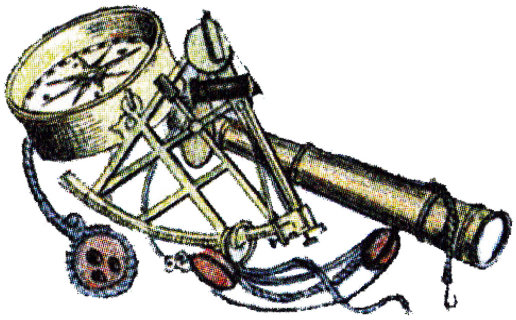
Karl Altmüller übersetzt das englische Wort „league“ sehr frei mit „Seemeile“. Es gilt aber:
1 league = 4,8099 km,
1 Seemeile = 1,852 km.

Wie groß ist die Differenz zwischen 5 leagues und 5 Seemeilen (in km)?

Wenn dein Ergebnis stimmt, darfst du um 1+8+5+2 Felder vorrücken.

123 AUFGABE

Mittlerweile war ich erschreckend weit von der Insel weggetrieben. Wäre mir nur die kleinste Wolke oder ein leichter Nebel in den Weg gekommen, so hätte es auf eine ganz unerwartete Weise um mich geschehen sein müssen. Denn ich hatte keinen Kompass an Bord.



Kannst du genau beschreiben, wie man mit einem Kompass herausfinden kann, in welche Himmelsrichtung man gerade läuft oder segelt? Gib dabei auch an, wie ein Kompass aussieht, wie man ihn halten sollte und was sich nicht mitdreht, wenn man ihn dreht!

Wenn du alle Fragen richtig beantwortest, darfst du die Standorte von deiner Spielfigur und der Spielfigur eines anderen Spielers vertauschen.

124 AUFGABE

Im Osten bemerkte ich einige Felsen. Ein Teil des Stroms bildete dort einen starken Strudel und strömte dann zurück. Wie froh war ich, mein Boot in diesen Strudel leiten zu können. Er brachte mich ungefähr eine Seemeile direkt nach der Insel hin. Dann hörte er auf und konnte mir nichts weiter dienen.

Zeichne eine von links oben nach rechts unten verlaufende Gerade k (Küstenlinie) und einen Punkt S (Schiff), der nicht auf k liegt. Zeichne dann den kürzesten Weg von S zu k ein! Wie be-

① Wie groß sind die Winkel, die dieser Weg mit der Küstenlinie einschließt?

② Beschreibe die spezielle Lage dieses Weges bezüglich k mit einem Adjektiv!

Wenn deine Lösung stimmt, darfst du jeden deiner Züge, der auf einem Feld im Meer enden würde, um bis zu drei Felder verlängern, wenn diese noch im Meer liegen.