

## JERNKYSTENS HELTE - BEGIVENHEDER

Bådformanden slår en terning i starten af hver tur. Hvis bådformanden slår en 1'er eller 2'er, så må der kastes yderligere 2 terninger, og man kan se hvilken begivenhed der skal ske i skemaet herunder.

Slå 2 terninger	Begivenhed	Effekt
<b>2</b>	<b>KNÆK!</b> Alle bådmænd slår en terning, den der slår mindst knækker sin åre.	Den uheldige kan ikke deltage i fremdriftsudfordringer frem til næste opgavefase. Hvis det er nødvendigt må båds mændene godt bytte plads.
<b>3</b>	<b>ØSEN OVERBORD!</b> Alle i båden slår en terning, den der slår mindst er den uheldige.	En øse falder ud af hænderne og forsvinder i bølgerne. Frem til næste opgavefase kan den uheldige ikke deltage i læsningsudfordringer.
<b>4</b>	<b>EN ÅRE SMUTTER I OVERFLADEN!</b> Alle bådmænd slår en terning, den der slår mindst er den uheldige.	Den uheldige mister 2 af sine terninger, fordi han falder bagover og ned i bunden af båden. Den der sidder bagved i retning af bådformanden får en ordentlig gang kold vand i nakken og mister 1 terning. Der kommer 1 vand ind i båden.
<b>5</b>	<b>ENTÅR AF LÆRKEN!</b> Alle i båden slår en terning, den der slår mest er den heldige/uheldige.	Stik imod alle regler har en redningsmand taget en flaske brændevin med i båden. Frem til næste opgavefase får han -1 i sværhedsgrad på alle terningesslag i modudfordringer. Til gengæld får han +1 i sværhedsgrad på alle fremdriftsudfordringer (han synes dog selv, at han ror meget bedre end før).
<b>6</b>	<b>FARVEL TIL SYDVESTEN!</b> Alle i båden slår en terning, den der slår mindst er den uheldige.	Et kraftigt vindpust river hatten af den uheldige. Frem til næste opgavefase får han +1 sværhedsgrad på alle modudfordringer, fordi han nu er direkte udsat for blæst og vand.
<b>7</b>	<b>EN ÅRE SMUTTER I HÆNDERNE!</b> Alle bådmænd slår en terning, den der slår mindst er den uheldige.	Under et kraftigt træk i åren smutter den ud af hænderne. Den uheldige bådmand kan ikke bruge terninger under fremdrift i denne tur.
<b>8</b>	<b>KRAFTIGT VINDSTØD!</b> Alle i båden skal arbejde ekstra hårdt i denne runde!	Alle i båden skal rejse sig og lave 3 englehop og 3 armbøjninger. Hvis ikke, så rykker båden ikke frem denne runde, selvom at I klarer jeres fremdriftsudfordring.
<b>9</b>	<b>HUL I VINDEN!</b> Alle i båden kan puste ud i denne runde.	Alle udfordringer i denne runde har -1 sværhedsgrad.
<b>10</b>	<b>EN MÅGE SLÅR NED!</b>	En udmattet måge lander midt i båden. Det tydes som et tegn på held og alle i båden -1 i sværhedsgrad på modudfordringer frem til næste opgavefase.
<b>11</b>	<b>DEN STORE BØLGE!</b> En stor bølge slår ind over skibet.	Der kommer vand i båden. Markøren for vand rykkes 2 felter.
<b>12</b>	<b>MAND OVER BORD!</b> Alle i båden slår en terning, den der slår mindst er den uheldige.	En uventet bølge slår så hårdt mod båden, at en af jer ryger over bord. Selvom I klarer jeres fremdriftsudfordring rykker I ikke frem i denne tur, fordi I skal redde den uheldige ombord igen. Den uheldige mister halvdelen af sine terninger.