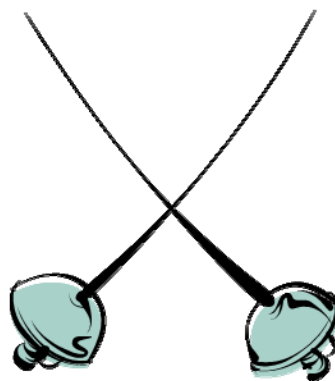


Koerskaart



Een gevecht!

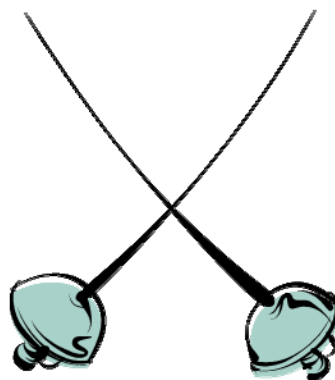
Kies een tegenstander waartegen je wilt strijden. Daarnaast kies je de categorie waarover jullie gaan strijden. Beide deelnemers leggen elk 1 Daalder in.

De ring waarin de persoon staat die aan de beurt is, bepaald de vraag in de juiste moeilijkheidsgraad.

Tijdens deze strijd mogen geen andere koerskaarten worden ingezet. Degene die wint krijgt de pot.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een gevecht!

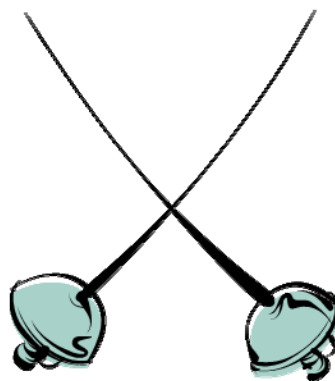
Kies een tegenstander waartegen je wilt strijden. Daarnaast kies je de categorie waarover jullie gaan strijden. Beide deelnemers leggen elk 1 Daalder in.

De ring waarin de persoon staat die aan de beurt is, bepaald de vraag in de juiste moeilijkheidsgraad.

Tijdens deze strijd mogen geen andere koerskaarten worden ingezet. Degene die wint krijgt de pot.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een gevecht!

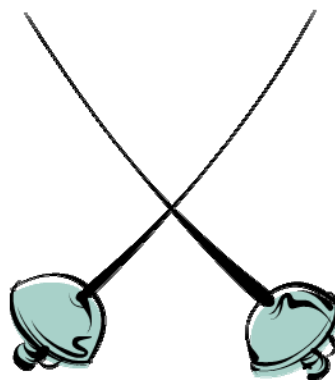
Kies een tegenstander waartegen je wilt strijden. Daarnaast kies je de categorie waarover jullie gaan strijden. Beide deelnemers leggen elk 1 Daalder in.

De ring waarin de persoon staat die aan de beurt is, bepaald de vraag in de juiste moeilijkheidsgraad.

Tijdens deze strijd mogen geen andere koerskaarten worden ingezet. Degene die wint krijgt de pot.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een gevecht!

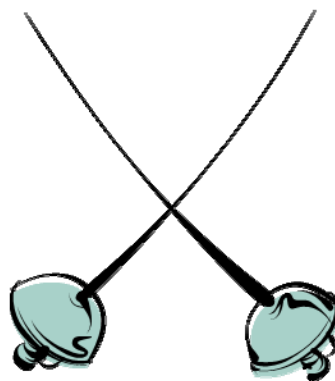
Kies een tegenstander waartegen je wilt strijden. Daarnaast kies je de categorie waarover jullie gaan strijden. Beide deelnemers leggen elk 1 Daalder in.

De ring waarin de persoon staat die aan de beurt is, bepaald de vraag in de juiste moeilijkheidsgraad.

Tijdens deze strijd mogen geen andere koerskaarten worden ingezet. Degene die wint krijgt de pot.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een gevecht!

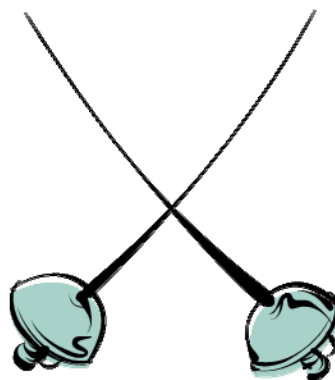
Kies een tegenstander waartegen je wilt strijden. Daarnaast kies je de categorie waarover jullie gaan strijden. Beide deelnemers leggen elk 1 Daalder in.

De ring waarin de persoon staat die aan de beurt is, bepaald de vraag in de juiste moeilijkheidsgraad.

Tijdens deze strijd mogen geen andere koerskaarten worden ingezet. Degene die wint krijgt de pot.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een gevecht!

Kies een tegenstander waartegen je wilt strijden. Daarnaast kies je de categorie waarover jullie gaan strijden. Beide deelnemers leggen elk 1 Daalder in.

De ring waarin de persoon staat die aan de beurt is, bepaald de vraag in de juiste moeilijkheidsgraad.

Tijdens deze strijd mogen geen andere koerskaarten worden ingezet. Degene die wint krijgt de pot.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Ga zo door!

Je bent al lekker op weg. Beantwoord een vraag uit een categorie naar keuze. Bij een goed gegeven antwoord vervolg je je beurt. Bij een fout antwoord ga je pas bij de volgende beurt verder.

(beantwoord de vraag van de ring waarin je je bevindt)

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Ga zo door!

Je bent al lekker op weg. Beantwoord een vraag uit een categorie naar keuze. Bij een goed gegeven antwoord vervolg je je beurt. Bij een fout antwoord ga je pas bij de volgende beurt verder.

(beantwoord de vraag van de ring waarin je je bevindt)

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Watertaxi!

Je hebt veel haast om de sluis te halen, voordat deze dicht gaat. Een watertaxi ziet dat je haast hebt. Deze vraagt dan ook of hij je naar de sluis moet brengen. Helaas is de watertaxi niet gratis. Wat doe je?

Voor 2 daalders brengt de taxi je naar de sluis als je in de 1e ring zit

Voor 3 daalders brengt de taxi je naar de sluis als je in de 2e of 3e ring zit.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Watertaxi!

Je hebt veel haast om de sluis te halen, voordat deze dicht gaat. Een watertaxi ziet dat je haast hebt. Deze vraagt dan ook of hij je naar de sluis moet brengen. Helaas is de watertaxi niet gratis. Wat doe je?

Voor 2 daalders brengt de taxi je naar de sluis als je in de 1e ring zit

Voor 3 daalders brengt de taxi je naar de sluis als je in de 2e of 3e ring zit.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Snellere route!

Voor jouw is dit gebied bekend terrein. Je weet dan ook een snellere route die de andere boten niet weten. Gooi nog een keer en vervolg je beurt.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Snellere route!

Voor jouw is dit gebied bekend terrein. Je weet dan ook een snellere route die de andere boten niet weten. Gooi nog een keer en vervolg je beurt.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Beste bootsman!

Je bent door alle bemanningsleden tot beste bootsman van de groep uitgeroepen. Als beloning krijg je van al je medespelers 1 Daalder.



Koerskaart



Beste bootsman!

Je bent door alle bemanningsleden tot beste bootsman van de groep uitgeroepen. Als beloning krijg je van al je medespelers 1 Daalder.



Koerskaart



Logboek!

Je rechterbuurman neemt naast zijn eigen logboek, jouw logboek ook over.



Koerskaart

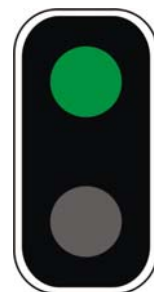
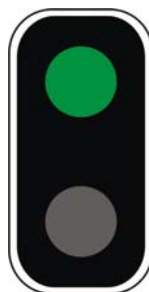


Logboek!

Je rechterbuurman neemt naast zijn eigen logboek, jouw logboek ook over.



Koerskaart



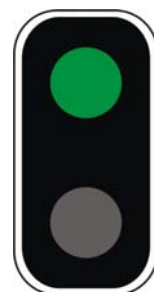
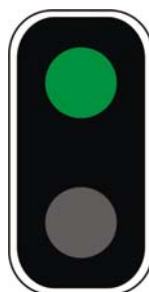
De deuren zijn geopend!

Deze kaart mag je inzetten als je op een sluisvraag komt. Dit is een vrijkaart om naar de volgende ring te gaan zonder een sluisvraag te beantwoorden.

N.B. Deze kaart mag niet worden ingezet om in de middencirkel te komen.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



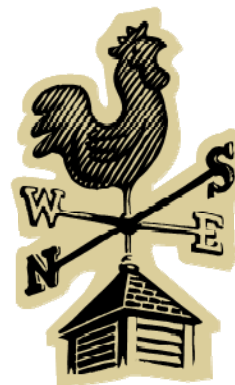
De deuren zijn geopend!

Deze kaart mag je inzetten als je op een sluisvraag komt. Dit is een vrijkaart om naar de volgende ring te gaan zonder een sluisvraag te beantwoorden.

N.B. Deze kaart mag niet worden ingezet om in de middencirkel te komen.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart

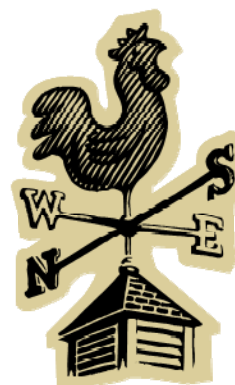


Gunstige wind!

De wind waait krachtig en komt gelukkig uit de goede richting. Hierdoor schiet je al lekker op. Gooi nog een keer en vervolg je beurt.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart

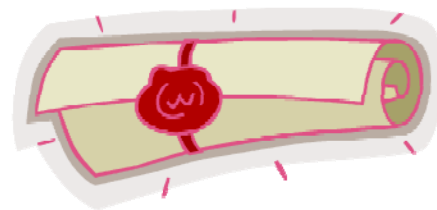


Gunstige wind!

De wind waait krachtig en komt gelukkig uit de goede richting. Hierdoor schiet je al lekker op. Gooi nog een keer en vervolg je beurt.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart

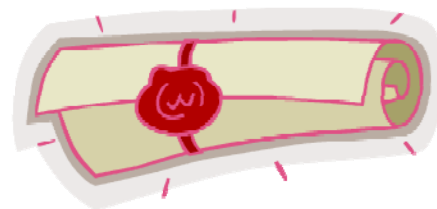


Vrijstelling!

Deze kaart is een vrijstelling om te betalen. Wanneer je aan een mede speler of de bank moet betalen, mag je deze kaart één keer inzetten.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Vrijstelling!

Deze kaart is een vrijstelling om te betalen. Wanneer je aan een mede speler of de bank moet betalen, mag je deze kaart één keer inzetten.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Vrijstelling!

Bij een fout antwoord mag je deze kaart inzetten. Je krijgt geen Daalder, maar mag je beurt wel vervolgen.

N.B. Deze kaart mag niet op een sluisvraag worden ingezet.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



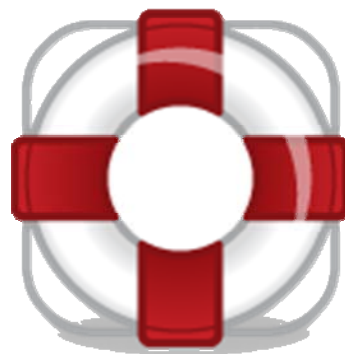
Vrijstelling!

Bij een fout antwoord mag je deze kaart inzetten. Je krijgt geen Daalder, maar mag je beurt wel vervolgen.

N.B. Deze kaart mag niet op een sluisvraag worden ingezet.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Man overboord!

Je ziet dat een bemanningslid van een ander schip overboord slaat. Je aarzelt geen moment en schiet direct te hulp. Door jouw hulp is de persoon snel weer op het droge. Als beloning krijg je 3 Daalders.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart

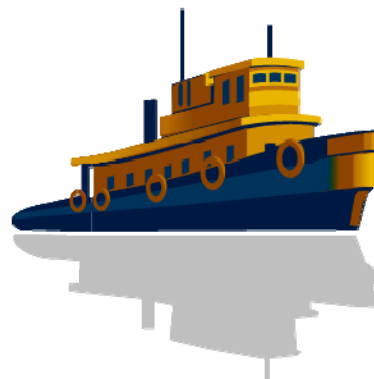


Man overboord!

Je ziet dat een bemanningslid van een ander schip overboord slaat. Je aarzelt geen moment en schiet direct te hulp. Door jouw hulp is de persoon snel weer op het droge. Als beloning krijg je 3 Daalders.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Sleep!

Je hebt een sleep weten te bemachtigen. Zonder dat jezelf heel moe wordt, schiet je wel lekker op. Daarnaast zijn de mensen van de sleper erg aardig en stoppen je nog een zakcentje toe.

Gooi nog een keer en vervolg je beurt.
Daarnaast ontvang je 1 Daalder!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Sleep!

Je hebt een sleep weten te bemachtigen. Zonder dat jezelf heel moe wordt, schiet je wel lekker op. Daarnaast zijn de mensen van de sleper erg aardig en stoppen je nog een zakcentje toe.

Gooi nog een keer en vervolg je beurt.
Daarnaast ontvang je 1 Daalder!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Handige Harry!

Je linkerbuurman had problemen met zijn zeilen. Je hebt hem hiermee geholpen. Als dank krijg je van hem 2 Daalders.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Handige Harry!

Je linkerbuurman had problemen met zijn zeilen. Je hebt hem hiermee geholpen. Als dank krijg je van hem 2 Daalders.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



EHBO!

Tijdens de trektocht is één van je bemanningsleden gewond geraakt. Je besluit om naar de dokter te gaan. Alles blijkt mee te vallen, behalve de rekening van de dokter dan.

Betaal 2 Daalders!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



EHBO!

Tijdens de trektocht is één van je bemanningsleden gewond geraakt. Je besluit om naar de dokter te gaan. Alles blijkt mee te vallen, behalve de rekening van de dokter dan.

Betaal 2 Daalders!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Verdwaald!

Ondanks een uitgebreide routebeschrijving ben je toch verdwaald. Na eerst grondig de routebeschrijving en de omgeving te hebben bestudeerd, besluit je aan een voorbijganger de weg te vragen. Kostbare tijd is helaas verloren gegaan.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Verdwaald!

Ondanks een uitgebreide routebeschrijving ben je toch verdwaald. Na eerst grondig de routebeschrijving en de omgeving te hebben bestudeerd, besluit je aan een voorbijganger de weg te vragen. Kostbare tijd is helaas verloren gegaan.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



In overtreding!

Je hebt je niet aan de regels gehouden die op het water gelden. De politie heeft je aangehouden en je krijgt een bekeuring.

Betaal 2 Daalders

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



In overtreding!

Je hebt je niet aan de regels gehouden die op het water gelden. De politie heeft je aangehouden en je krijgt een bekeuring.

Betaal 2 Daalders

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Afgesloten!

Het kanaal waar je in vaart blijkt wegens werkzaamheden afgesloten. Je moet nu eerst terug varen voordat je een andere route kunt nemen.

Ga terug naar plek waar je in deze ring bent gekomen!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Afgesloten!

Het kanaal waar je in vaart blijkt wegens werkzaamheden afgesloten. Je moet nu eerst terug varen voordat je een andere route kunt nemen.

Ga terug naar plek waar je in deze ring bent gekomen!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een zeilwedstrijd!

Je komt op een plas waar een zeilwedstrijd wordt gehouden met skûtsjes. Dit is altijd weer spectaculair om te zien. Je besluit om te blijven liggen om zo de wedstrijd te kunnen zien.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een zeilwedstrijd!

Je komt op een plas waar een zeilwedstrijd wordt gehouden met skûtsjes. Dit is altijd weer spectaculair om te zien. Je besluit om te blijven liggen om zo de wedstrijd te kunnen zien.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Een brug!

Je komt een brug tegen waar je niet onderdoor kunt. Je wacht totdat de brug opengaat. Betaal 1 Daalder aan de brugwachter om door te mogen gaan.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart

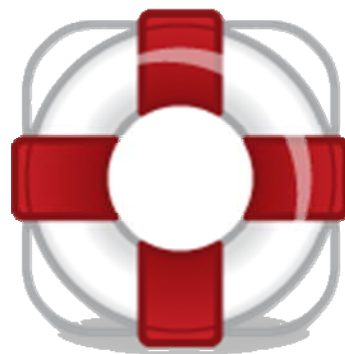


Een brug!

Je komt een brug tegen waar je niet onderdoor kunt. Je wacht totdat de brug opengaat. Betaal 1 Daalder aan de brugwachter om door te mogen gaan.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Man overboord!

Één van bemanningsleden is overboord geslagen. Je keert snel de boot, om de bemanningslid weer aanboord te krijgen. Wanneer de bemanningslid weer droog is en van de schrik is bekomen ga je verder.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Man overboord!

Één van bemanningsleden is overboord geslagen. Je keert snel de boot, om de bemanningslid weer aanboord te krijgen. Wanneer de bemanningslid weer droog is en van de schrik is bekomen ga je verder.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Lunchpakket vergeten!

O jee, je bent de lunchpakketten vergeten. Zonder een gevulde maag kun je niet op trektocht. Koop van je linkerbuurman een paar lunchpakketten. Je betaald hem 1 Daalder.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Lunchpakket vergeten!

O jee, je bent de lunchpakketten vergeten. Zonder een gevulde maag kun je niet op trektocht. Koop van je linkerbuurman een paar lunchpakketten. Je betaald hem 1 Daalder.

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Onweer!

Het weer is plots omgeslagen. Je vaart nu midden in een onweersbui. Je kunt niet langer op het water blijven. Zoek snel beschutting en wacht totdat de onweer en de regen voorbij zijn gedreven.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Onweer!

Het weer is plots omgeslagen. Je vaart nu midden in een onweersbui. Je kunt niet langer op het water blijven. Zoek snel beschutting en wacht totdat de onweer en de regen voorbij zijn gedreven.

1 beurt overslaan!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Wild kamperen!

Opzoek naar een mooie overnachtingsplek heb je de tent op een klein veldje opgezet. De volgende morgen wordt je gewekt door iemand van Staatsbosbeheer. Je blijft in een natuurgebied je tentje te hebben opgezet. Hiervoor krijg je een boete.

Betaal 1 Daalder!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©

Koerskaart



Wild kamperen!

Opzoek naar een mooie overnachtingsplek heb je de tent op een klein veldje opgezet. De volgende morgen wordt je gewekt door iemand van Staatsbosbeheer. Je blijft in een natuurgebied je tentje te hebben opgezet. Hiervoor krijg je een boete.

Betaal 1 Daalder!

SAIL MASTER
PRODUCTIONS©