

SUBMARINE

Versunkene Schätze

Leo Colovini

Spieler: 2 – 5

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 min

Sensationelle Funde auf dem Meeresgrund locken die Bergungsschiffe zahlreicher Forschungsgesellschaften in das neu entdeckte Gebiet. Jeder Spieler leitet den Einsatz von einigen Tauchbooten von seinem Mutterschiff aus und setzt alles dran, als erster 12 der wertvollen Artefakte zu bergen.

Die Manöver wollen aber genau bedacht und taktisch geschickt geplant sein, denn die anderen Spieler versuchen mit allen Mitteln, den Funkverkehr der anderen Tauchboote mit ihrem Mutterschiff zu stören und so deren Bergungsarbeiten zu verzögern. Das kann nur mit vorausschauendem Einsatz der Tauchboote und sorgfältig geplantem Einsatz der Ressourcen ausgeglichen werden.



60 Schatzmarken

12 verschiedene mit 5 verschiedenen Hintergrundmotiven und Farbrändern und

5 Jokermarken

(Muschel) je 1 pro Hintergrund und Farbe

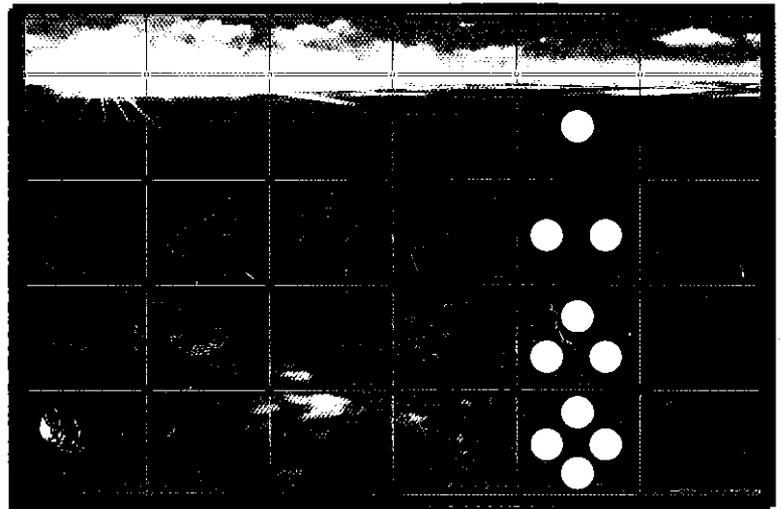
60 Bergungskarten*
je 12 pro Hintergrund
und Farbe



5 Containerkarten
in den Spielerfarben

○ = Verteilung der
Schatze pro Spalte

Spielplan



5 Forschungsschiffe
in den Spielerfarben



25 Tauchboote
je 5 in den Spielerfarben

*Dieses Spiel enthält 75 Karten (15 als Reserve).

Der Spielplan wird in der Mitte des Tisches ausgebreitet. Die 60 Schätze werden zufällig auf dem Spielfeld verteilt: je 1 in die Felder unter der Wasseroberfläche (2. Ebene), je 2 in jedes Feld der darunter liegenden Ebene, darunter 3 und in die unterste Ebene je 4 Schätze pro Feld. Die Schätze liegen alle offen einzeln nebeneinander.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält das Forschungsschiff, die Tauchboote und den Container seiner Farbe. Die Forschungsschiffe werden links neben den Plan gestellt, die Container für alle sichtbar vor jedem Spieler ausgelegt.

Je nach Spielerzahl bekommt jeder Spieler:

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
15 Bergungskarten	15 Bergungskarten	13 Bergungskarten	12 Bergungskarten
5 Tauchboote	5 Tauchboote	4 Tauchboote	3 Tauchboote
1 Joker (Muschel)	1 Joker (Muschel)	1 Joker (Muschel)	1 Joker (Muschel)
1 Containerkarte	1 Containerkarte	1 Containerkarte	1 Containerkarte

Die übrigen Bergungskarten, Tauchboote und Jokermarken bleiben in der Schachtel. Es spielt übrigens keine Rolle, ob Sie die nicht benötigten Bergungskarten beliebig auswählen oder die gleiche Anzahl pro Hintergrund bzw. Farbe entfernen.

Die je nach Spielerzahl benötigte Anzahl Karten wird gemischt und gleichmäßig an alle Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler legt seine Karten als Nachziehstapel verdeckt vor sich ab. Dann nimmt er davon **3 Karten** auf die Hand.

Jeder Spieler erhält einen beliebigen Joker (Muschel), den er offen neben seinem Laderaum ablegt.

Spielziel

Die Spieler versuchen, 12 verschiedene Schätze zu heben. Wer als erster seinen Container voll hat oder bei vorzeitigem Ende die meisten Schätze geborgen hat, gewinnt. Die Farbe der Schätze spielt dabei keine Rolle.

Einsetzen der Tauchboote

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der zuletzt mit einem Boot gefahren ist. Die Spieler setzen reihum immer eines ihrer Tauchboote in ein Feld direkt unter der Meeresoberfläche (2. Ebene). Dabei dürfen beliebig viele Boote in einem Feld platziert werden, gleich farbige und verschieden farbige.

Spielzüge

Es wird weiterhin im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spielzug besteht aus 2 Schritten:

1. **Bewegung des Forschungsschiffes**
2. **Aktion des/der Tauchboote**

1. Bewegung des Forschungsschiffes

Die Forschungsschiffe bleiben stets auf der Wasseroberfläche, ziehen also nur in der **obersten Ebene**. Sie starten links vom ersten Feld und fahren immer nur von links nach rechts. Das Forschungsschiff muss in jedem Zug mindestens eine Spalte weiter gezogen werden, bis es schließlich auf der rechten Seite über den Rand hinaus vom Spielplan gezogen wird. Es darf nur in einer Spalte stehenbleiben, in der sich auf einem der Felder darunter mindestens ein eigenes Tauchboot befindet. Das Forschungsschiff muss nicht auf der ersten Spalte mit eigenem Tauchboot anhalten, sondern kann zur nächsten oder übernächsten weiterfahren oder auch direkt vom Spielfeld. Ist ein Schiff auf der rechten Seite vom Spielplan gefahren, wartet es dort solange, bis alle anderen Schiffe auch dort sind. In dieser und eventuell folgenden Runden – bis das letzte Forschungsschiff dort

angekommen ist – kann der Spieler keine Tauchboot-Aktion ausführen. Er darf statt dessen eine Karte tauschen (siehe Forschungspause). Zieht der letzte Spieler sein Forschungsschiff über den rechten Rand des Spielplans hinaus, werden nach seinem Zug alle Forschungsschiffe wieder an den linken Spielfeldrand gesetzt und der nächste Spieler beginnt eine neue Fahrt.

2. Tauchboot-Aktion

Nur Tauchboote, die sich unterhalb des Forschungsschiffs in der gleichen Spalte befinden, können in Aktion treten. Die Tauchboote in dieser Spalte dürfen entweder

- **versetzt werden**

oder

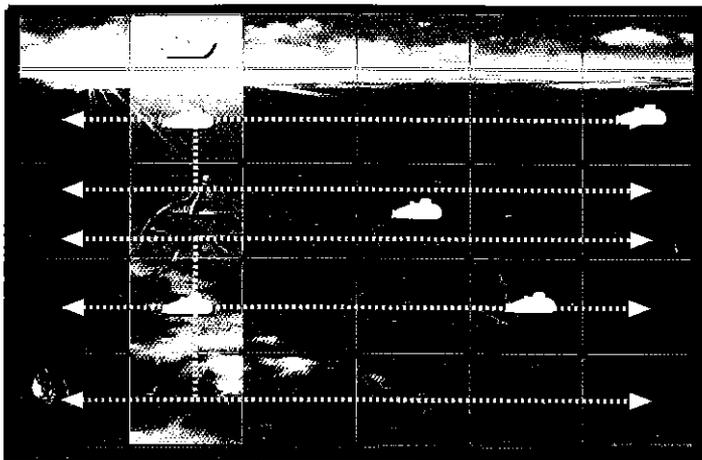
- **zur Bergung von Schätzen eingesetzt werden.**

Alle Boote in einer Spalte – auch in unterschiedlichen Ebenen – können nur für dieselbe Aktionsart eingesetzt werden.

Jeder Spieler muss mindestens eine Aktion ausführen. Kann er keinen Schatz bergen, muss er mindestens eines seiner Tauchboote versetzen.

Versetzen:

Möchte der Spieler eines oder mehrere seiner Tauchboote versetzen, so darf er seine Boote unterhalb seines Forschungsschiffs eines nach dem anderen



Beispiel 1: Das weiße Tauchboot unter seinem Forschungsschiff darf in der gleichen Ebene auf jedes andere Feld ziehen oder 1 Ebene tiefer sinken und dort ein beliebiges Feld besetzen. Das weiße Tauchboot in der 4. Ebene unter seinem Forschungsschiff darf ebenfalls in der gleichen Ebene auf jedes Feld ziehen oder eine Ebene aufsteigen und dort ein beliebiges Feld besetzen oder eine Ebene sinken und ein beliebiges Feld besetzen. Die übrigen 3 weißen Tauchboote dürfen nicht gezogen werden, da sie sich nicht unter ihrem Forschungsschiff befinden.

- in der selben Ebene, in der Ebene über oder in der Ebene unter dem Standort auf ein beliebiges Feld versetzen.

Bergung von Schätzen:

Möchte der Spieler seine Tauchboote zur Bergung von Schätzen einsetzen, so kann er aus jedem Feld in der Spalte unterhalb seines Forschungsschiffs beliebig viele Schatzmarken einsammeln, vorausgesetzt, in diesem Feld befindet sich mindestens ein eigenes Tauchboot und der Spieler verfügt über die notwendigen Karten. Für die Bergung benötigt er

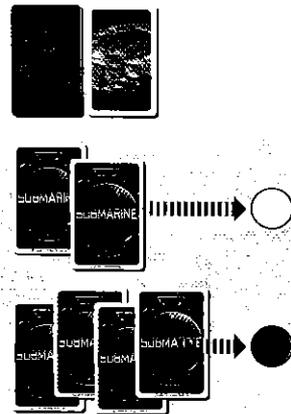
- für jede Schatzmarke **eine seiner Handkarten** mit dem gleichen Hintergrundmotiv bzw. gleich farbigen Rand wie die Schatzmarke. Die Bergungskarte legt er auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Diese Karten sind dann endgültig aus dem Spiel.

- **Karten von seinem Nachzugstapel** für alle gegnerischen Tauchboote, die sich in derselben Spalte befinden wie das eigene Tauchboot, und zwar im selben Feld oder in einem Feld darüber (siehe Beispiel 2). Dies kostet ihn pro gegnerischem Tauchboot und pro geborgenem Schatz eine Karte. Diese Karte nimmt der aktive Spieler verdeckt von seinem Stapel und legt sie auf den Stapel des oder der betreffenden Mitspieler. (siehe Beispiel 2). (Diese Mitspieler dürfen, falls sie weniger als 3 Karten auf der Hand haben, sofort bis auf 3 Karten nachziehen.) Hat der aktive Spieler nicht genügend Karten im Nachziehstapel, so kann er auch Handkarten seiner Wahl abgeben. Hat er insgesamt nicht die benötigten Karten, kann er den Schatz nicht bergen. (Ausnahme: Joker, siehe unten).

Der Spieler nimmt den Schatz und legt ihn auf das entsprechende Feld auf seiner Containerkarte. Ist das Feld bereits belegt, d.h., besitzt der Spieler bereits einen Schatz dieser Art, so legt er die Schatzmarke neben seinem Container ab. Sie kann in späteren Zügen genau wie die Joker eingesetzt werden.

Ende der Tauchboot Aktion:

Am Ende seines Zuges ergänzt der Spieler seine Handkarten wieder auf 3 (falls er noch über ausreichend Karten in seinem Nachziehstapel verfügt).



Beispiel 2: Der violette Spieler birgt die beiden Schatzmarken in der 4. Ebene. Dafür muss er von seinen Handkarten 2 Bergungskarten mit gleich farbigem Rand offen ablegen (aus dem Spiel). Außerdem muss er von seinem Nachzugstapel an Weiß 2 Karten abgeben (1 pro Schatz), da Weiß ein Tauchboot zwischen dem bergenden Tauchboot und dessen Forschungsschiff postiert hat. Braun bekommt sogar 4 Karten von Violett, weil er 2 Boote günstig postiert hat, für das 3. Boot in der untersten Ebene bekommt er jedoch keine Karten. Das andere violette Tauchboot könnte, falls vorhanden, weitere Schätze bergen, wenn der Spieler über entsprechende Karten verfügt.

3. Einsatz der Joker

Die Joker (die anfangs verteilt und die doppelt geborgenen Schätze) können als Ersatz für die passende Handkarte bei der Bergung eines Schatzes eingesetzt werden. Dabei ist es jedoch nicht notwendig, dass der Joker den passenden Hintergrund und den gleich farbigen Rand aufweist. Mit einem Joker kann jede Schatzmarke geborgen werden, vorausgesetzt, das eigene Forschungsschiff schwimmt oben in der gleichen Spalte und ein eigenes Tauchboot im gleichen Feld wie der Schatz. Bei Einsatz eines Jokers brauchen auch **keine Karten** für gegnerische Tauchboote abgegeben werden. Der Joker wird an Stelle des geborgenen Schatzes auf dem Spielfeld platziert und kann – ab dem nächsten Spieler – wie jeder andere Schatz mit Hilfe der passenden Bergungskarte wieder erworben werden. Joker dürfen nicht auf der Containerkarte einen Schatz ersetzen.

4. Forschungspause

Befindet sich das Forschungsschiff des Spielers rechts neben dem Spielplan, so kann dieser keine Tauchboot-Aktion ausführen. Statt dessen kann er jedesmal, wenn er wieder an der Reihe ist, eine seiner Handkarten unter seinen Nachziehstapel schieben und eine neue Karte aufnehmen.

Das Spiel endet,

- wenn ein Spieler alle Plätze auf seiner Containerkarte passend belegt hat, er also für jeden dort abgebildeten Schatz eine entsprechende Schatzmarke geborgen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

oder

- wenn ein Spieler den letzten Schatz in einer Spalte birgt, die Spalte also leer ist. Joker-Muscheln zählen in diesem Fall nicht, d.h. eine Spalte, in der noch ein solcher Joker liegt, ist trotzdem leer.

- wenn kein Spieler mehr Karten hat und alle Karten auf dem Ablagestapel liegen.

In diesen Fällen gewinnt der Spieler, der die meisten Schätze in seinem Container hat.

Bei Gleichstand entscheidet die Zahl der Joker, über die ein Spieler verfügt. Herrscht immer noch Gleichstand, entscheidet die Anzahl der ihm noch verbliebenen Karten.