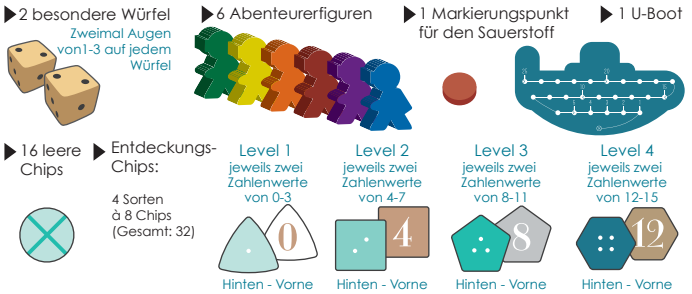


Einige Abenteurer tauchen mit der Hoffnung auf den großen Reichtum auf den Grund des Meeres, um die dort verbliebenen Schätze an die Oberfläche zu bringen. Obwohl sie Rivalen sind, mussten sie aus Kostengründen zusammen ein einziges U-Boot mieten. Trotzdem reichte ihr Geld nicht für ein neuartiges Tiefseeboot und sie müssen sich beim Tauchen den Sauerstoff aus einem einzigen Sauerstofftank teilen. Wer nicht auftaucht, bevor der Sauerstoff aufgebraucht ist, verliert all seine Schätze. Wer von ihnen kann wohl die meisten Schätze ans Tageslicht befördern...?

Inhalt



Vorbereitung

- Das U-Boot wird gut sichtbar für alle auf den Tisch gelegt.
- Der Markierungspunkt für den Sauerstoff wird auf die "25" gelegt. Die Zahlen zeigen den verbleibenden Sauerstoff an.
- Alle Entdeckungschips werden umgedreht und innerhalb ihrer Level-Kategorie gemischt.
- Die Entdeckungschips werden in einer Linie unter das U-Boot gelegt. Man beginnt mit den Level 1-Chips und legt die wertvollen Level 4-Chips ans Ende der Linie.
- Jeder Spieler sucht sich eine Abenteurerfigur aus und stellt sie auf das U-Boot.
- Der Spieler, der als letztes im Meer geschwommen ist, beginnt. Falls in letzter Zeit niemand im Meer war, kann man den ersten Spieler auch durch Würfeln auswählen (die höchste Augenzahl gewinnt).

Ziel des Spiels

Jedes Spiel besteht aus drei Runden. Es gewinnt der Spieler, der nach diesen drei Runden die Schätze mit dem höchsten Wert gesammelt hat. Um zu gewinnen muss man möglichst viele Entdeckungschips sammeln. **Man kann pro Runde nur einmal zum U-Boot zurückkehren** und wenn man einmal im U-Boot angekommen ist, kann man auch nicht wieder tauchen gehen. Es bringt nichts mit leeren Händen zurück zum U-Boot zu kommen.

Verlauf des Spiels

Jeder Spieler führt bei jedem Zug die unten beschriebenen vier Schritte aus. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Eine Runde endet wenn alle Spieler wieder im U-Boot angekommen oder **wenn einer der Spieler den letzten Sauerstoff verbraucht**.

① Den Sauerstoff verringern

Je nach Anzahl der eigenen Schätze, verringert man die Menge an Sauerstoff (Es zählen nur die Schätze aus dieser Runde). Pro Schatz, wird ein Punkt abgezogen. Auch wenn der Sauerstoff auf unter Null sinkt, darf der Spieler seinen Zug beenden. Spieler, die bereits ins U-Boot zurückgekehrt sind, verbrauchen keinen Sauerstoff mehr.

② Entscheiden, ob man tiefer taucht oder zurückkehrt

Man muss allen mitteilen, in welche Richtung man schwimmt. Wenn man sich in einer Runde einmal dafür entscheidet umzukehren, kann man sich nicht mehr umentscheiden. Wer zurückkehrt, dreht seine Figur in Richtung U-Boot. Danach muss man nicht wiederholen, dass man auf dem Rückweg ist. Wer würfelt ohne etwas zu sagen, muss automatisch in die gleiche Richtung gehen wie vorher. Beim ersten Zug kann man nicht zurückkehren.

③ Würfeln und sich fortbewegen

Man würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig und setzt seine Abenteurerfigur anschließend so viele Schritte auf den Entdeckungschips vor oder zurück, wie die Summe der Würfelaugen ergibt. **Chips auf denen ein anderer Abenteurer steht werden nicht mitgezählt und übersprungen.**

(3*) Wenn man in dieser Runde schon Entdeckungschips gesammelt hat, wird die Anzahl derer von der Summe der Würfelaugen abgezogen und die Schrittzahl verringert sich.

(3*) Wenn man am Ende der Linie ankommt, bleibt man auch dort stehen, auch wenn noch Schritte übrig sein sollten.

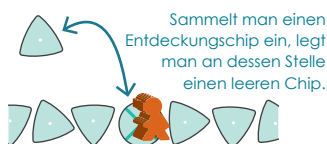


④ Erforschen

Bleibt man stehen, wählt man Option a, b oder c.

a: Man tut nichts

b: Entdeckungschip sammeln.



Man sammelt einen Entdeckungschip und legt an dessen Stelle einen leeren Chip und stellt seine Abenteurerfigur oben drauf. Man darf den Wert der Schätze nicht überprüfen, bis man wieder im U-Boot angekommen ist. Man kann so viele Entdeckungschips einsammeln wie man möchte, sollte dabei aber bedenken, dass, wenn man mehr als sechs Chips sammelt, man aufgrund von Punkt 3 keinen Schritt vor oder zurück machen kann.

c: Man legt einen Entdeckungschip wieder ab.

Wenn man schon Schätze gesammelt hat und auf einem leeren Chip stehen bleibt, kann man einen beliebigen Schatz (der in dieser Runde gesammelten Schätze) wieder ablegen. Man tauscht den leeren Chip gegen den vorher gesammelten Entdeckungschip aus und stellt sich darauf. Der leere Chip kommt zu den anderen leeren Chips.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spieler, der links von einem sitzt (Uhrzeigersinn), ist dran und führt die Schritte 1-4 aus.

Ende einer Runde



Eine Runde endet, wenn alle Abenteurer wieder im U-Boot ankommen oder wenn der Sauerstoff verbraucht ist. Je nachdem ob man es zum U-Boot geschafft hat oder nicht, befolgt man die folgenden Regeln.

Spieler, die es zurück ins U-Boot geschafft haben:

Jeder dreht seine gesammelten Entdeckungschips um und überprüft deren Wert. Die gesammelten Chips werden zu den Schätzen des jeweiligen Spielers. Jeder Spieler behält seine Schätze bis das Spiel endet.

Spieler, die es nicht ins U-Boot zurück geschafft haben:

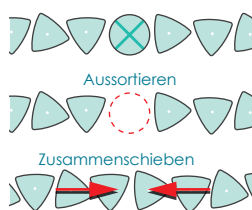
Alle Schätze, die man in dieser Runde gesammelt hat fallen zurück auf den Meeresboden. **Die verlorenen Schätze werden beginnend bei den Schätzen des Spielers, der am weitesten vom U-Boot entfernt ist, hinter das Ende der Schatzlinie gelegt (nicht auf den letzten Schatz!).**

Die verlorenen Schätze werden in Dreierstapeln am Ende der Schatzlinie aufgestapelt.



Die aufgestapelten Schätze gelten in den folgenden Runden als ein Schatz. Wer auf einem Dreierstapel zum Stehen kommt, kann dieses Set einsammeln und muss es auch als Set wieder ablegen. Beim Verringern der Luft oder Bewegen der Spielfigur wird jeder Stapel wie ein einziger Chip behandelt. Am Ende der Runde werden alle Werte des Stapels addiert.

Nach jeder Runde werden alle leeren Chips aus der Schatzlinie entfernt, **so dass der Weg zu den wertvollen Schätzen nach jeder Runde kürzer wird.**



Der Spieler der am Ende einer Runde am weitesten vom U-Boot entfernt ist, beginnt in der nächsten Runde. Wenn alle es zurück ins U-Boot geschafft haben, beginnt der, der als letztes im U-Boot angekommen ist.

Ende des Spiels

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Die Spieler rechnen zusammen, welchen Wert ihre (in allen Runden) angesammelten Schätze haben. Der Spieler mit dem höchsten Schatzwert gewinnt.

Falls zwei Spieler den gleichen Schatzwert haben, gewinnt der, der mehr wertvolle Schätze besitzt. Wenn beide die gleiche Anzahl an wertvollen Schätzen besitzen, endet das Spiel unentschieden.



version 1.0

Autoren: Jun Sasaki, Goro Sasaki

Produktion: Satoe Hatano

Kooperation: Fumihito Kanaya, Takafumi Shindo,

Yoshihiro Shindo, Dan Yamamoto

Übersetzung: Laura Grundmann

Druck: ODA PRINTING CO., LTD. / IKEDA PAPER-WARE Co., Ltd.

Veröffentlichung: Oink Games Inc.

<http://oinkgms.com>

© 2014 Oink Games Inc.

⚠ Warnung (Bitte unbedingt lesen!)

- ▼ Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Es ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
- ▼ Bewahren Sie das Spiel nicht an zu warmen Orten auf, da sich die Einzelteile verformen könnten.
- ▼ Verwenden Sie das Spiel nicht in der Nähe von Feuer. Die Einzelteile können sich verformen oder einen Brandherd darstellen.