

# Die Taucher

## Ein Abeneuer- und Strategiespiel für 4 Personen

Schätze von längst versunkenen Schiffe locken die Taucher ins Meer. Dort lauern aber viele Gefahren und außerdem ist nicht nur ein Schatzsucher auf der Jagd...

### INHALT:

- 121 Kärtchen (das Meer).
- 4 Boote.
- 12 Spielfiguren (Taucher).
- 40 Schätze.

### SPIELVORBEREITUNGEN

- Die 121 Kärtchen werden mit der Rückseite nach oben, in Form eines Quadrates von 11x11 Kärtchen ausgelegt, welches dem Spielplan (das Meer) entspricht.
- Man spielt in 2 Teams á 2 Spielern, wobei sich die beiden Partner gegenüber sitzen. Alternativ kann man auch mit 4 Einzelspielern spielen.
- Es wird ausgelost wer beginnt. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und setzt seine Taucher in das entsprechende Boot. Anschließend stellt er sein Boot mit dem Heck an eines der Kärtchen in die ihn am nächsten Liegende äußerste Kartenreihe.

### ZIEL DAS SPIELS

Die Spieler erforschen das Meer mit ihren Tauchern. Sie finden Schätze und versuchen diese zu ihren Booten zu bringen. Das Team, das am Ende die meisten Schätze geborgen hat, gewinnt.

### DURCHFÜHRUNG DES SPIELS

Der erste Spieler betritt den Spielplan, in dem er mit einem seiner Taucher aus seinem Boot steigt. Das Kärtchen wird umgedreht und der Taucher darauf gestellt. Das Bild des Kärtchens entscheidet die weiteren Schritte des Tauchers.



**Offenes Meer.** Spielzug ist zu Ende. Auf dieses Feld dürfen gleichzeitig mehrere Taucher einer Farbe stehen. Beliebige viele Schätze können hier zwischen gelagert werden.



**Schatz.** Spielzug ist zu Ende. Angezeigte Anzahl der Schätze (1-4) werden auf das Kärtchen gelegt. Die Schätze werden dann einzeln zu den Booten gebracht. Ein schon aufgedecktes Schatzkärtchen ist wie die Karte offenes Meer zu behandeln.



**Insel.** Spielzug ist zu Ende. Auf einer Insel kann der Taucher nicht geschlagen werden. Es ist nicht erlaubt, Schätze auf die Inseln mitzuführen.



**Meeresschildkröte.** Spielzug ist zu Ende. Der Taucher muß einen Zug aussetzen. Der Spieler darf jedoch mit einem seiner anderen Taucher beim nächsten Durchgang ziehen.



**Schlamm.** Spielzug ist zu Ende am Schlammloch #1. Der Taucher muß sämtliche Schlammlöcher durchlaufen, bevor er auf ein anderes Kärtchen ziehen darf. Es dürfen maximal 2 Teile (Taucher/Schatz) in einen Loch befinden, ansonsten wird ein Teil aus dem Spiel genommen.



**Seeigel.** Spielzug ist zu Ende. Der Taucher darf nicht weiterziehen, bevor ein Lösegeld in Form eines Schatzes bezahlt worden ist. Der Schatz muß aus einem der beiden Boote des Teams herausgenommen werden und wird anschließend aus dem Spiel genommen.



**Tintenfisch.** Spielzug ist zu Ende. Der Taucher wird festgehalten und erst dann wieder losgelassen, wenn er von einem Taucher der gleichen Farbe gerettet wird. Wenn diese beiden Taucher das Feld verlassen haben, ist der Tintenfisch wieder bereit neue Taucher einzufangen.



**Strömung.** Der Taucher wird sofort in einer der angezeigten Strömungsrichtungen weitergeführt und kann dadurch ggf. aus dem Meer gezwungen werden. Schon entdeckte Strömungen dürfen nicht genutzt werden, um freiwillig das Meer zu verlassen. Taucher, die zwischen zwei entgegengerichteten Strömungen hin- und hergezogen werden, sind gefangen und werden aus dem Spiel genommen.



**Wirbel.** Der Taucher wird sofort einen weiteren Schritt, aus dem Meer gezwungen werden. Schon entdeckte Wirbel dürfen nicht genutzt werden, um freiwillig das Meer zu verlassen. Taucher, die zwischen einem Wirbel und einer entgegengerichteten Strömung gefangen sind, werden aus dem Spiel genommen.



**Seeanemone.** Der Taucher wird sofort zu seiner letzten Kärtchenposition zurückgeschickt und muß außerdem einen weiteren Schritt in diese Richtung gehen. Er kann dadurch ggf. aus dem Meer gezwungen werden. Schon entdeckte Seeanemonen dürfen freiwillig nicht betreten werden.



**Seepferdchen.** Der Taucher zieht sofort weiter. Hierbei muß er so ziehen wie der Springer beim Schach, d.h. 2 Schritte nach vorn und einen Schritt zur Seite. Die Schritte zählen auch außerhalb des Meeres, der Zug muß aber innerhalb des Meeres oder in einem der Boote beendet werden.



**Rochen.** Der Taucher wird sofort in Richtung der Schwanzflosse aus dem Meer geschleudert. Schon entdeckte Rochen dürfen freiwillig nicht betreten werden.

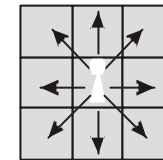


**Goldfisch.** Spielzug ist zu Ende. Beim nächsten Zug darf der Taucher sich von diesem Kärtchen zu einem Kärtchen seiner Wahl oder in eines der Boote wüchsen. Der Goldfisch darf freiwillig nicht betreten werden.

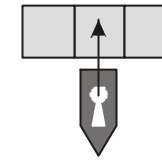


**Hai.** Der Taucher wird aufgefressen und aus dem Spiel genommen.

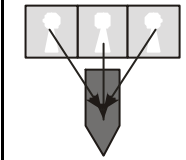
Das Spiel wird fortgeführt, indem die Spieler nacheinander (im Uhrzeigersinn) weiterziehen. Beispiele von Züge sind:



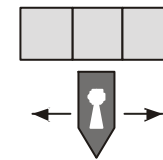
Taucher im Meer können mit einem Schritt zu einem der angrenzenden Kärtchen ziehen.



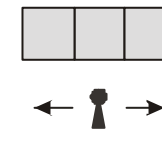
Taucher können aus einem Boot auf das heckwärts liegende Kärtchen ziehen.



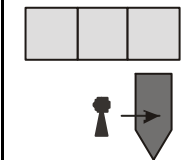
Taucher können von einen der drei nächstliegenden Kärtchen ins Boot steigen.



Taucher können mit dem eigenen Boot einen Schritt entlang der eigenen Küste fahren.



Taucher außerhalb des Spielplans können einen Schritt zur Seite gehen.



Taucher außerhalb des Spielplans können in ein daneben liegendes Boot steigen.

- Taucher dürfen bei jedem Zug jeweils nur einen Schatz mitnehmen. Die Schätze dürfen nur zu schon aufgedeckten Kärtchen oder in die Boote mitgeführt werden.
- Taucher, die unbekanntes Meer entdecken oder zu einer der Inseln gehen, dürfen keine Schätze dort mitnehmen.
- Taucher dürfen eine Insel nicht betreten, wenn sie schon von einem Taucher einer anderen Farbe besetzt ist.
- Taucher, die einen Teil des Meeres betreten, wo Taucher der Gegenspieler sich befinden, schicken diese sofort zurück zu ihrem Boot. Eventuell mitgeführte Schätze bleiben auf den Kärtchen liegen und können von einem anderen Taucher mitgenommen werden.
- Mehrere Taucher einer Farbe dürfen gleichzeitig auf einem Kärtchen stehen.
- Taucher dürfen nicht ein Kärtchen betreten, welches schon von einem Taucher des Mitspielers besetzt ist.
- Taucher, die ein gegnerisches Boot mit Besatzung entern, werden ertränkt und aus dem Spiel genommen.
- Taucher, die ein gegnerisches Boot ohne Besatzung entern, müssen dieses wieder verlassen, bevor der Gegner eintrifft, da sie sonst ertränkt werden. Evtl. vorhandene Schätze im Boot dürfen nicht mitgenommen werden.
- Sind in einem Boot mehr als drei Taucher, ertrinken so viele, daß nur drei übrigbleiben. Der "Besitzer" des Bootes entscheidet, welcher Taucher ertrinkt.
- Taucher, die außerhalb des Meeres landen, müssen entlang der Küste wandern bis sie ein Boot erreichen, da sie nur aus einem der Boote wieder in das Meer gelangen können. Auf der Küstewanderung darf der Taucher sowohl Mit- als auch Gegenspieler passieren.
- Die Boote dürfen nur entlang der eigene Küste bewegt werden. Man darf jedoch andere Taucher aufnehmen, indem man sie anfährt. Gegnerische Taucher werden ertränkt.
- Taucher dürfen freiwillig nicht den Goldfisch, die Seeanemone, den rochen oder der Hai betreten.
- Taucher dürfen freiwillig nicht Strömungen, Wirbel oder Seepferdchen betreten, falls diese sie aus dem Meer oder zu einer der "verbotenen" Kärtchen führen.
- Taucher, die Strömungen, Wirbel, Seeanemonen oder Seepferden entdecken, welche nur zu Seeanemonen, Rochen, den Hai, den Goldfisch oder Schlammlöcher (mit 2 Teilen auf Loch 1) weiterführen, müssen dorthin gehen und mit den Konsequenzen leben....
- Taucher, die Strömungen, Wirbel, Seeanemonen oder Seepferden entdecken, welche nur zu Strömungen, Wirbel, Seeanemonen oder Seepferden führen, welche wiederum nur zu weiteren Strömungen etc. führen, sind im Meer gefangen und werden aus dem Spiel genommen.

- Taucher, die Strömungen, Wirbel, Seeanemonen oder Seepferden entdecken, welche nur zu einem Kärtchen mit einem Taucher des Gegners führen, müssen auf dem Ausgangskärtchen stehen bleiben und eine Runde aussetzen.
- Die Spieler müssen einen Zug machen. Wenn keine gültigen Züge gemacht werden können, muß der Spieler eine Runde aussetzen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schätze zu dem Booten gebracht sind.

### SPIELTIPS

- Versuche so früh wie möglich einen kurzen und sicheren Weg ins Meer und zurück zum Boot zu finden.
- Versuche so viele Taucher wie möglich gleichzeitig im Spiel zu haben.
- Entdecke nur dann unbekanntes Meer, wenn du von dort aus zurück zum eigenen oder zum Boot des Mitspielers einen sicheren Weg hast, und eventuelle Schätze mitnehmen kannst.
- Entdecke unbekanntes Meer mit gesammelter Mannschaft.
- Benutze die Inseln
- Greife die Gegner an, die viele Schätze entdeckt haben.
- Denke daran! Schätze auf Kärtchen direct am boot sind oft schon in Sicherheit.
- Spiele mit deinem Mitspieler zusammen.
- Übe auf einem kleineren Feld, z. B. 8x8 Kärtchen.
- Spiele zu zweit mit jeweils 2 Booten.
- Spiele individuell.

### Die Meeresbewohner

*Die Meeresschildkröte* kehrt immer zu dem Strand zurück wo es geboren wurde und legt ihre Eier dort ab. Die größte Art kann bis zu 3 Meter lang und 1 Tonne schwer werden. Sie kann bis zu 1000 Meter tief tauchen. Sie verwechselt oft ihre Lieblingsspeise, die Qualle, mit Plastiktüten, welche dann in Gedärm stecken bleiben und zum Tod des Tieres führen.

*Der Seeigel* gehört zu den Stachelhäutern. Er lebt am Meeresgrund in 0.5 bis 1000 Meter Tiefe. er bewegt sich mit Hilfe der Stacheln und mit seinen Saugfüßen. Der Seeigel ernährt sich von Algen und Kleintieren.

*Der Tintenfisch* hat entweder 8 (octopus) oder 10 (squid) Arme, auf welche hunderte von Saugnapfen sitzen. Der Tintenfisch kann bis zu 60 kg schwer werden und ernährt sich von kleinen Krabben, dessen Schale er mit seinem Schnabel aufknackt. Im Jahre 1897 wurde in Florida ein Kadaver an land gespült. Man vermutet, daß dieser von einem Tintenfisch mit einem Gewicht von ca. 10 Tonnen stammt.

*Die Seeanemone*, dessen eigentliche Name Seanelke lautet, ist ein Korallentier, welches auf Brückenpfählen oder anderem festen Material in Tiefen zwischen 0.5 bis 100 Metern wächst. Die Seeanemone kann eine Größe von bis zu 20 cm erreichen und hat verschiedenen Farben.

*Das Seepferdchen* gab es schon vor ca. 40 Millionen Jahren. Es ist ein sehr scheues Tier und erreicht eine Größe von 10 mm bis 30 cm. Es kann gleichzeitig in 2 verschiedene Richtungen sehen und seine Farbe der Umgebung anpassen. Nach der Paarung trägt das Männchen die befruchteten Eier in einem Beutel auf dem Bauch aus. Durch Nutzung in der asiatischen Medizin ist das Seepferdchen stark bedroht.

*Der Rochen* ist ein Knorpelfisch, welcher in warmen Gewässern lebt. Er schwebt durch das Wasser wie ein Vogel. Er hat eine Flügelspanne von bis zu 3 Metern. Der lange peitschenähnliche Schwanz ist mit ein oder zwei Giftstacheln versehen. Die Stacheln werden nur zur Verteidigung benutzt. Eine "Bekanntheit" mit diesem Stachel bedarf einer sofortigen ärztlichen Behandlung.

*Der Goldfisch* stammt ursprünglich aus Zentralasien, China und Japan, wo er in Flüssen, Seen und Gräben mit kalten und wenig bewegten Wasser lebt. Die Nahrung besteht aus Pflanzen, Krebstieren und Insekten. Ein Goldfisch kann bis zu 45 cm lang und 2 kg schwer werden, Heute ist der Goldfisch bei uns ein sehr beliebter Zierfisch.

*Den Hai* gibt es seit ca. 400 Millionen Jahren. Der kleinste Hai wird nur ca. 20 cm lang, während der größte, der Walhai, bis zu 14 Meter lang werden kann. Der größte Raubhai ist der weiße Hai, der eine Größe von ca. 6 Metern und ein Gewicht von ca. 2 Tonnen erreichen kann. Haie sind Allesfresser und haben mehrere Reihen von scharfen Zähnen, die ständig erneuert werden.

### Copyright

Die Rechte an ©Divers (die Taucher) hat Xanadu ab. Das Spiel kann über Internet (<http://www.xanadu.se/>) oder durch autorisierte Händler erworben werden.

Happy  
Diving!

