



# GEHEIMNIS AM RIFF

**A**n einem geheimnisvollen Riff liegt ein Wrack mit vielen wertvollen Schätzen auf dem Meeresgrund. Eine Gruppe von Schatztauchern hat davon erfahren und fährt sofort mit ihrem Boot zur Fundstelle. Jeder von ihnen möchte natürlich die wertvollsten Schätze nach oben bringen, und so beginnt ein spannender Wettstreit.

Ravensburger Spiele® Nr. 01 220 6  
Autor: Wolfgang Riedesser  
Grafik: Michael Pleesz

Ein spannender Taucherwettstreit für 2 - 5 Spieler ab 7 Jahren

## Inhalt:

- |                 |                        |
|-----------------|------------------------|
| 1 Spielplan     | 1 Steuerrad mit Kompaß |
| 1 Boot          | 5 x 5 Tauch karten     |
| 5 Taucher       | 20 Ereigniskarten      |
| 2 Delphine      | 1 Anleitung            |
| 18 Schatztruhen |                        |



## Ziel des Spiels

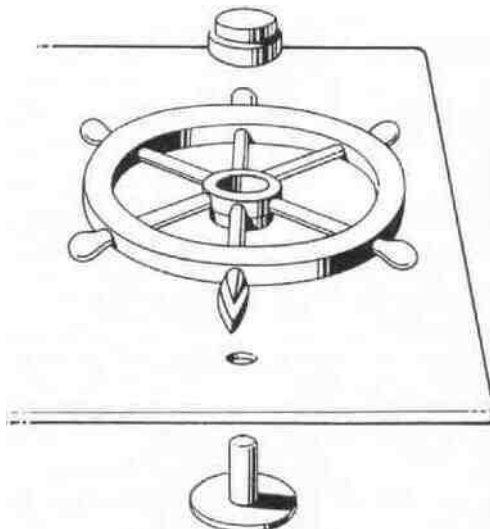
Die Spieler versuchen, möglichst viele Schatzkisten vom Meeresgrund ins Boot zu bringen, bevor das Boot am linken Spielfeldrand angekommen ist.

Gewinner des Spiels ist, wer am Ende insgesamt die wertvollsten Schatzkisten gehoben hat.

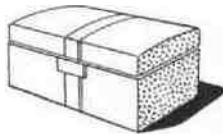
## Vorbereitung

Vordem ersten Spiel werden die Ereigniskarten, die Tauchkarten und die Schatztruhen vorsichtig aus der Stanzung herausgelöst.

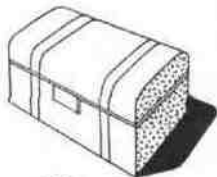
Anschließend wird das Steuerrad in den Spielplan eingesetzt:



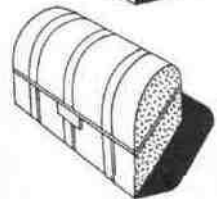
Die Schatztruhen werden gemischt und mit der Zahl nach unten auf den entsprechenden Fundstellen am Meeresgrund verteilt.



Dabei kommen die sechs kleinen Schatzkisten (Werte von 2-4) auf die grünen Felder,



die sechs mittelgroßen Schatzkisten (Werte von 3-5) auf die roten Felder,



und die sechs großen Schatzkisten (Werte von 4-6) auf die gelben Felder.



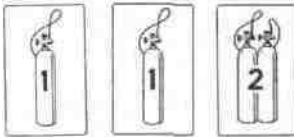
Das Schiff wird rechts oben auf seine markierte Ausgangsstellung gelegt.



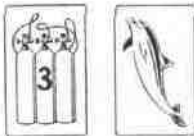
Die zwei Delphine aus durchsichtigem Kunststoff gehören auf den Spielplan und werden auf die zwei mit dem Delphin markierten Ausgangsfelder gelegt.



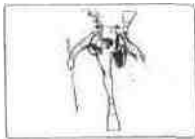
Jeder Spieler erhält einen Taucher und seine Tauchkarten in dergleichen Farbe.



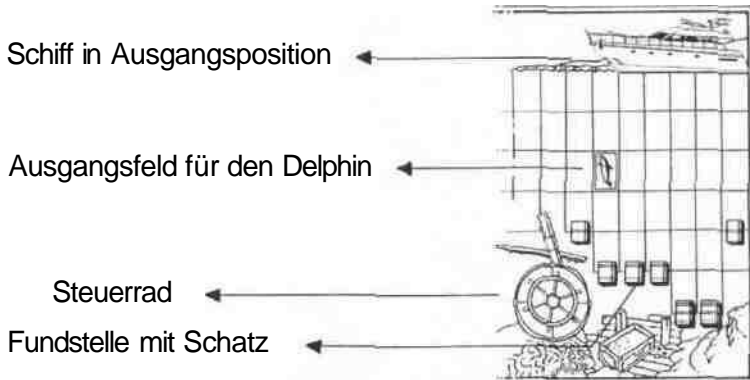
Bei 2 und 3 Spielern sind dies 4 Tauchkarten mit den Werten 1, 2, 3, Delphin. Bei 4 und 5 Spielern sind dies 5 Tauchkarten mit den Werten 1, 1, 2, 3, Delphin.



Diese Tauchkarten legt jeder Spieler in einer Reihe offen vor sich aus.



Die Ereigniskarten werden gemischt und als Stapel neben den Spielplan gelegt.



# **Spielregel**

Wer von den Spielern am liebsten taucht, darf beginnen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## **Der Start**

Jeder Taucher startet vom Boot aus auf eines der fünf Felder unter dem Boot.

## **Das Tauchen**

Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht zuerst schwungvoll am Steuerad und spielt dann zusätzlich eine seiner Tauchkarten aus. Beides zusammen gibt an, wie viele Felder der Taucher jeweils ziehen darf.

Gezogen werden darf nur senkrecht und waagrecht, nicht diagonal.

In einem Zug kann ein Taucher beliebig oft abbiegen.

Nach dem Zug wird die ausgespielte Tauchkarte umgedreht.

## **Das Fragezeichen**

Bleibt das Steuerad auf dem Fragezeichen stehen, zieht der Spieler eine Ereigniskarte.

Nachdem er die Anweisung ausgeführt hat, spielt er eine Tauchkarte aus und zieht die angegebene Punktzahl.

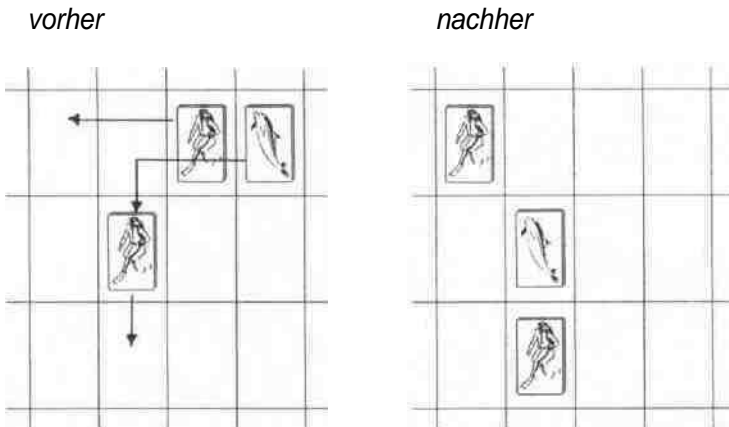
## Der Delphin

Ein Spieler kann jederzeit statt einer Tauchkarte mit einer Zahl auch den Delphin ausspielen. Dann zieht er nur die Zahl auf dem Steuerrad mit seinem Taucher, und darf zusätzlich einen der beiden Delphine auf dem Spielplan um 1 bis 3 Felder bewegen.

Dabei ist es ihm freigestellt, ob er zuerst die Zahl des Steuerrades zieht oder zuerst den Delphin bewegt.

Auch der Delphin darf nur senkrecht und waagrecht gezogen werden und beliebig oft abbiegen.

Das Besondere an den Delphinen ist, daß sie einen oder mehrere Taucher vor sich herschieben können.

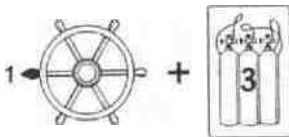


Dadurch kann ein Spieler den eigenen Taucher voranbringen oder fremden Tauchern das Auftauchen erschweren. Der Einsatz der Delphine gewinnt mit zunehmender Spielerfahrung immer mehr an Bedeutung.

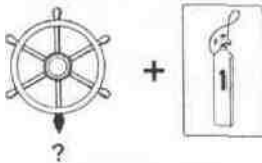
Auf jedem Spielfeld darf nur ein Taucher oder ein Delphin stehen. Das Überspringen anderer Taucher oder Delphine ist nicht erlaubt. Die Taucher müssen also außen herumtauchen.

Kann ein Taucher einmal nicht ziehen, muß er in diesem Fall aussetzen. Er muß aber trotzdem eine Tauchkarte seiner Wahl umdrehen.

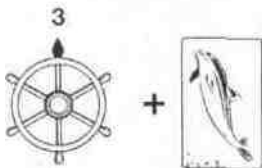
Nun einige Beispiele:



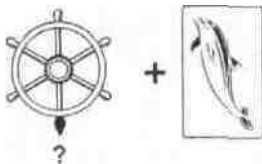
Der Spieler zieht seinen Taucher 4 Felder weit.



Der Spieler führt die Anweisung der Ereigniskarte aus und zieht seinen Taucher 1 Feld weit.



Der Spieler zieht seinen Taucher 3 Felder weit und einen Delphin 1 - 3 Felder weit.



Der Spieler führt die Anweisung der Ereigniskarte aus und zieht einen Delphin 1 - 3 Felder weit.

## Die Schätze

Erreicht ein Taucher auf dem Meeresgrund eine Schatzkiste, darf er sie aufladen.

Hat er noch Punkte übrig, so kann er im selben Zug wieder nach oben tauchen. Er muß also nicht mit der passenden Punktzahl den Schatz erreichen. Ein Taucher kann immer nur **einen** Schatz aufladen.

## Der Sauerstoffvorrat

**Achtung!** Der Sauerstoffvorrat ist begrenzt!

Jeder Spieler hat für das Heben eines Schatzes immer nur so viele Züge zur Verfügung, wie er Tauchkarten hat.

Bei 2 und 3 Spielern sind dies 4 Züge,  
bei 4 und 5 Spielern sind dies 5 Züge.

Spätestens nach diesen 4 oder 5 Zügen muß er wieder im Boot sein. Das Klettern aufs Boot zählt einen Punkt. Nach dem Auftauchen verfallen die überzähligen Punkte.

## Nach dem Tauchen

Ist sein Taucher wieder ins Boot zurückgekehrt, muß der Spieler immer drei Dinge tun;

1. Er nimmt den gehobenen Schatz zu sich (wenn der Taucher einen bei sich hatte).
2. Er dreht seine Tauchkarten so um, daß sie wieder **alle** offen vor ihm liegen.
3. Er bewegt das Schiff um eine Markierung in Fahrtrichtung nach links weiter.

In der nächsten Runde startet der Taucher wieder vom Boot aus zu seinem nächsten Tauchgang.



## Nicht geschafft

Hat es ein Taucher in der vorgeschriebenen Anzahl von Zügen nicht geschafft, mit seinem Schatz wieder auf das Boot zu gelangen, so verliert er den Schatz und kehrt **sofort** auf das Boot zurück.

Der verlorene Schatz sinkt senkrecht auf den Meeresgrund, wo er von jedem Taucher wieder geholt werden kann.

Auch in diesem Fall dreht der Spieler seine Tauchkarten wieder um und bewegt das Boot um eine Markierung weiter.

## Freiwilliges Auftauchen

Ein Taucher kann jederzeit seinen Tauchgang abbrechen. Dies muß er aber vor dem Drehen des Steuerrades entscheiden. Er setzt seinen Taucher dann, **anstatt zu ziehen**, sofort auf das Boot.

Ein Taucher, der einen Schatz bei sich hat und freiwillig auftauchen möchte, muß ihn vorher auf den Meeresgrund sinken lassen.

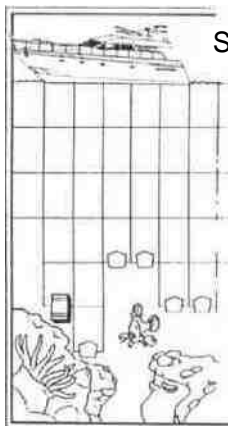
Auch in diesem Fall dreht der Spieler seine Tauchkarten wieder um und bewegt das Boot um eine Markierung weiter.

## Ende des Spiels

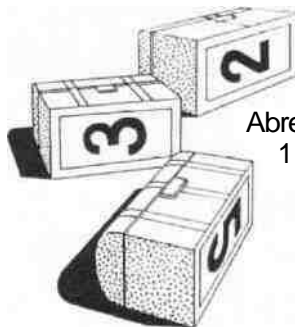
Wenn das Schiff die letzte Markierung am linken Spielfeldrand erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.

Die Taucher, die zu diesem Zeitpunkt einen Schatz bei sich haben, aber noch nicht aufgetaucht sind, dürfen sofort auftauchen und ihren Schatz mitnehmen.

Nicht gehobene Schätze bleiben auf dem Meeresgrund liegen.



Schiff in Endposition



Abrechnung:  
10 Punkte

Nun zählt jeder Spieler die Werte seiner Schätze zusammen. Wer den höchsten Gesamtwert erreicht, hat den Taucherwettbewerb und das Spiel gewonnen.

## Variante für fortgeschrittene Schatztaucher

Um das Herausholen der Schätze noch schwieriger zu machen, können die Tauchkarten verringert werden.

Bei 2 und 3 Spielern erhält dann jeder Spieler 4 Tauchkarten mit den Werten 1, 1, 2, Delphin.

Bei 4 und 5 Spielern erhält dann jeder Spieler nur noch 4 Tauchkarten mit den Werten 1, 2, 3, Delphin.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

