

## Submarine - KSR

Die 60 Schätze offen und zufällig in den Ebenen 2 bis 5 verteilen (in 2. Ebene je Feld 1 Schatz, in die 3. Ebene je Feld 2 Schätze usw.). Jeder Spieler erhält in seiner Farbe das Forschungsschiff, die Tauchboote lt. Tabelle und 1 Container-Karte. Gemäß Tabelle werden je Spieler 12 - 15 Karten aus den 60 Bergungskarten (in 5 Farben) benötigt. Diese Karten mischen und verteilen. Restkarten sind aus dem Spiel. Vor jedem Spieler liegt sein Kartenstapel verdeckt, wovon er 3 Karten aufnimmt. 1 Muschel beliebiger Farbe (Joker) liegt neben der Container-Karte jedes Spielers.

### Einsetzen der Tauchboote:

Im Uhrzeigersinn ab Startspieler beginnend, setzt jeder reihum je 1 Boot in Ebene 2 ein. Es dürfen beliebig viele Boote je Feld stehen. Alle Tauchboote werden so eingesetzt.

### Ablauf eines Spielzuges:

#### 1.) Bewegung des Forschungsschiffes (MUSS):

- Forschungsschiffe ziehen nur in der 1. Ebene von links nach rechts.
- Je Zug muss mind. 1 Spalte (Meeresbereich) weitergezogen werden, bis das Schiff rechts über den Rand hinausrutscht.
- Das Schiff darf nur in einer Spalte stehen bleiben, in der sich mind. 1 eigenes Tauchboot befindet.
- Das Schiff kann auch zur übernächsten Spalte direkt oder über den rechten Rand ziehen.
- Erst wenn alle Schiffe über den rechten Rand gezogen wurden, werden nach dem Spielzug alle Schiffe an den linken Spielplanrand gesetzt. Die Pause ist damit beendet.
- Ein Forschungsschiff in Pause (rechts draußen) erlaubt es dem Besitzer jedesmal in Phase 1, wenn er an die Reihe kommt, 1 Handkarte unter seinen Stapel zu schieben + 1 neue Karte davon zu ziehen.\* Auch in der Runde, wo das Schiff nach rechts außen zieht, darf der Austausch gemacht werden.\*\*

#### 2.) Tauchboot-Aktion (DARF):

**Aktivierbare Tauchboote müssen in der Spalte unter dem eigenen Forschungsschiff liegen.**

**ENTWEDER** können alle eigenen Tauchboote in der Spalte versetzt werden

- Tauchboot in die Ebene über dem Standort oder auf ein beliebiges Feld in selber Ebene wie Standort oder auf das Feld in nächster Ebene unter dem Standort versetzen.
- Jedes aktivierbare Tauchboot wird der Reihe nach versetzt (DARF).

**ODER** alle Tauchboote zur Bergung von Schätzen starten. Es müssen aber nicht alle Boote agieren.

- Tauchboot muss in Feld mit Schatz stehen, um dort zu bergen. Es kann ggf. mehrere Schätze bergen.
- Je geborgenem Schatz gibt der Spieler 1 Handkarte mit gleichem Hintergrundmotiv bzw. gleich farbigem Rand wie Schatzmarke auf die den allgemeinen Ablagestapel.
- Je gegnerischem Tauchboot im Bergungsfeld und in Feldern höherer Ebenen der betreffenden Spalte muss der Spieler pro geborgenem Schatz je Boot je 1 Karte vom eigenen Nachziehstapel nehmen und auf Nachziehstapel des/der Gegenspieler/s legen.  
Sind z.B. 2 fremde Boote am/über Standort, kostet die Bergung 1 Schatzes 2 Karten extra an Mitspieler. Diese Mitspieler dürfen nun bei weniger als 3 Handkarten sofort auf 3 auffüllen.
- Der akt. Spieler kann ggf. Handkarten zur Bezahlung der Mitspieler nutzen, wenn Stapel nicht reicht.
- Ein geborgener Schatz wird auf das passende Zielfeld der Container-Karte gelegt. Sollte dort kein Platz mehr frei sein, gilt der Schatz als Joker und wird neben die Container-Karte gelegt.

#### 3.) Handkarten auf 3 auffüllen.

#### 4.) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

### JOKER:

- Als Joker (Farbe spielt keine Rolle) gelten Muscheln und doppelt geborgene Schätze.
- Einsatz erfolgt anstelle passender Handkarte bei Bergung.
- Mit einem Joker (gilt als Karte) kann jede Schatzmarke geborgen werden unter Einhaltung der Regeln.
- Es fallen keine Karten für gegenerische Tauchboote an.
- Ein Joker nimmt die Stelle des geborgenen Schatzes auf dem Spielplan ein.
- Joker ersetzen keinen Schatz auf der Container-Karte.

### Spiel-Ende:

ENTWEDER: Hat ein Spieler alle Plätze auf seiner Container-Karte passend belegt, siegt er SOFORT.

ODER: Ein Spieler birgt den letzten Schatz einer Spalte - evtl. liegende Joker-Muscheln zählen hier aber nicht. Die Spalte ist als leer zu betrachten, wenn dort nur noch Joker-Muscheln liegen.

ODER: Kein Spieler hat mehr Karten und alle Karten liegen auf der Ablage.

In den letzten beiden Fällen gewinnt, wer die meisten Schätze im Container hat.

Patt: Höhere Anzahl Joker bei den betroffenen Spielern entscheidet.

Erneutes Patt: Höhere Anzahl verbliebener Karten entscheidet (bei Bedingung 1 oder 2).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.05.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* oder Winner-Var.: Man spielt mit den Restkarten und zieht davon 1 Karte auf die Hand.  
\*\*mit Verlag abgeklärt