

## Versunkene Stadt - KSR

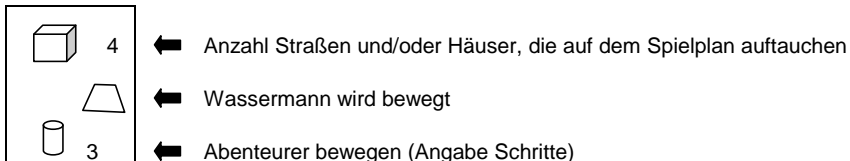
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ablauf eines Zuges:

### **Bewegungskarte ausspielen:**

#### **Man spielt EINE seiner Bewegungskarten offen vor sich ab.**

Ausgespielte Karten bleiben so lange offen liegen, bis keine mehr auf der Hand ist. Erst dann nimmt man alle Karten wieder auf die Hand.

Jede Karte hat 3 Funktionen in beliebiger Reihenfolge:



### ● **Straßen und Häuser tauchen auf (PFLICHT-Aktion):**

- ◆ Es **MÜSSEN** genau so viele Bauteile (Haus, Straßen) gelegt werden, wie die Karte angibt. Pro Zug kann aber nur genau 1 Haus auftauchen.
- ◆ Straßen nimmt man zunächst vom Straßenfeldstapel 1 und legt sie auf den See, d.h., auf ein freies Feld, nicht aber in die Mitte. Straßen, die sich nur an den Ecken berühren, sind nicht verbunden. Man darf Straßen nicht derart legen, dass ein Abenteurer sein Dorf nicht verlassen / betreten kann.
- ◆ Häuser nimmt man aus der Grotte (beliebig) und legt sie auf ein dunkles Feld des Sees. Sie dürfen sich nicht mit anderen Häusern berühren, auch nicht an den Ecken.
- ◆ Häuser und Straßen können auch einzeln auftauchen, also ganz von Wasser umgeben.

### ● **Abenteurer bewegen - nicht diagonal (DARF-Aktion):**

- ◆ Er kann max. so viele Schritte vor und/oder zurück laufen, wie untere Zahl der Bewegungskarte angibt.
- ◆ Er kann nur auf Straßen und Häuser ziehen (je = 1 Schritt), nie über Wasserfelder.
- ◆ Auf einem Haus oder einer Straße dürfen mehrere Abenteurer stehen.
- ◆ Betritt der Abenteurer ein Haus, um einen Schatz zu bergen oder er kehrt in sein Dorf zurück, um Schätze zu sichern, so darf er sofort weiterziehen. Zugpunkte verfallen also nicht.

#### **Schätze bergen und in Sicherheit bringen:**

- ◆ Sobald ein Spieler ein Haus auf dem Spielplan betritt, dreht er auf seiner Abenteurer-Tafel den Schatz mit Schatzseite nach oben. Diese Schätze sind geborgen, aber nicht sicher.
- ◆ Erst nach Rückkehr des Abenteurers in sein Dorf darf der Spieler alle offenen Schätze von der Abenteurer-Tafel nehmen und mit Schatzseite nach oben auf das Feld mit dem Turm legen. Hier sind sie sicher und wertlos zum Spielende.

### ● **Wassermann bewegen (DARF-Aktion):**

- ◆ Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann ein Spieler in seinem Zug den Wassermann bewegen, sofern dieser nicht ganz von Wasser umgeben ist.
- ◆ Der Wassermann zieht wie ein Abenteurer, also über Straßen und Häuser, nicht aber in Dörfern der Abenteurer.
- ◆ Befindet sich der Wassermann im Gebiet eines Spielers, darf ihn der Spieler bis zu 3 Felder (3 - 4 Sp.) bzw. bis zu 4 Felder (2 Sp.) bewegen. Die Spielergebiete messen je 4 x 4 Felder.
- ◆ Steht der Wassermann ausserhalb des Gebietes des Spielers, würfelt der Spieler. Der Wassermann **KANN** um die gewürfelte Augenzahl bewegt werden oder auch weniger.
- ◆ Steht der Wassermann auf einer Straße, die nur teilweise im Spielgebiet liegt, gilt dieses als Gebiet des Spielers.
- ◆ Straßen und Häuser, die der Wassermann verlässt bzw. über die er gezogen ist, tauchen ab und werden vom Spielplan genommen. Das gilt auch für das Teil, von dem er startet. Häuser ==> entsprechende Grotten, Straßen mit Rückseite oben auf Straßenfeld 2. Ist Haus 10 untergegangen, kann später in der Spielplanmitte jedes beliebige Haus auftauchen.
- ◆ Abenteurer auf abtauchenden Bauteilen müssen in ihr Dorf zurück. Alle Schätze auf der eigenen Abenteurer-Tafel mit Schatzseite nach oben werden wieder auf ihre Rückseite gedreht. Entschädigung: 1 Wassermann-Chip (nur, wenn man nicht selbst seinen Abenteurer versenkte).
- ◆ Abenteurer können ohne Konsequenzen auf / über das Bauteil mit dem Wassermann ziehen.

#### **Wassermann-Chip:**

Ist man am Zug, kann man genau 1 Wassermann-Chip einsetzen. Der Chip bringt so viele Zugpunkte extra, wie Anzahl Häuser auf eigener Abenteurer-Tafel sind.

#### **Das Haus in der Mitte des Spielplanes:**

Wer auf / über dieses Haus zieht, darf den Schatz des Hauses auf der eigenen Abenteurer-Tafel auf die Schatzseite drehen und auch noch die Schatztruhe mit Wert 12.

#### **Ende des Spielzuges:**

Hat ein Spieler seine Aktionen gemacht, ist sein linker Nachbar am Zug.

#### **Spielende:**

- ◆ Ist der Stapel mit den Straßen auf Straßenfeld 1 aufgebraucht, wird der Stapel mit den untergegangenen Straßen sofort auf dem Straßenfeld 2 auf die Vorderseite gedreht.
- ◆ Wer ab jetzt Straßen auftauchen lässt, nimmt sie vom Straßenfeld 2. Untergegangene Straßen werden nun mit Rückseite nach oben auf Straßenfeld 3 gesammelt.