

Tiefseeabenteurer - KSR

Das Spiel dauert 3 Runden und wird im Uhrzeigersinn gespielt.
In jeder Runde kann jeder Spieler einen einzigen Tauchgang machen, d.h., nur einmal zum Boot zurückkehren, aber beliebig viele Züge machen.

Ablauf eines Zuges in diesen 4 Schritten:

- 1) Sauerstoff verringern: Jetzt gilt: Jeder Schatz, den man in der aktuellen Runde aufgenommen hat erhöht das eigene Gewicht und verringert den Sauerstoff aus dem U-Boot-Tank um 1.
Das trifft also ab dem 2. eigenen Zug in einer Runde zu.
Falls Sauerstoff < 0 fällt, beendet man den Zug noch.
Im U-Boot verbraucht man keinen Sauerstoff.
- 2) Tiefer tauchen oder Umkehr: Man teilt allen mit, welche Richtung (hoch/tiefer) man einschlägt. Die eigene Figur entsprechend drehen.
Sobald auf Rückkehr = kein weiterer Richtungswechsel.
Wer nichts ansagt, behält die bisherige Richtung bei.
Bei seinem 1. Zug kann man nicht zurückkehren.
- 3) Würfeln und bewegen: Beide Würfel gleichzeitig werfen, Augen = Schritte.
Eigene Figur bewegt sich um komplette Schrittzahl auf den Chips vor / zurück.
Chips mit anderem Abenteurer darauf zählen nicht mit.
Jeder in dieser Runde schon geborgene eigene Schatz reduziert die Schrittzahl um 1 (nicht unter 0). Kommt man unten an, verfallen evtl. ungenutzte Schritte.
- 4) Erforschen: Genau dort, wo die Bewegung endet, wählt man:
a: nichts tun
b: Chip aufnehmen und 1 leeren Chip unter Figur legen.
Der leere Chip ist ein Platzhalter.
Chipwert darf erst im U-Boot angesehen werden.
Wert je 2mal, Level: I (0-3), II (4-7), III (8-11), IV (12-15).
c: Steht man auf einem leeren Chip, gilt: Nun kann man 1 schon in aktueller Runde gesammelten Chip unter die eigene Figur zurücklegen. Leeren Chip entfernen.
Das verringert den Sauerstoffverbrauch in Phase 1.
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

- Runden-Ende:**
- Sind alle Abenteurer im U-Boot zurück oder der letzte Sauerstoff ist verbraucht, endet die Runde:
 - ➔ Wer im U-Boot ist, deckt seine Schätze auf.
Er legt diese beiseite in sein Schatzlager.
 - ➔ Wer nicht im U-Boot angekommen ist, verliert alle seine Schätze der aktuellen Runde. Diese werden tief unten im Meer in 3er-Stapeln angehängt. Jeder Stapel gilt als 1 Chip.
Man beginnt mit dem Spieler, der am weitesten unten ist.
Solche Spieler kehren über ihre Züge nur ins Boot zurück.
 - Alle leeren Chips aus der Schatzlinie entfernen.
 - Wer am weitesten vom U-Boot entfernt ist, beginnt die neue Runde. Sind alle Spieler im U-Boot angekommen, beginnt derjenige die neue Runde, der dort zuletzt ankam.
Der Sauerstoff-Marker wird wieder auf "25" gesetzt.
- Spielende:** Nach 3 Runden ermittelt jeder seine Schatzwertsumme.
Höchste Summe siegt. Patt: Beteiligte zählen Anzahl Schätze im Level 4. Es siegt, wer mehr Schätze hat, sonst Level 3 usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.04.18