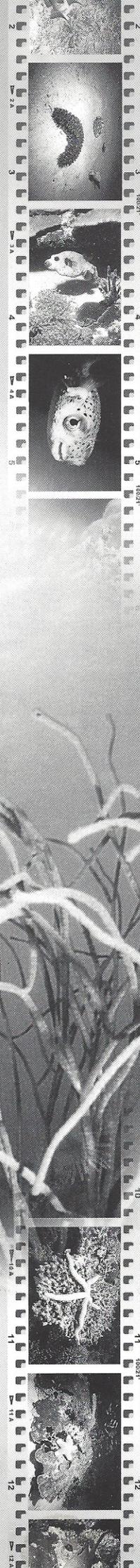
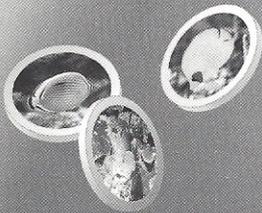


# Diver

Spielanleitung



Ein Spiel von  
Melke Jacobsen  
und Dirk Schlee

# Spielanleitung

Bitte lesen Sie diese Spielanleitung zunächst vollständig und im Zusammenhang durch. Auf der letzten Seite befindet sich eine kurze Zusammenfassung der Spielregeln.

## Einleitung

Sie fahren als Unterwasserfotograf auf eine Insel, um Fische für eine Werbeagentur zu fotografieren. Leider haben Sie nur wenig Anfangskapital, so daß Sie Ihren Etat gelegentlich durch Vorträge aufbessern müssen. Versuchen Sie durch geschicktes Taktieren, Ihren Auftrag möglichst schnell und gefahrenfrei zu erledigen. Für das Fotografieren der sog. **Auftragsfische**, von denen je einer an einem der 6 Boots-Tauchplätze zu finden ist, benötigen Sie Geld. Dies bekommen Sie durch das Fotografieren von anderen Fischen - den **Vortragsfischen**. Vor allem ist Ihre Wahl der Pressluftflaschengröße wichtig. Verschenken Sie nämlich Luft, indem Sie eine zu große Flasche wählen, verschenken Sie Geld. Nehmen Sie eine zu kleine, reicht die Luft nicht aus, und Sie müssen frühzeitig auftauchen. Am Ende des Spieles sollten Sie alle **Auftragsdias** und so viel Geld wie möglich besitzen.

Die durchschnittliche Spieldauer bei zwei Personen und 6 Auftragsdias beträgt ca. eine  $\frac{3}{4}$  Stunde. Für jeden weiteren Mitspieler sollte mit ca. 30 Minuten zusätzlich gerechnet werden.

## Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird mit dem Sechseck in der Mitte beliebig zusammengelegt.

Die Fische mit den farbigen Rändern (**Auftragsfische**) werden so auf dem Spielbrett verteilt, daß z. B. jeweils die mit den blauen Rändern auf den blau umrandeten Punkten liegen. Die Fische mit den weißen Rändern (**Vortragsfische**) werden auf den übrigen Punkten des Spielbrettes gleichmäßig verteilt. Sie können auch auf den rot gekennzeichneten Ereignisfeldern liegen.

Bei zwei Spielern wird ein Boot, bei mehreren werden beide Boote an den Bootssteg der Insel in der Mitte des Spielbrettes gelegt.

Jeder Spieler zieht verdeckt eine Auftragskarte und erhält 120,- Währungseinheiten (WE) Startkapital in 20ern.

Jeder Mitspieler sucht sich zwei gleichfarbige Setzsteine aus. Eines wird auf das Dive-Center, das andere auf das Flaschenfeld seiner Auftragskarte gestellt.

Ein Spieler übernimmt die Tauchbasis mit Geld, Ereigniskarten und Flaschenverwahrung.

## Spielregeln

### Bootsfahrten:

Auf einem Boot ist jeweils nur für 3 Mitspieler Platz, ist es besetzt oder zu einem Tauchplatz gefahren, können die restlichen Mitspieler nicht mitfahren und müssen z. B. am Hausriff, vom Strand aus, tauchen.

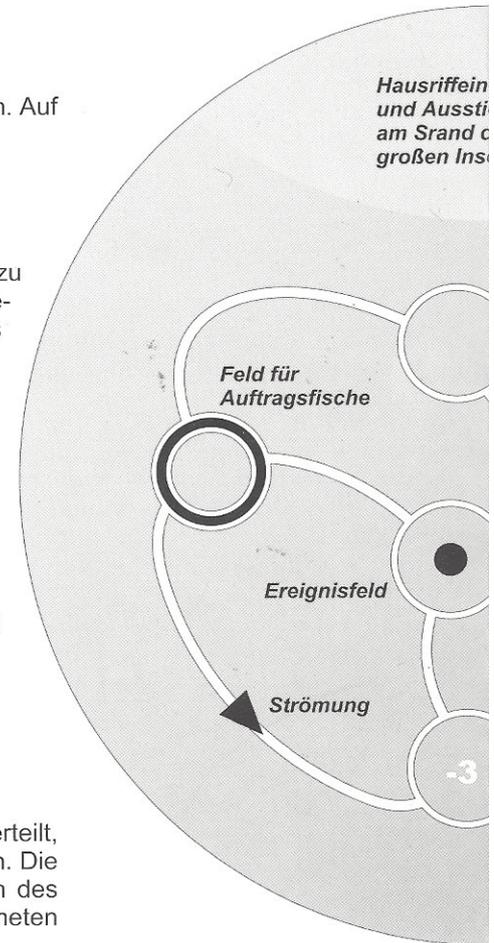
Das Boot wird zum Tauchplatz gesetzt, bevor der erste Bootsinsasse, der auch den Tauchplatz ansagen darf, wieder an der Reihe ist.

Es darf nur jeweils ein Boot an einem der vorgesehenen Plätze ankern. Es wird immer über den Bug verlassen. Der erste Punkt vor dem Boot bestimmt die Tiefe in die der Spieler abtaucht, dann wird gesetzt.

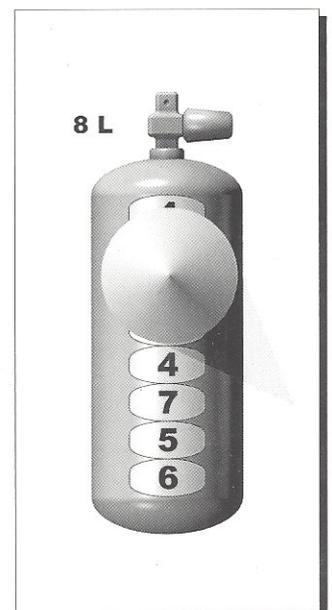
Sind mehrere Spieler mit einem Boot unterwegs, fährt dieses erst zurück, wenn alle Spieler wieder an Bord sind. Dann jedoch wird es sofort an den Steg gelegt. Alle Bootsinsassen begeben sich zum Dive-Center und geben ihre Pressluftflaschen ab.

### Tauchen:

Der Luftvorrat und damit die maximale Länge eines Tauchgangs wird von der Flaschengröße bestimmt. Eine Preßluftflasche ist in Atem- oder Spielzüge eingeteilt. Die Einheiten bestimmen die maximale Schrittweite eines einzelnen Zuges. Denn vor einem Zug muß die Tiefe, in der man sich befindet abgezogen werden. Sie ist durch Zahl und Farbton gekennzeichnet. Reicht dann die Zahl nicht aus, um wenigstens einen Punkt weitergehen zu können, wird die nächste Zahl auf der Flaschenkarte hinzugezählt. Die bereits verbrauchten Lufteinheiten auf der Flasche werden durch den zweiten Setzstein verdeckt. Begonnen wird am oberen Ende einer Flasche. - siehe Beispiel.



Die





Rote Pfeile kennzeichnen eine Strömung. Diese Wege können nur in Pfeilrichtung passiert werden. Ansonsten kann man in beliebiger Richtung ziehen, jedoch nicht während eines Zuges hin und zurück. Auf jedem Feld darf nur ein Spieler zur Zeit stehen.

Wer zu früh auftauchen muß, weil z. B. die Flaschenfüllung nicht ausreicht, zahlt 60,- WE und muß sein Setzstein sofort zum Boot bzw. zur Insel zurücksetzen. Ein Tauchgang sollte deswegen nur dann gemacht werden, wenn genug Geld für Notfälle übrig ist.

Um wieder aus dem Wasser zu kommen, reicht es, wenn man **mindestens** so viele Einheiten hat, um genau aufs Boot bzw. an den Strand zu gelangen.

Nach jedem Tauchgang müssen die Spieler zurück zum Dive-Center. Die Resteinheiten der Flaschen verfallen.

#### **Fotografieren:**

Die 6 benötigten Auftragsdias können in beliebiger Reihenfolge gemacht werden. Fotografieren kann man nur den Fisch, den man am Ende des Zuges genau trifft.

Man darf bei jedem Tauchgang insgesamt nur zwei Fische seiner Wahl fotografieren, d. h. vom Spielbrett nehmen, davon nur einen **Auftragsfisch**. Durch Ereigniskarten hinzugekommene Dias zählen extra.

Fische, auf die man trifft, müssen nicht unbedingt genommen werden.

Wenn man beim Setzen auf einen Fisch trifft, unter dem ein Ereignisfeld ist, so darf man den Fisch - wenn er benötigt wird und noch genommen werden darf - in jedem Fall behalten. Die Ereigniskarten müssen sofort befolgt werden. Einschränkungen gelten nur für den jeweiligen Tauchgang.

Jeder darf nur fünf verschiedene **Vortragsfische** zur Zeit auf der Auftragskarte sammeln.

#### **Diavorträge:**

Mit 3 verschiedenen Dias kann ein Diavortrag gehalten werden, wenn man auf der Insel ist. D. h. wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, stellt er sich auf die Bar, verteilt die 3 Vortragsdias auf dem Spielfeld, davon mindestens 2 ans Hausriff, und erhält dafür 120,- WE vom Dive-Center. Erst beim nächsten Durchgang setzt er wieder auf das Dive-Center, wählt eine neue Flasche und bestimmt, welchen Tauchgang er als nächstes machen möchte.

#### **Tauchgangbegleitung:**

Wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, um sich eine Flasche kaufen zu können, kann er einen Bootstauchgang oder Hausrifftauchgang eines Mitspielers begleiten. Am Ende des Tauchganges erhält er für die Tauchgangbegleitung 60,- WE. Der betroffene Spieler setzt in der Zeit sein Setzstein auf die Auftragskarte des Mitspielers, den er begleitet. Fängt kein Mitspieler einen neuen Tauchgang an, so muß er auf der Insel warten.

### **Spielablauf**

Der Spieler mit der niedrigsten Zahl auf der gezogenen Auftragskarte beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jeweils am Dive-Center wird zunächst gewählt, ob man einen Hausrifftauchgang, also direkt von der Insel aus ins Wasser, oder einen Bootstauchgang machen möchte, also zu einem der sechs Tauchplätze fährt. Dann wählt man eine der voraussichtlichen Länge des Tauchgangs entsprechende Flaschengröße aus, bezahlt und zieht die Flasche verdeckt aus dem passenden Stapel. Diese wird dann auf das Flaschenfeld der Auftragskarte gelegt.

Will man am Hausriff tauchen, setzt man sein Setzstein auf eines der drei schwarz markierten Einstiegspunkte der Insel. Beim nächsten mal wird dann gemäß der aufgedruckten Zahl auf der Flaschenkarte gezogen.

Beim Bootstauchgang stellt man sein Setzstein auf einen freien Platz in einem Boot und gibt - wenn man als erster ins Boot kommt - den Tauchplatz an. Dann muß man zunächst abwarten, ob ein anderer Mitspieler mit dem selben Boot zum gleichen Tauchplatz möchte. Erst bevor derjenige, der zuerst im Boot war, wieder an der Reihe ist, legt das Boot ab und wird auf den Ankerplatz im gewählten Tauchrevier gelegt. Wenn kein Boot am Steg ist, kann man auch auf dem Steg warten, bis ein Boot frei wird.

Die 6 verschiedenen **Auftragsfische**, die man während des Spieles bekommen muß, werden durch die zu Beginn gezogene Auftragskarte bestimmt. Kommt man beim Setzen genau auf einen solchen Fisch, legt man ihn auf das dafür vorgesehene Feld der Karte. Die **Vortragsfische** kommen auf die schwarzen Kreise.

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler alle sechs **Auftragsfische** bekommen hat und wieder am Boot ist. Jetzt erhalten alle Spieler für ihre **Vortragsfische** je 40,- WE und für die **Auftragsfische** je 200,- WE. Gewonnen hat derjenige, der am Schluß des Spiels das meiste Geld hat.

#### **Beispiel:**

Angenommen die aufgedruckte Zahl der Flaschenkarte ist 4, und man befindet sich auf einer mittelblauen Fläche (-3), so darf man einen Schritt gehen:

$$4 - 3 = 1$$

Befindet man sich auf einer dunkelblauen Fläche (-6), so darf man bei der abgebildeten Flaschenkarte 5 Schritte gehen; da man bei der ersten Flaschenkartenzahl noch nicht setzen kann ( $4 - 6 = -2$ ), nimmt man die nachfolgende Zahl - hier 7 - dazu:

$$4 + 7 - 6 = 5$$

## Zusammenfassung der Spielregeln:

Der Spieler mit der kleinsten Zahl auf der Auftragskarte beginnt.

- Nur jeweils ein Spieler darf auf einem Tauchfeld stehen. Es gibt die Tiefe für den nächsten Schritt an.
- Die Lufteinheit auf der Pressluftflasche abzüglich der Tiefe bestimmt die Anzahl der Schritte beim Setzen.
- Ein roter Pfeil kennzeichnet eine Strömung, die nur in Pfeilrichtung passiert werden kann.
- Auf einem Boot ist jeweils für 3 Spieler Platz.
- Das Boot wird zum Tauchplatz gesetzt, bevor der erste Bootsinsasse, der den Tauchplatz angesagt hat, wieder an der Reihe ist.
- Je nur ein Boot darf an den vorgesehenen Plätzen ankern.
- Der erste Wegepunkt vor dem Boot wird mitgezählt und bestimmt die Tiefe; danach wird die Tiefe durch den Punkt bestimmt, auf dem man sich befindet.
- Um wieder aus dem Wasser zu kommen, reicht es, wenn man **mindestens** so viele Einheiten hat, um genau aufs Boot bzw. an den Strand zu gelangen.
- Das Boot fährt nur mit allen Insassen, die auch zum Tauchplatz mitgekommen sind, zurück.
- Die 6 **Auftragsfische**, je einer an jedem Bootstauchplatz, können in beliebiger Reihenfolge fotografiert werden.
- Nur Fische, die man beim Setzen genau trifft, dürfen genommen werden, auch wenn ein Ereignisfeld darunter ist.
- Fische müssen nicht genommen werden, jedoch muß kontrolliert werden, ob ein Ereignisfeld unter dem Fisch ist.
- Pro Tauchgang dürfen nur 2 Fische, davon nur ein **Auftragsfisch**, fotografiert werden.
- Jeder darf nur 5 verschiedene **Vortragsfische** zur Zeit sammeln.
- Mit 3 verschiedenen **Vortragsfischen** kann ein Vortrag gehalten werden.
- Die **Vortragsfische** werden beim Vortraghalten wieder auf dem Spielbrett verteilt. Mindestens 2 sollen ans Hausriff.
- Wenn die Pressluftflascheneinheiten während des Tauchganges aufgebraucht sind, muß das Setzhütchen sofort aufs Boot bzw. auf den Hausriffeingang gestellt und die Strafe bezahlt werden.
- Nur wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, kann er einen Tauchgang eines Mitspielers begleiten.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler seinen letzten **Auftragsfisch** hat und wieder im Boot ist.

## Übersicht (Kosten / Geld)

Startkapital 120,-

Hausrifftauchgang ist frei (nur Flasche)

Bootstauchgang kostet 20,- (+ Flasche)

8 L-Flasche kostet 20,-

12 L-Flasche kostet 40,-

15 L-Flasche kostet 60,-

Strafe für vorzeitiges Auftauchen kostet 60,-

für einen Diavortrag (3 Bilder) bekommt man 120,-

für Tauchgangbegleitung bekommt man 60,-

bei Spielende bekommt man für Auftragsfische 200,-

bei Spielende bekommt man für Vortragsfische 40,-

## Varianten

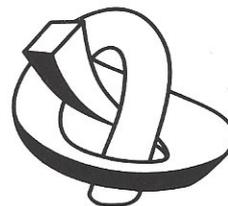
Für ein kürzeres Spiel kann man sich auf 3, 4 oder 5 Auftragsdias einigen.

Wer es etwas länger mag, fotografiert die Auftragsdias in der Reihenfolge, wie sie auf der Auftragskarte abgebildet sind.

Oder beim Verteilen der Vortragsfische während eines Diavortrags müssen immer zuerst die Ereignisfelder besetzt werden.

Oder während eines Tauchganges dürfen mehrere Auftragsfische genommen werden.

Oder, oder, und ...



## Inhalt des Kastens

7-teiliges Spielbrett

6 Auftragskarten

18 Flaschenkarten

55 Ereigniskarten

106 'Fische'

Spielgeld in 20ern

Spielgeld in 100ern

12 Setzsteine

2 Schiffe

Spielidee & Fotos:  
Dirk Schleef  
Meike Jacobsen

Gestaltung:  
D+K Design

© 1998  
Dirk Schleef  
Huberstraße 16  
D-23566 Lübeck

Made in Germany