

# LAND UNTER

von Stefan Dorra

**Spieler:** 3 – 5 Personen  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 min.



60 Wetterkarten (Werte 1 - 60)



24 Flutkarten (Werte 1 - 12, je zweimal)



24 Rettungsringkarten (alle identisch)

## SPIELIDEE

Es brodelt in der Wetterküche. Hoch und höher steigt der Wasserspiegel und senkt sich auch mal wieder. Da gilt es, kühlen Kopf zu bewahren und die eigenen Wetterkarten klug einzusetzen! In jeder Runde muss nämlich derjenige Spieler einen Rettungsring abgeben, bei dem die Flut am höchsten steht. Jeder Rettungsring, den ein Spieler am Ende eines kompletten Durchgangs noch vorweisen kann, zählt einen Punkt. Einen zusätzlichen Punkt erhält derjenige Spieler mit der niedrigsten Flutkarte. Ein kompletter Durchgang besteht aus 12 Runden. Es werden so viele komplette Durchgänge absolviert, wie Spieler teilnehmen. Wer nach allen Durchgängen insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## SPIELVORBEREITUNG

Die 60 Wetterkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält hiervon 12 Karten, die er auf die Hand nimmt. Bei drei oder vier Spielern bleiben 12 bzw. 24 Wetterkarten übrig; diese werden nicht weiter benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Auf den Wetterkarten ist entweder ein ganzer, ein halber oder kein Rettungsring abgebildet.

Jeder Spieler addiert alle Rettungsringe, die am oberen Rand seiner 12 Wetterkarten abgebildet sind. Zwei halbe Rettungsringe ergeben jeweils einen ganzen. Anschließend bekommt jeder Spieler entsprechend viele Rettungsringkarten.

**Beachte:** Ist bei der Summe ein halber Rettungsring übrig, dann wird abgerundet.

**Mario** hat auf seinen 12 Wetterkarten insgesamt 5 Rettungsringe: Er bekommt 5 Rettungsringkarten.

**Kai** hat auf seinen 12 Wetterkarten insgesamt 3½ Rettungsringe: Er bekommt 3 Rettungsringkarten.

**Petra** hat auf ihren 12 Wetterkarten insgesamt 6½ Rettungsringe: Sie bekommt 6 Rettungsringkarten.

Jeder Spieler legt alle seine Rettungsringkarten offen nebeneinander vor sich auf den Tisch. Alle Rettungsringkarten, die nicht verteilt wurden, kommen zurück in die Schachtel; sie werden nicht weiter benötigt.

Auf den ersten Blick mag die Verteilung der Rettungsringe ungerecht erscheinen. Hierzu muss man jedoch wissen, dass ein Spieler umso mehr Rettungsringe erhält, je schlechter sein Wetterkartenblatt ist.

Nun werden die 24 Flutkarten gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.



Kartenhand von Petra



Stapel mit Flutkarten



Kartenhand von Kai



Kartenhand von Mario

Beispiel für den Beginn eines Durchgangs mit drei Spielern.



Kartenhand von Mario

## SPIELABLAUF

Ein kompletter Durchgang besteht aus 12 identischen Runden. In jeder Runde müssen fünf Aktionen nacheinander durchgeführt werden:

### ERSTE RUNDE



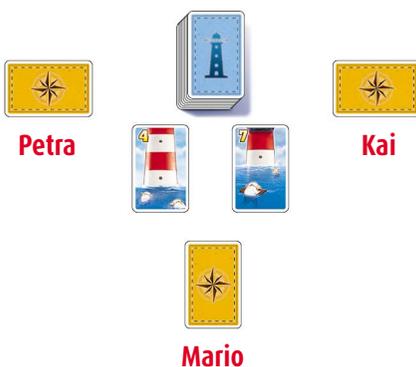
#### 1. Aktion

Ein beliebiger Spieler nimmt die obersten beiden Flutkarten vom verdeckten Stapel und legt sie offen nebeneinander in die Tischmitte.



#### 2. Aktion

Jeder Spieler legt eine Wetterkarte seiner Wahl verdeckt vor sich ab. Hat jeder eine Karte verdeckt abgelegt, werden alle diese Karten aufgedeckt.





### 3. Aktion

Derjenige Spieler, der die höchste Wetterkarte ausgespielt hat, muss sich als Erster die **niedrigere** der beiden Flutkarten aus der Tischmitte nehmen (in der Abb. Mario). Die Flutkarte legt er offen und für alle gut sichtbar vor sich ab.

Derjenige Spieler, der die zweithöchste Wetterkarte ausgespielt hat (in der Abb. Kai), muss nun die verbliebene Flutkarte aus der Tischmitte nehmen und ebenfalls offen vor sich ablegen.



Petra



Mario

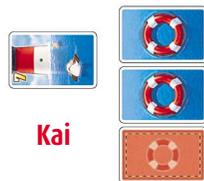


Kai



### 4. Aktion

Der Spieler, der nun die höchste Flutkarte vor sich liegen hat, verliert einen seiner Rettungsringe und muss eine seiner Rettungsringkarten umdrehen (in der Abb. Kai). Sollten zwei Spieler die höchste Flutkarte haben (also beide den gleichen Wert), so müssen beide eine Rettungsringkarte umdrehen.



Kai



### 5. Aktion

Jeder Spieler nimmt seine gerade ausgespielte Wetterkarte und legt sie verdeckt auf einem eigenen Stapel vor sich ab (so wie Mario in der Abb.).

**Wichtig:** Die erhaltenen Flutkarten bleiben offen vor den jeweiligen Spielern liegen.



Mario

## WEITERE RUNDEN

Es folgt die nächste Runde mit den beschriebenen Aktionen 1 bis 5. Erneut werden vom verdeckten Stapel die beiden obersten Flutkarten offen in die Tischmitte gelegt. Jeder spielt wieder verdeckt eine Wetterkarte aus und deckt sie anschließend auf. Der Spieler mit der höchsten Wetterkarte muss sich zuerst die **niedrigere** Flutkarte aus der Mitte nehmen. Der Spieler mit der zweithöchsten Wetterkarte nimmt die verbliebene Flutkarte aus der Mitte.

**Ganz wichtig:** Hat ein Spieler bereits eine Flutkarte vor sich liegen und bekommt eine neue aus der Mitte, so legt er die neue grundsätzlich **auf die bereits vorhandene Flutkarte** drauf. Der Spieler, der **jetzt** die höchste Flutkarte vor sich liegen hat, muss eine Rettungsringkarte umdrehen.

**Beachte:** Das muss nicht unbedingt der Spieler sein, der in dieser Runde die höchste Flutkarte aus der Mitte nehmen musste. Vielleicht besitzt ja ein Spieler aus der vorigen Runde noch eine höhere Flutkarte!



In der beschriebenen Art und Weise wird Runde für Runde gespielt.

Muss ein Spieler seine letzte Rettungsringkarte umdrehen, so spielt er normal weiter. Erst dann, wenn ein Spieler eine Rettungsringkarte umdrehen muss, aber keine mehr besitzt, scheidet er für den Rest dieses Durchgangs aus. Seine verbliebenen Wetterkarten auf der Hand werden verdeckt zu den Karten gelegt, die schon vor ihm liegen. Seine Flutkarten werden umgedreht.

**Achtung:** Nach dem Ausscheiden eines Spielers muss derjenige Mitspieler, der jetzt die höchste Flutkarte besitzt, eine Rettungsringkarte umdrehen.

## ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet nach 12 Runden, also nachdem alle 12 Wetterkarten auf der Hand ausgespielt wurden. Alternativ endet ein Durchgang **sofort**, wenn sich nur noch zwei Spieler in einer Runde befinden.



### Wertung:

Jeder Spieler erhält für jeden verbliebenen Rettungsring einen Pluspunkt. Spieler ohne Rettungsring erhalten null Punkte. Ausgeschiedene Spieler bekommen einen Minuspunkt. Der Spieler, der bei Spielende die niedrigste Flutkarte vor sich liegen hat, erhält zusätzlich einen Pluspunkt. Sollten zwei Spieler die niedrigste Flutkarte vor sich liegen haben (also beide den gleichen Wert), so bekommen beide einen zusätzlichen Pluspunkt.

**Beachte:** Sollte ein Spieler überhaupt keine Flutkarte vor sich liegen haben, so bekommt selbstverständlich dieser Spieler den zusätzlichen Pluspunkt. Alle Punkte werden notiert.

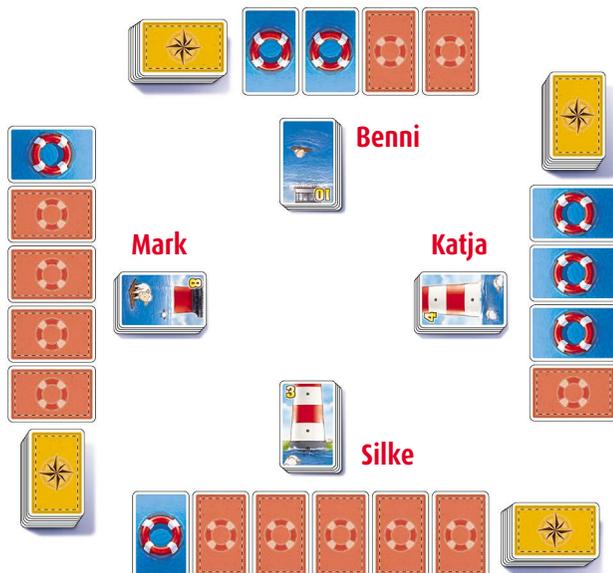
### Abrechnungsbeispiel eines Durchgangs bei 4 Spielern:

**Benni** hat zwei Rettungsringe übrig. Er bekommt zwei Punkte.

**Mark** hat einen Rettungsring übrig. Er bekommt einen Punkt.

**Katja** hat drei Rettungsringe übrig. Sie bekommt drei Punkte.

**Silke** hat einen Rettungsring übrig. Außerdem hat sie die niedrigste Flutkarte. Sie bekommt zwei Punkte.



## DER NÄCHSTE DURCHGANG

Jeder Spieler gibt alle 12 Wetterkarten, **mit denen er gerade gespielt hat**, und die dazugehörigen Rettungsringkarten an seinen linken Nachbarn weiter. Die 24 Flutkarten werden wieder gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die beiden obersten Flutkarten des verdeckten Stapels werden aufgedeckt. Nun beginnt ein neuer Durchgang - genau wie bereits beschrieben.

## SPIELLENDE

Insgesamt werden so viele Durchgänge gespielt, wie Mitspieler teilnehmen, so dass jeder einmal mit den Wetter- und Rettungsringkarten der Mitspieler gespielt hat. Wer nach dem letzten Durchgang insgesamt die meisten Punkte besitzt, gewinnt.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de