



Zum Spiel gehören:

2 Fragenhefte

1 Stanztableau mit:

2 Spielpläne

2 U-Booten

4 Ladeluken

2 Glücks-Joker

2 Crew-Joker

1 Joker-Würfel

1 Spielanleitung

Worum geht es?

Die Spieler bilden 2 Teams. Im Spiel geht es darum, welches der beiden Teams tiefer tauchen wird.

Die Teams sind abwechselnd an der Reihe. Auf jedes Team warten 10 Fragen, die immer schwieriger werden. Wird eine Frage richtig beantwortet, sinkt das U-Boot 1.000 Meter tiefer. Gibt ein Team eine falsche Antwort, so endet sein Tauchgang. Die (gesicherte!) Tauchtiefe des Teams wird notiert.

Haben beide Teams ihre Tauchgänge beendet, so folgt sofort ein zweiter und ein dritter Tauchgang mit jeweils 10 neuen Fragen.

Wer nach dem dritten Tauchgang die höchste Gesamt-Tauchtiefe erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels

Vor dem allerersten Spiel: Bitte lösen Sie vorsichtig die vorgestanzten Teile aus dem Rahmen.

Die Spieler bilden 2 Teams, möglichst gleichstark (Team 1 und Team 2). Jedes Team nimmt auf einer Seite des Tisches Platz. In jedem Team wird ein Commander ernannt.

• Jedes Team erhält:

1 Spielplan

1 U-Boot

2 Ladeluken

1 Glücks-Joker

1 Crew-Joker

1 Fragenheft

• Der Spielplan wird vor dem Team auf den Tisch gelegt.

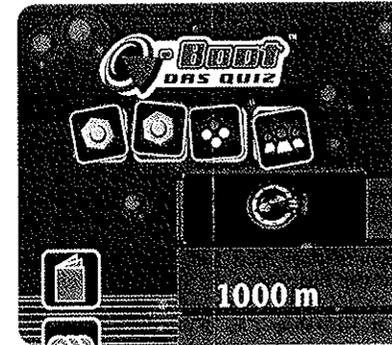
• Jedes Team legt sein U-Boot auf das Startfeld (orangefarbenes Feld ohne Zahl)

• Jedes Team legt seine beiden Joker und die beiden Ladeluken auf die dafür vorgesehenen Felder des eigenen Spielplans.

• Der Joker-Würfel wird bereit gelegt.

In jedem Team übernimmt ein Spieler die Rolle des Commanders.

Zusätzlich sollte eine Uhr mit Sekundenzeiger zur Verfügung stehen.



Der Ablauf des Spiels

Tauchgang Eins: Frage + Antwort

Team 1 geht zuerst auf Tauchfahrt. Also muss Team 2 die Fragen stellen.

1) Der Commander von Team 2 nimmt das Fragenheft und wählt eine beliebige Seite - mit 10 Fragen - aus.

2) Der Commander liest die erste Frage laut vor. Danach liest er auch die 3 Antworten vor. Die richtige Antwort ist immer die Antwort mit dem Sternchen (*). Auf Wunsch von Team 1 kann er die Frage und die Antworten noch ein zweites Mal vorlesen.

3) Die Mitglieder von Team 1 können sich beraten. Dafür hat das Team etwa eine Minute Zeit, dann muss eine Antwort gegeben werden.

4) Der Commander von Team 1 nennt laut die Antwort.

5) Team 2 prüft die Antwort und gibt das Ergebnis bekannt. Ist die Antwort richtig, so taucht das U-Boot von Team 1 tausend Meter tiefer: Ein Spieler schiebt das U-Boot auf das nächst tiefere Feld.

Antwort richtig: Weiter mit „Die nächsten Fragen“.
Antwort falsch: Weiter mit „Falsche Antwort“

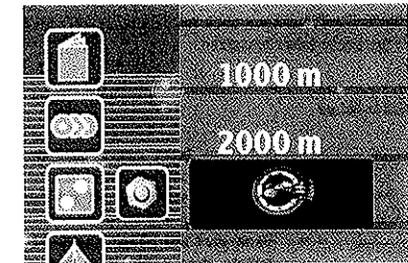
Tauchtiefe sichern

Nach einer richtigen Antwort darf das Team die erreichte Tauchtiefe sichern. Denn: Bei einer falschen Antwort muss das Team ausscheiden, das U-Boot schießt nach oben - bis auf die nächste, gesicherte Tauchtiefe. Ist keine Tauchtiefe gesichert, schwimmt das Boot zurück auf die Startposition.



• Jedes Team besitzt 2 Ladeluken; das Team kann also zwei mal im Spiel sicherstellen, dass die bisher erreichte Tauchtiefe auf jeden Fall erhalten bleibt.

- Will ein Team eine Tauchtiefe sichern, so nimmt der Commander eine der Ladeluken vom Lagerplatz und legt die Luke auf das blaue Feld - in der bisher erreichten Tauchtiefe.
- Eine einmal gesetzte Ladeluke kann nicht mehr zurück genommen werden. Jede Luke darf nur einmal gesetzt werden und bleibt dann an ihrem Platz.



Joker

Fällt einem Team keine Antwort ein, so darf das Team Joker einsetzen. Jedes Team verfügt über 2 verschiedene Joker.

Glücks-Joker



- Setzt ein Team den Glücks-Joker ein, so muss der Chip vom Lagerplatz genommen und auf gleiche Höhe wie das U-Boot gelegt werden – auf das Schatzfeld links.
- Ein Spieler des Teams muss den Joker-Würfel werfen.

Grün gewürfelt

- Zeigt der Würfel die Farbe grün, so muss dem Team eine der falschen Antworten bekannt gegeben werden.
Beispiel: Von den 3 Antworten A, B und C ist C die richtige Antwort, B und A sind falsch. Das Team, das die Fragen stellt, muss nun eine falsche Antwort enttarnen; man entscheidet sich (natürlich geheim) für A und gibt laut bekannt, dass Antwort A falsch ist.
- Das Rateteam setzt nun seinen Zug fort; es hat seine Chance, die richtige Antwort zu finden, auf 50 Prozent erhöht.

Rot gewürfelt

- Zeigt der Würfel die Farbe rot, so muss dem Team die richtige Antwort bekannt gegeben werden.
- Das Rateteam setzt nun seinen Zug fort, als ob es selbst die richtige Antwort gegeben hätte (U-Boot 1.000 Meter tiefer).

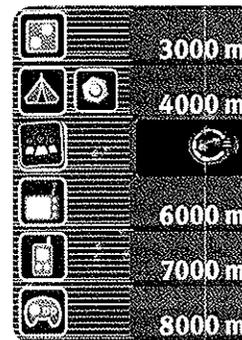
INFO: Ein Team kann auch nacheinander bei einer Frage beide Joker einsetzen.

Crew-Joker



- Setzt ein Team den Crew-Joker ein, so muss der Chip vom Lagerplatz genommen und auf das Schatzfeld gelegt werden.
- Dann darf das Team eine unbeteiligte Person um Hilfe bitten. Das kann eine anwesende Person sein, die direkt angesprochen werden kann, oder eine Person, die per Telefon um Hilfe gebeten wird.

- Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 60 Sekunden. Die beiden Teams können eine längere Zeitspanne festlegen, wenn beide Teams das wünschen.
- Nach der Befragung setzt das Team seinen Zug ganz normal fort.



Beispiel: Das U-Boot hat eine Tauchtiefe von 5.000 Meter erreicht, musste aber den Crew-Joker einsetzen. Bei 4.000 Meter hat das Team seine Tauchtiefe gesichert (siehe Ladeluke).

Die nächsten Fragen

Hat das Team die erste Frage erfolgreich beantwortet, so tauschen die Teams nun die Rollen: Das Team 2 geht auf Tauchfahrt. Nun muss Team 1 eine Tauchfahrt auswählen und die erste Frage vorlesen.

Dieser Wechsel findet nach jeder richtig beantworteten Frage statt – die Teams sind immer abwechselnd an der Reihe. Die Fragen werden immer in der Reihenfolge 1 bis 10 vorgelesen.

Falsche Antwort

Gibt ein Team eine falsche Antwort, so scheidet es sofort aus – nur noch das gegnerische Team ist im Rennen.

- Das U-Boot taucht auf - bis auf die Tauchtiefe, die zuletzt mit einer Ladeluke gesichert wurde.
- Das Team, das die falsche Antwort gegeben hat, notiert die gesicherte Tauchtiefe.
Beispiel: Das U-Boot steht auf 8.000 Meter. Die letzte Ladeluke des Teams liegt bei 5.000 Meter. Das U-Boot steigt auf 5.000 Meter, die nun notiert werden.
TIPP: Auf der letzten Seite der Fragenhefte haben wir Vordrucke abgebildet, in die die Ergebnisse eingetragen werden können. Diese Vordrucke können auch kopiert werden.

- Notiert wird immer die Tauchtiefe ohne die 3 Tausender-Nullen dahinter (bei 7.000 Meter wird also die „7“ eingetragen).



Das noch im Spiel verbliebene Team setzt das Spiel alleine fort - bis zu einer falschen Antwort oder bis die höchste Tauchtiefe erreicht ist. Dann wird auch das Ergebnis dieses Teams notiert.

Ende einer Tauchfahrt

- Ist nur noch ein Team im Spiel und erreicht es die höchste Tauchtiefe, so erhält es zusätzlich einen Bonus von 1.000 Meter, der als „1“ eingetragen wird.
- Erreichen beide Teams die höchste Tauchtiefe, so erhält das Team den Bonuspunkt, das weniger Joker eingesetzt hat. Haben beide Teams alle ihre Joker eingesetzt, so erhält kein Team einen Joker.

Ende des Spiels

Danach folgen 2 weitere Tauchfahrten mit jeweils 10 neuen Fragen. Der Spielablauf bleibt unverändert. Die Tauchturen werden eingetragen und dann für alle drei Tauchfahrten addiert. Es gewinnt, wer insgesamt die höchste Tauchtiefe erreicht hat. Bei einem Gleichstand gewinnen beide Teams (wer sich so wacker gehalten hat, hat auch den Sieg verdient).

MB
SPIELE



© 2001 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstraße 2, CH-8965 Berikon.
Q-BOOT™ Lizenz durch
TOGGGO™ & Super RTL 1999 **super**