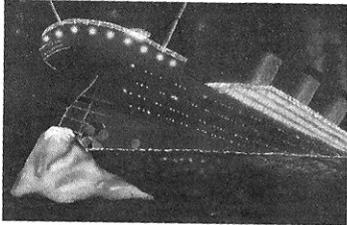


TITANIC - DER MYTHOS

• Spielanleitung



TITANIC - DER MYTHOS

von Bernhard Naegele
Kartenspiel für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Inhalt: 9 Schiffskarten
(2 Bug-, 1 Heckkarte, 6 Schiffselemente,
davon 4 Schornsteinkarten)
8 Rettungsbootkarten (I. - III. Class)
45 Passagierkarten
(in 5 Farben mit den Werten von 1 - 9)
1 Eisbergkarte
1 Spielanleitung

Am 10. April 1912 startet das damals größte Passagierschiff der Welt, die TITANIC, zu ihrer Jungfernfahrt. Die Reise soll von Southampton, England, über den Atlantik nach New York führen.

Spielziel:

Runde für Runde geht die TITANIC Stück für Stück unter. Die Spieler versuchen, mit den ablegenden Rettungsbooten möglichst viele Punkte zu gewinnen.

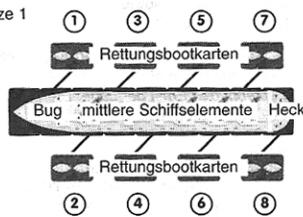
Doch Vorsicht! Sollten Boote überbelegt sein, gibt es Minuspunkte.

Vorbereitung:

Die TITANIC wird aus 9 Schiffselementen mit der farbigen Seite nach oben folgendermaßen ausgelegt:

- Zunächst werden die beiden **Bugkarten** zusammengestellt.
- Anschließend werden die 6 mittleren **Schiffselemente** mit der Farbseite **nach oben** gemischt und an die bereits liegenden Bugkarten angereiht.
- Die **Heckkarte** vervollständigt die TITANIC.
- Nun werden die 8 **Rettungsbootkarten** mit der Schriftseite **nach unten** gemischt
- und mit der Schriftseite **nach oben** - beginnend bei der 2. Bugkarte - abwechselnd jeweils einem der 8 nachfolgenden Schiffselementen zugeordnet (s. Skizze 1).

Skizze 1



Am 14. April entdeckt der Ausguck Frederick Fleet gegen 23.30 Uhr einen Eisberg. Die Mannschaft versucht noch auszuweichen, aber leider zu spät. Die als unsinkbar geltende TITANIC rammt den Eisberg um 23.40 Uhr auf der Steuerbordseite.

- Zunächst werden für die Spieler je 9 **Passagierkarten** einer Farbe zurechtgelegt.
- Dann nimmt sich der jüngste Spieler von jeder Farbe eine beliebige Karte und tauscht eine davon mit der **Eisbergkarte** aus.
- Diese Karten mischt er verdeckt und verteilt sie an alle Spieler.
- Die Spieler, die eine Passagierkarte erhalten haben, nehmen sich den farblich passenden **Passagierkartensatz** auf die Hand.
- Der Spieler, der den Eisberg bekommen hat, legt diesen vor sich ab (er wird jetzt nicht mehr benötigt), erhält den übrigen kompletten Passagierkartensatz sowie Papier und Stift. Er darf die Punkte notieren.

Am 15. April, 00.05 Uhr, befiehlt Kapitän Smith, die Rettungsboote bereit zu machen. Doch niemand erkennt den Ernst der Lage. Die TITANIC beginnt über Bug zu sinken.

Spielverlauf:

- Ein Spiel besteht aus 9 Runden.
- Am Ende jeder Runde versinkt die TITANIC - beginnend am Bug - Stück für Stück, und das entsprechende Schiffselement wird umgedreht (also 1. Runde 1. Bugteil, 2. Runde 2. Bugteil, 3. Runde 1. Schiffselement, usw.).
- Ab der 2. Bugkarte legen Runde für Runde die Rettungsboote ab. Oder sie kentern bei Überbelegung und werden dann umgedreht. Somit werden in einer

Runde sowohl ein Schiffselement, als auch eine Rettungsbootkarte bewegt (außer in Runde 1).

- Die Punkte werden nach jeder Runde sofort aufgeschrieben.

Runde 1:

- Alle Spieler legen verdeckt eine Passagierkarte vor sich ab und drehen diese gleichzeitig um.
- Dabei werden dem Spieler mit der **niedrigsten Karte** 6 Minuspunkte notiert.
- Haben zwei oder mehr Spieler die niedrigste Karte gespielt, erhalten diese Spieler jeweils 3 Minuspunkte.
- Jeder Spieler sammelt seine eingesetzte Passagierkarte verdeckt vor sich auf dem Tisch.
- Jede Passagierkarte wird im Spiel nur einmal verwendet.

Um 00.45 Uhr wird das erste Rettungsboot mit Passagieren zu Wasser gelassen. Frauen und Kinder werden dabei bevorzugt.

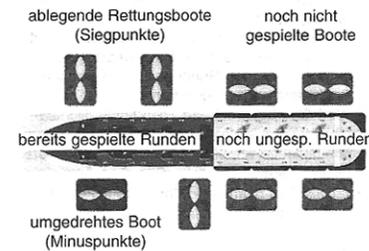
Runde 2 - 9:

- In jeder Runde werden Rettungsboote belegt, wobei eine bestimmte Passagierzahl nicht überschritten werden sollte.
- Hierfür legen die Spieler für das der Runde entsprechende Rettungsboot eine ihrer Passagierkarten verdeckt ab.
- Dann wird nach dem Aufdecken die **Gesamtsumme** aller Passagiere auf den Karten ermittelt.

Siegpunkte: Rettungsboote legen ab

- Wenn diese Gesamtsumme einen bestimmten Wert nicht übersteigt, erhalten alle Spieler Siegpunkte. Dieser Wert ist von der Spieleranzahl abhängig:
Bei 2 Spielern max. 12,
bei 3 Spielern max. 18,
bei 4 Spielern max. 24 und
bei 5 Spielern max. 30 (Passagiere je Bootskarte).
- Die Siegpunkte für jeden einzelnen Spieler ergeben sich dann aus der Multiplikation seiner **Passagierkarte** und der **Rettungsbootkarte**.
Beispiel: Passagierkarte 5 x II. Class = 10 Siegpunkte.
- Das der Rundenzahl entsprechende Schiffselement wird umgedreht.
- Dann werden die Siegpunkte für jeden Spieler aufgeschrieben.
- Sollte auf der Rückseite einer Karte der **abgebrochene Schornstein** zu sehen sein, werden keine Siegpunkte sondern Minuspunkte notiert (s. **Sonderfall Schornstein**).
- Anschließend wird noch die **Rettungsbootkarte** um 90° gedreht und an das soeben umgedrehte **Schiffselement** angelegt (s. Skizze 2).

Skizze 2



Langsam erkennen alle an Bord das volle Ausmaß der Katastrophe. Die Mannschaft weiß, daß die Rettungsboote nicht für alle Passagiere ausreichen. Dennoch werden die meisten Boote unterbesetzt abgeleitet. Die 3. Klasse-Aufgänge werden versperrt, um den anderen den Einstieg in die Boote zu erleichtern. Einige Absperrungen werden durchbrochen, die Jagd auf die Boote ist in vollem Gange, erste Boote kentern in der allgemeinen Panik ...

Minuspunkte: Rettungsboote kentern

- Wird der Wert im Rettungsboot allerdings überschritten, gibt es keine Siegpunkte sondern **Minuspunkte**.
- Diese ergeben sich aus dem **einfachen** Wert der jeweils eingesetzten **Passagierkarte**.
- Jetzt wird das der Rundenzahl entsprechende **Schiffselement** umgedreht.
- Wird der abgebrochene Schornstein sichtbar, gibt es keine einfachen Minuspunkte, sondern Minuspunkte wie unter **Sonderfall Schornstein** beschrieben.
- Zuletzt wird noch die Rettungsbootkarte umgedreht (s. Skizze 2).

Die TITANIC sinkt immer schneller über Bug. Einer der 4 riesigen Schornsteine wird vom Rumpf abgerissen und steigt noch das Chaos an Deck. Der Kampf um die letzten Plätze wird immer hektischer.

Sonderfall Schiffselement mit Schornstein

- (nur in Runde 3 - 8 möglich):
- Ist beim Umdrehen eines **Schornsteins** auf der Rückseite der abgebrochene Schornstein zu sehen, erhalten alle Spieler **Minuspunkte**, ganz gleich ob das Rettungsboot überbelegt war (also sowieso Minuspunkte zur Folge gehabt hätte) oder nicht.
- Die Minuspunkte für den abgebrochenen Schornstein werden wie folgt errechnet: $\text{eingesetzte Passagierkarte} \times \text{Rettungsbootkarte} = \text{Minuspunkte}$
- und ebenfalls sofort notiert.
- Zuletzt wird die entsprechende Rettungsbootkarte umgedreht (s. Skizze 2).

Um 02.05 Uhr wird das letzte Rettungsboot zu Wasser gelassen. Auf der sinkenden TITANIC wird es immer dramatischer. Um 02.17 Uhr wird sie von dem untergehenden Bug aus dem Wasser gehoben und bricht laut krachend zwischen dem 3. und 4. Schornstein auseinander. Kurz darauf fallen alle Lichter aus. Es wird gespenstisch dunkel. Überall sind entsetzliche Schreie und Hilferufe zu hören. Dann hebt sich das abgerissene Heck - einem Korken gleich - fast 30 Sekunden senkrecht aus dem Meer. Verzweifelt versuchen sich Passagiere oben aufs Heck zu retten oder springen von Bord des untergehenden Schiffes. Schließlich versinkt um 02.20 Uhr mit dem Heck der Mythos TITANIC endgültig in den eiskalten Fluten des Atlantiks und reißt über 1500 Menschen mit in den Tod. Die ersten Überlebenden werden um 04.10 Uhr von der CARPATHIA aus ihren Rettungsbooten geborgen. So konnten wenigstens über 700 Passagiere gerettet werden.

Spielende:

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Hinweis:

- Es empfiehlt sich, die Passagierkarten so einzusetzen, daß möglichst keine Boote überbelegt sind. Sollte es zu einer Überbelegung kommen (was nicht auszuschließen ist), sind die Spieler im Vorteil, die kleine Passagierkarten eingesetzt haben, denn sie bekommen entsprechend wenig Minuspunkte.
- Natürlich kann ein Spieler mit einer kleinen Passagierkarte anderen mit hohen Passagierkarten ungewollt zu hohen Pluspunkten verhalfen, weil dann das Boot nicht überbelegt ist und gewertet wird.
- Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Zusammenrechnen von Plus- und Minuspunkten haben, kann die Rundenwertung auch folgendermaßen vereinfacht werden (was allerdings den Spielreiz ein wenig schmälert):
Bei dieser Version werden nur noch Pluspunkte vergeben und für Rettungsboote bei Überbelegung gar keine Punkte mehr. Lediglich bei der ersten Bugkarte und beim abgebrochenen Schornstein gibt es noch Minuspunkte, für den Schornstein nur den einfachen Wert der jeweils eingesetzten Karte.
- Sollte es Probleme bei der genauen Zuordnung von Rettungsbootkarten zu Schiffselementen geben, so können Sie auch die 9 Schiffskarten auseinanderziehen.

Übrigens:

- Das vorliegende Spiel kann auch mit mehr als

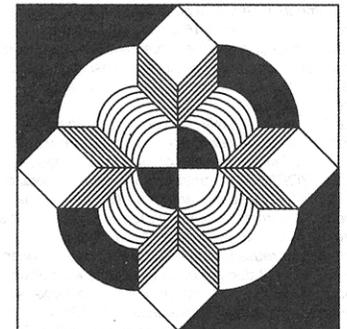
5 Personen gespielt werden, allerdings benötigen Sie dann ein weiteres Spiel und sollten folgendes berücksichtigen:

- Max. Wert für die Rettungsboote: Anzahl Spieler x 6

Da die TITANIC als unsinkbar galt, wurden nur 16 Rettungsboote und 4 Fallboote auf die Jungfernfahrt mitgenommen. Man wollte damit demonstrieren, daß man sich mit der modernsten Technik absolut sicher fühlte.

Daß die TITANIC schon zu Beginn mit kleineren Schwierigkeiten fertig werden mußte, ist nur wenigen bekannt. So war sie beim Auslaufen beinahe mit dem Passagierschiff NEW YORK zusammengestoßen, das sich durch den Sog der TITANIC im Hafen losriß und quer stellte. Erst in letzter Sekunde konnte ein Schlepper das führerlose Schiff zur Seite ziehen. Auch ein Feuer in einem Kohleraum der TITANIC konnte gerade noch rechtzeitig gelöscht werden.

Besonders mysteriös aber ist der Roman von Morgan Robertson. Er schrieb 1898 eine Liebesgeschichte, die auf einem von ihm erfundenen Dampfer, der TITAN, spielte. Die TITAN, ein technisches Meisterwerk, galt als unsinkbar und havarierte auf ihrer Fahrt über den Atlantik mit einem Eisberg und sank. Niemand hätte für möglich gehalten (am wenigsten er selbst), daß sich dieses Drama genau 14 Jahre später zutragen würde - auf der TITANIC!



ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1
71686 Remseck a. N.
Tel: 07146/44005 · Fax: 07146/44006