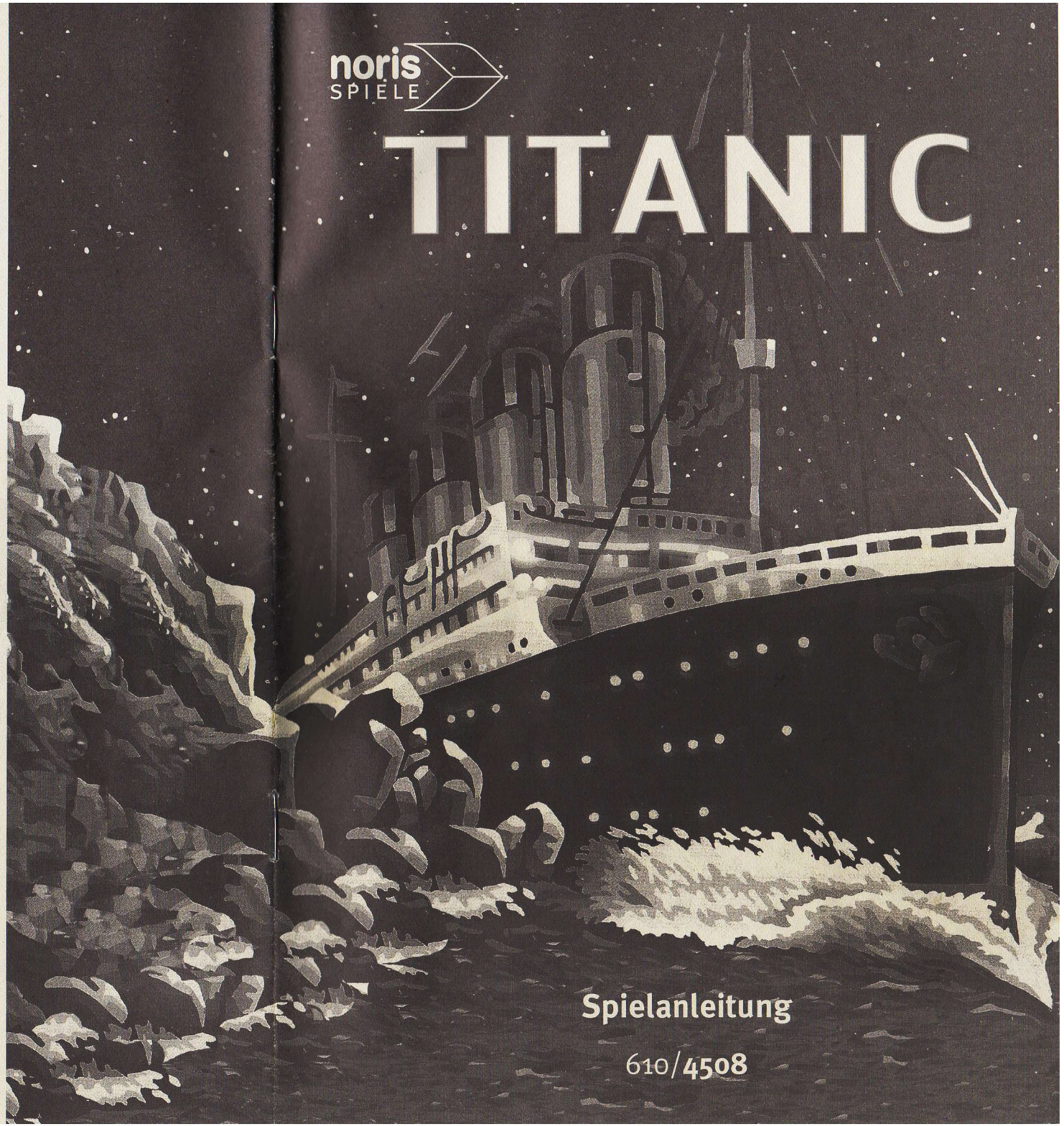
noris SPIELE

noris SPIELE
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
90763 Fürth

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.
Anleitung bitte aufbewahren.

noris SPIELE

TITANIC



Spielanleitung

610/4508

noris SPIELE

noris SPIELE
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
90763 Fürth

Vielen Dank an den ALI BABA-Spieleclub e.V. in Nürnberg
für's konstruktive Testen des Spieles.

© idn Marketing Service Klaus Steputat, 12047 Berlin

Zusatzregeln

Zu den oben stehenden Grundspielregeln gibt es einige Ergänzungsregeln, welche die Spieler nach und nach ins Spiel einbinden können. Es muss dann aber immer vor Spielbeginn ausgemacht werden, welche Zusatzregeln in diesem Spiel gelten sollen!

Z1. Über die Reling springen

Wer auf einem Feld direkt an der Reling steht, darf mit einer „1“ oder einer „2“ springen, aber nur auf ein Wasserfeld!

Z2. Die „Schwimmer“ bewegen

Spielfiguren, die auf einem Wasserfeld sind, „schwimmen“. Ein Schwimmer kann nicht wieder an Bord kommen! Und das Wasser ist eiskalt! Deswegen folgende Zusatzregel: Wer an der Reihe ist, muss alle seine „Schwimmer“ bewegen, sonst erfrieren sie nämlich. Erfrorene Schwimmer werden aus dem Spiel genommen und können nicht wieder eingesetzt werden! Dabei ist es egal, ob der Spieler einen Schwimmer nicht bewegen kann (weil kein Zug möglich ist) oder ob er es vergessen hat (die anderen Spieler passen auf).

Z3. Aus einem Boot aussteigen

Bei dieser Regelvariante ist es erlaubt, seine Spielfigur von einem Feld mit einem Rettungsring wieder wegzuziehen, z. B. um einen sonst nicht mehr zu erreichenden Rettungsring zu besetzen oder um es für eine andere seiner Spielfiguren freizumachen.

Z4. Über andere Spielfiguren und Rettungsringe ziehen

Die Spieler können ausmachen, dass es möglich ist, über Rettungsringe (frei und besetzt) und andere Spielfiguren zu ziehen – die Felder werden dann mitgezählt.

Z5. Kampf ums Boot

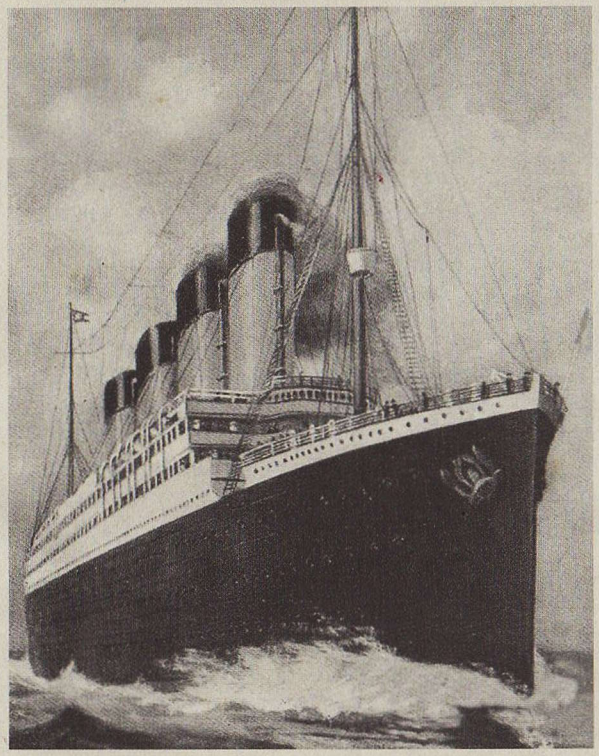
Zieht ein Spieler eine seiner Spielfiguren auf ein Feld mit einem Rettungsring, auf dem schon eine Spielfigur eines Mitspielers steht, wird um diesen Platz „gekämpft“. Dazu wirft der angreifende Spieler den Aktionswürfel, um das Ergebnis des Kampfes zu ermitteln:

- Bei „BOOT“ war der Angriff erfolgreich; der Angreifer stellt seine Figur auf den Rettungsring und die Figur im Rettungsring auf das Spielfeld direkt davor.
- Bei „EIS“ oder „START“ wurde der Angriff abgewehrt, der Angreifer stellt seine Figur auf den Platz direkt vor dem Rettungsring; er kann erst in der nächsten Runde wieder angreifen.
- Bei „WASSER“ war der Angriff nicht erfolgreich; ganz im Gegenteil, der Versuch war so anstrengend, dass der Angreifer seine Spielfigur aus dem Spiel nehmen muss (kann nicht wieder eingesetzt werden).

... und nun wünschen wir spannende Spielrunden!

Ihr Klaus Steputat
und noris SPIELE, Fürth

TITANIC



Eine dramatische Rettungsaktion
als Brettspiel für 2 bis 4 Spieler.

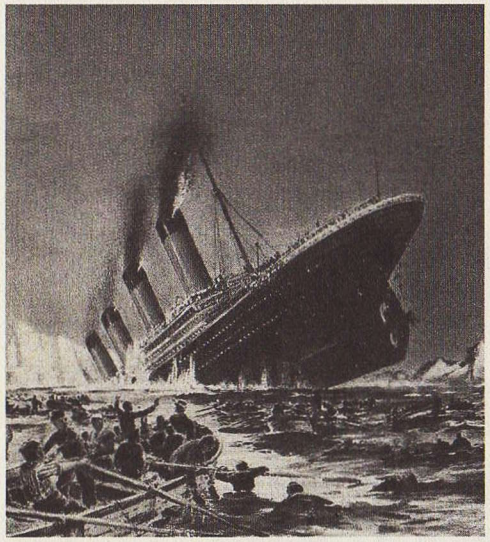
Ein Spiel von
Klaus Steputat

Spielanleitung

610/**4508**

noris SPIELE

TITANIC



Ein Brettspiel für **2-4 Spieler**
Autor: **Klaus Steputat**
Alter: **ab 6 Jahren/Erw.**
Spieldauer: **35 - 50 Minuten**

Über den Sieg entscheiden jeweils etwa zu einem Drittel Übersicht, Taktik und Glück.

Zum Spiel

Die Titanic hat den Eisberg gerammt, das Schiff beginnt zu sinken.

Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl Passagiere (Spielfiguren), die er durch cleveres Ziehen in Sicherheit, sprich in die Rettungsboote bringen muss. Das Schiff sinkt immer weiter und die Zeit wird knapper.

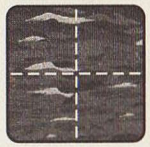
... „Welche Menschen versuche ich jetzt zu retten?" – „Gehe ich das Risiko ein oder gehe ich auf Nummer sicher?" – „Ist noch ein Platz in einem Boot frei?" ...

Das Spiel ist beendet, wenn die Titanic komplett gesunken ist.
Dann wird ausgewertet: Wer am meisten Leben gerettet hat, hat das Spiel gewonnen!

Hinweis:
Vor Beginn müssen die 60 quadratischen Kärtchen aus der Stanztafel gebrochen werden.

Das Spielmaterial

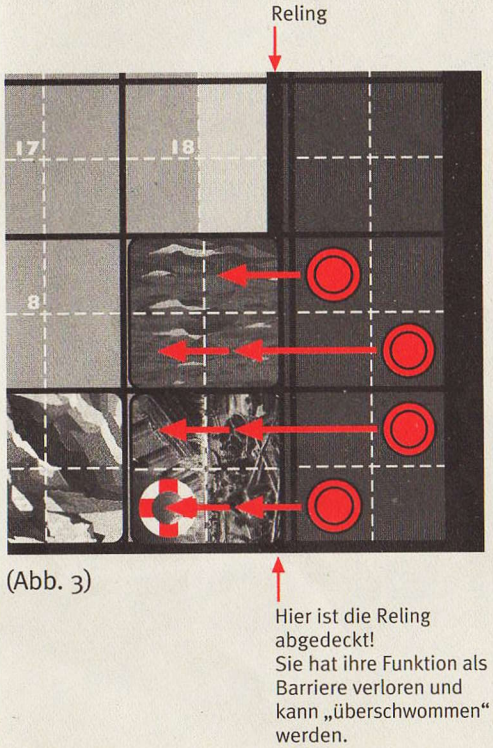
- **1 Spielplan** im Format 33 x 44 cm
- **48 Spielfiguren** in vier verschiedenen Farben (2 x je 15, 1 x 10, 1 x 8)
- **60 Kärtchen**
mit sechs verschiedenen Motiven
in folgender Aufteilung:



30 Kärtchen „Wasser"

20 Kärtchen „Eis"

betreten oder überquert werden! Ist es allerdings ein „Wasser"-Kärtchen oder ein „Boot"-Kärtchen können die Wasserfelder von „Schwimmern" betreten oder überquert werden. Die Reling befindet sich in diesem Fall ja „unter Wasser" und stellt keine Barriere mehr dar! (Abb. 3)



(Abb. 3)

B8. Aktionswürfel „START" und der Spieler kann keine Spielfigur einsetzen –

weil er keine mehr hat oder weil das Startfeld von einem Kärtchen verdeckt ist:

In diesem Fall hat der Spieler Pech gehabt, er darf keine Bewegungskarten einsetzen, also keine Spielfigur(en) ziehen. Er gibt den Würfel sofort weiter an den nächsten Spieler.

Achtung:

Zeigt der Aktionswürfel Blau = „Wasser", darf der Spieler nach dem Platzieren des Wasserkärtchens auf dem Spielplan seine Spielfigur(en) ziehen, auch wenn er keine neue Figur einsetzen kann!

Das Ende des Spieles

Wenn das letzte Kärtchen gelegt wurde (das auf Platz 60), ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe und kann 1 - 3 Bewegungskarten einsetzen und seine Spielfiguren ziehen, dann ist das Spiel beendet.

Nun wird gezählt, wie viele seiner Spielfiguren jeder Spieler in einen Rettungsring gebracht hat. **Es zählen also nur die Figuren auf den „Boot"-Kärtchen, die auf einem rot-weißen Rettungsring stehen!**

Wer die meisten Menschen gerettet hat, ist natürlich der Sieger des Spieles.

HINWEIS:
Bei manchen Spielsituationen kann das Spiel auch schon vorher beendet sein:

a) z. B. alle 20 Rettungsringe sind schon mit Spielfiguren besetzt,

b) freie Rettungsringe können mit keiner Spielfigur mehr erreicht werden,

c) es sind keine Spielfiguren mehr auf Deck oder im Wasser und das Startfeld ist verdeckt.

Achtung – Besonderheiten!

B1. Das Startfeld

Eine Spielfigur wird auf dem Startfeld eingesetzt, dieser „Mensch“ hat es also schon mal geschafft, vom Unterdeck aufs Zwischendeck zu kommen. Wird das Startfeld durch ein Kärtchen verdeckt, können keine weiteren Spielfiguren eingesetzt werden.

Achtung:

Wer eine Spielfigur eingesetzt hat, muss sofort vom Startfeld wegziehen, d. h. die erste Karte dafür einsetzen.

TIP: Auf den Feldern, die vom Startfeld wegführen, kann man rausgeworfen werden, d. h. möglichst die zweite Karte einsetzen und die Spielfigur von dort wegziehen.

B2. Die Panik-Zone

Spielfiguren, die auf einer der fünf Spielfelder der Panikzone stehen, dürfen übersprungen werden (werden aber mitgezählt). Zieht man direkt auf ein bereits besetztes Panikfeld, wird diese Spielfigur „rausgeworfen“. (Siehe nächster Punkt B3!)

B3. Das „Rauswerfen“

Normalerweise darf nicht auf eine andere Spielfigur gezogen werden.

AUSNAHME: Steht eine Spielfigur auf einem der besonders markierten (helleren) Felder. entlang der Reling oder einem Panikfeld, kann diese Spielfigur rausgeworfen werden. Wer also direkt auf eine andere Spielfigur (auch auf seine eigene) zieht, die auf einem dieser Felder steht, wirft diese hinaus und gibt sie dem entsprechenden Spieler zurück. Sie wird aber nicht aus dem Spiel genommen, sondern kann später wieder bei „START“ oder „WASSER“ eingesetzt werden.

B4. Die Treppe(n)

Die Treppe ist die einzige Möglichkeit die Decks zu wechseln. Jede der beiden Treppen besteht aus 2 Feldern. Wer auf eines dieser Treppenfelder zieht (Achtung, nicht über die Reling!), setzt nochmal eine Karte ein, um sofort wieder von der Treppe auf das andere Deck zu ziehen. Um die Treppe zu benutzen, muss man also zwei Karten einsetzen und man darf nicht auf einem Treppenfeld stehenbleiben.

TIP: Hat ein Spieler viele Spielfiguren auf dem Zwischendeck, sollte er auch ein oder zwei auf das Oberdeck bringen (vor allem wenn noch nicht alle Kärtchen mit den Rettungsbooten auf dem Spielplan sind).

B5. Die „Schwimmer“

Spielfiguren, die sich auf einem Wasserfeld befinden, „schwimmen“ und versuchen so auf ein Feld mit einem Rettungsring zu kommen.
VORSICHT: Ein Schwimmer kann nicht wieder an Bord kommen! Er darf nur auf den Wasserfeldern gezogen werden.

Zur Erinnerung:
Als Wasserfelder gelten auch alle Felder ohne rot-weißen Rettungsring auf den „Boot“-Kärtchen!

TIP: Man sollte sich also immer genau überlegen, ob es Sinn macht, eine Spielfigur ins Wasser zu ziehen.

B6. Ein Kärtchen wird auf eine Spielfigur gesetzt

Steht eine Spielfigur auf einem Feld, das von einem Kärtchen verdeckt wird, so wird diese Spielfigur aus dem Spiel genommen; sie kann nicht wieder eingesetzt werden.

TIP: Es ist also darauf zu achten, dass die Spielfiguren nicht auf den Feldern stehen, die bei den nächsten Aktionen mit Kärtchen zugedeckt werden können.

B7. Was bedeutet es, wenn die Reling auf Teilstücken durch ein Kärtchen abgedeckt ist?

Wenn es ein „Eisberg“-Kärtchenist, bedeutet dies nichts, denn Eisberg-Felder dürfen nicht

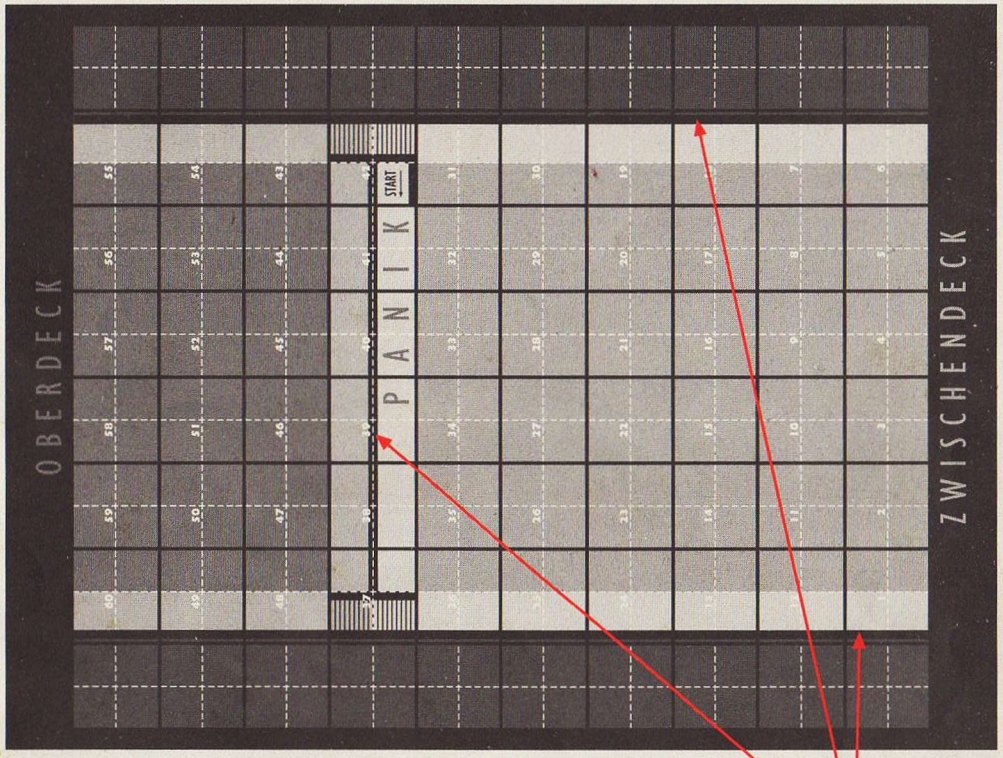
10 Kärtchen mit 1-4 Rettungsringen als Symbole für die Anzahl der Plätze im Rettungsboot:

4 x 1 Platz

3 x 2 Plätze

2 x 3 Plätze

1 x 4 Plätze



1 Aktionswürfel
mit folgenden Seiten:

2 x „Start“

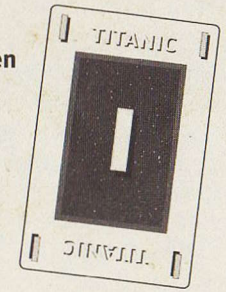
1 x rot = „Boot“

2 x blau = „Wasser“

1 x weiß = „Eis“

33 Bewegungskarten
Sie geben die Zugweite der Spielfiguren vor.

7 x **1**
6 x **2**,
je 5 x **3**, **4**, **5** und **6**



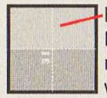
Der Plan

Oberdeck

Reling

Zwischendeck

Startfeld


heller abgetönt: Felder auf denen man rausgeworfen werden kann

Treppe

Wasserfelder

Spielfeld

Die Vorbereitungen

Den Spielplan auslegen. Den Würfel bereitlegen. Die Kärtchen sortieren (die mit dem Eisberg, die mit Wasser und die mit den Rettungsbooten jeweils zusammen).

Jeder Spieler stellt seine Spielfiguren vor sich hin: Bei zwei Spielern nimmt jeder 15 von einer Farbe; bei drei jeder 10 von einer Farbe; bei vier jeder 8 von einer Farbe.

Die 33 Bewegungskarten mischen und verteilen. Jeder Spieler bekommt drei Karten, die er auf der Hand hält. Der Rest wird verdeckt als Stapel neben dem Spielplan zum Ziehen bereitgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Es wird reihum gespielt; d. h. immer wenn ein Spieler seine Aktion beendet hat, kommt der Nachbar zur Linken an die Reihe.

Das Spiel

⇢ Ziel des Spieles ist es möglichst viele seiner Spielfiguren in den „Rettungsbooten" (= rot-weiße Rettungsringe) in Sicherheit zu bringen!

Wer an der Reihe ist, nimmt zunächst den Aktionswürfel, wirft ihn und führt die entsprechende Aktion aus:

„Eis" (weiß) = Ein Kärtchen mit Eisbergmotiv auf den Spielplan legen

„Boot" (rot) = Ein Kärtchen mit Rettungsboot auf den Spielplan legen. Dabei werden zuerst die mit einem Rettungsring genommen, dann die mit 2, dann die mit 3 und als letztes das Kärtchen mit den 4 Rettungsringen. Die Drehung des Kärtchens bestimmt der Spieler!

„Wasser" (blau) = Ein Kärtchen mit Wasser auf den Spielplan legen **und** dann eine seiner Spielfiguren auf das Startfeld einsetzen.

„START" = Eine seiner Spielfiguren auf das Startfeld einsetzen (kein Kärtchen legen!).

Die Kärtchen werden **immer auf den Platz mit der nächsthöheren Zahl** gelegt (schwarz umrandetes Feld, das mit zwei weißen Strichellinien in 4 kleinere Felder unterteilt ist). Begonnen wird bei der 1, dann kommt die 2 usw. – es muss also immer auf den Platz mit der **niedrigsten sichtbaren Zahl** gelegt werden.

Jedes Kärtchen deckt demnach immer vier Spielfelder ab!

Anmerkung:
Ist die gewünschte Aktion nicht möglich, wenn z. B. „Eis" gewürfelt wurde, aber kein Eisberg-Kärtchen mehr da ist, dann legt der Spieler ein Kärtchen seiner Wahl.

Das Ziehen der Spielfiguren

Nach Beendigung der Aktion kann der Spieler **bis zu drei** seiner Spielfiguren auf den Spielfeldern bewegen.
Er kann selbst entscheiden, wie viele Figuren er mit Hilfe der Bewegungskarten zieht.

Prinzipiell gilt:

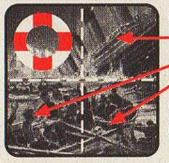
Für jede abgelegte Bewegungskarte muss man eine Spielfigur ziehen. Man kann eine Spielfigur auch 2 x oder 3 x bewegen (mit 2 bzw. 3 Karten).
Wer keine Spielfiguren auf dem Spielplan stehen hat, kann auch keine bewegen (= der nächste Spieler ist an der Reihe).
Wer nicht ziehen kann oder will, muss auch nicht!

Das Ziehen:

Eine Bewegungskarte neben den Stapel der verdeckten Karten ablegen und eine seiner Spielfiguren entsprechend der auf der Karte angegebenen Zugweite ziehen (in eine Richtung). Danach die zweite Karte legen und ziehen, dann die dritte Karte für den dritten Zug einsetzen.

Die Zugregeln:

1. Gezogen wird **waagrecht** bzw. **senkrecht** (nicht diagonal) **in eine Richtung**, soviele Spielfelder wie auf der abgelegten Bewegungskarte angegeben. ⇢ (Abb. 1)
2. Die Zugweite muss **voll** ausgeschöpft werden.
3. Es darf **nicht über** und **nicht auf einen Eisberg** gezogen werden.
4. Es darf **nicht auf das Startfeld** gezogen werden.
5. Es darf **nicht über einen Rettungsring** gezogen werden.
6. Es darf **nicht über** eine Spielfigur und auch **nicht auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht,** gezogen werden!
7. Es darf **nicht über die Reling** gezogen werden. (Ausnahmen ⇢ B7. ⇢ Abb. 3)
8. Ist keine Reling zwischen der Spielfigur und einem Rettungsring oder einem Wasserfeld, kann man direkt auf solch ein Feld ziehen. ⇢ (Abb. 2)
9. Auf den „Boot"-Kärtchen gelten alle Felder ohne Rettungsringe als **ganz normale Wasserfelder!**



Der Rettungsring symbolisiert den Platz im "Boot", den es zu erreichen gilt!

10. Eine Spielfigur in einem Rettungsring kann **nicht mehr bewegt werden.** Sie hat ihr Ziel erreicht und bleibt auf diesem Feld bis zum Spielende!

Hat der Spieler seine Züge ausgeführt, holt er sich so viele neue Bewegungskarten vom Stapel, dass er wieder drei auf der Hand hat. (Sollten keine Karten mehr zum Ziehen da sein, werden die abgelegten neu gemischt und wieder zum Ziehen bereit gelegt.

Der Spieler gibt nun noch den Aktionswürfel an den nächsten Spieler (Nachbar zur Linken) weiter!

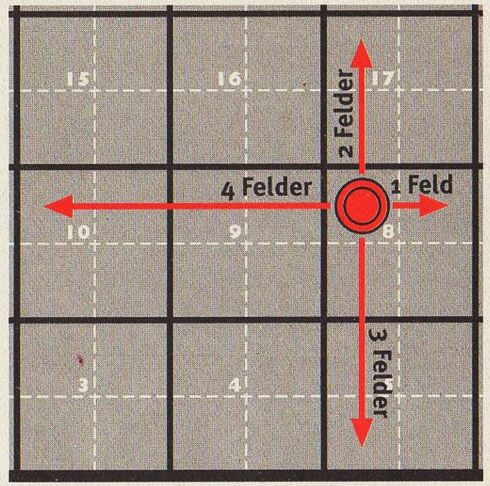


Abb. 1 – Beispiel für verschiedene Zugweiten. (Jedes schwarz umrandete Feld umfasst vier einzelne Spielfelder.)

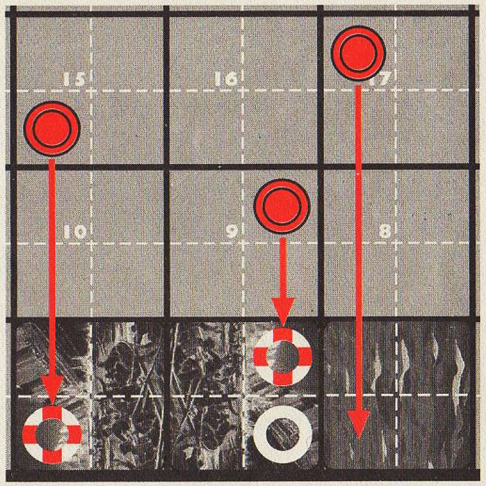


Abb. 2

Spielfigur zieht mit „4" auf einen Rettungsring (über ein Wasserfeld)	Spielfigur zieht mit „2" auf einen Rettungsring" (mit einer „3" würde er zwar auch einen erreichen, dies geht aber nicht, da man nicht über ein Feld mit Rettungsring ziehen darf).	Spielfigur zieht mit „5" auf ein Wasserfeld (und wird zum „Schwimmer")