

Wolfgang Kramer/Michael Kiesling

Versunkene Stadt

Ein sagenhaftes Spiel für 2 - 4 Abenteurer ab 8 Jahren

Spieldauer: 45 - 60 Minuten

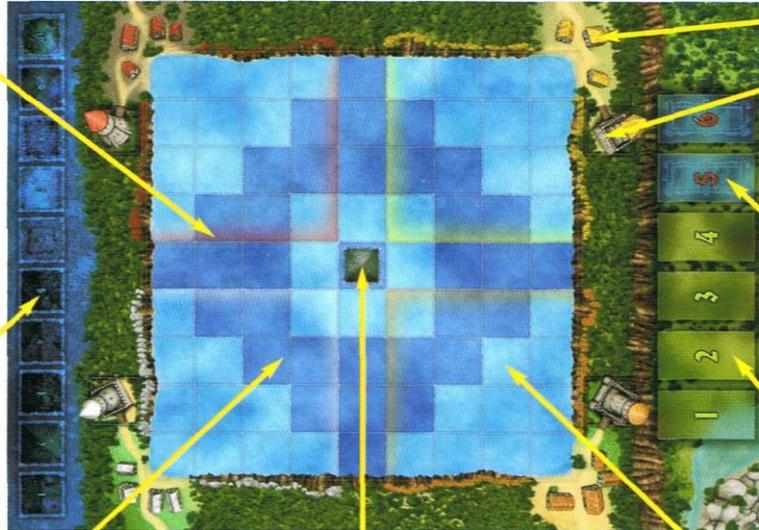
Illustration: Franz Vohwinkel



Spielmaterial

I Spielplan

Die Farbmarkierung kennzeichnet das aus 16 Feldern bestehende Gebiet eines Spielers



Dorf des gelben Abenteurers mit Ablagefeld für seine in Sicherheit gebrachten Schätze

10 Ablagefelder für die Häuser (=Grotten)

Sanduhr

6 Ablagefelder für die Straßen (=Straßenfelder)

Dunkle Wasserfelder: Hier tauchen Straßen und Häuser auf

Dunkles Wasserfeld in der Mitte: Hier tauchen nur Häuser auf

Helle Wasserfelder: Hier tauchen nur Straßen auf

10 Häuser mit Zahlen



2 Häuser ohne Zahlen, die keine Bedeutung für das Spiel haben

30 Straßen



44 Schätze in 4 Farben
je 4x 1 - 10. 4x 12



4 Abenteurer



4 Abenteurer-Tafeln

1 Wassermann



24 Bewegungskarten in 4 Farben



8 Wassermannchips



4 Kurzspielregeln

3 Würfel

beige: 1,2,2,3,3,4 / violett: 0,1,1,2,2,3 / schwarz: 0,1,2,2,3,3

Das Spiel - Geschichte und Ziel

Vor Hunderten von Jahren wurde die Stadt von einer riesigen Flutwelle getroffen. Aber das Schicksal meinte es gut mit ihr. Während andernorts das Wasser alles zerstörte, versank die Stadt nahezu ohne Schaden zu nehmen in einem See. Dort ruht sie noch heute mitsamt ihren Schätzen, bewacht vom alten Wassermann.

Nach und nach lassen die Spieler die Stadt mit magischen Kräften wieder auftauchen. Auf der Suche nach den Schätzen ziehen sie über die Straßen von Haus zu

Haus. Was sie finden, nehmen sie an sich. Immer wieder kehren sie zurück in ihre Dörfer, um die Schätze vor dem Wassermann in Sicherheit zu bringen. Wer ihm in die Fänge kommt, verliert alles. Denn erbost über die Ruhestörung, verfolgt der Wassermann die Eindringlinge und versenkt, was er hinter sich lässt.

Sieger ist der Spieler, der am Spielende die meisten Schätze in sein Dorf geschafft hat.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält in der von ihm gewählten Farbe

1 Abenteurer

6 Bewegungskarten

11 Schätze sowie

1 Abenteurer-Tafel und 1 Kurzspielregel.

Der Abenteurer wird in sein Dorf gestellt.

Seine Bewegungskarten nimmt jeder Spieler auf die Hand.

Abenteurer-Tafel und Kurzspielregel legen die Spieler vor sich ab. Die Schätze werden mit der Hausseite (Dach)

nach oben auf die Abenteurer-Tafel gelegt: Schatz 1 auf

Feld 1, Schatz 2 auf Feld 2 usw.

Auf das Straßenfeld 1 werden bei 2 Spielern 20, bei

3 Spielern 23 und bei 4 Spielern 26 **Straßen** mit der

Vorderseite nach oben gelegt.

Je eine Straße wird mit der blauen Rückseite nach oben auf die Straßenfelder 2 bis 5 gelegt. Feld 6 bleibt frei.

Übrig bleibende Straßen kommen zurück in die Schachtel.

Häuser 1 bis 9 werden in die entsprechenden Grotten gestellt (Haus 1 in Grotte 1, Haus 2 in Grotte 2 usw.).

Haus 10 wird auf das Feld in der Mitte des Spielplanes gestellt.

Der **Wassermann** wird auf Haus 10 gestellt.

Bei 2 Spielern wird mit dem **beige-farbenen** Würfel.

bei 3 Spielern mit dem **schwarzen** und bei 4 Spielern

mit dem **violetten** Würfel gespielt. Nicht benötigte

Würfel kommen zurück in die Schachtel.

Die **8 Wassermannchips** werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Spielen nur 2 Spieler, wählen sie Farben, die sich diagonal gegenüber liegen.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Weiter geht es im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, spielt eine Bewegungskarte aus.

Bewegungskarte ausspielen

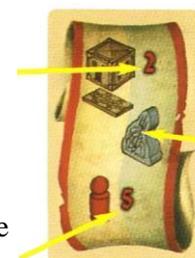
Der Spieler entscheidet sich für eine Karte und legt sie offen vor sich ab. Jede Karte ermöglicht 3 Aktionen:

- Straßen und Häuser tauchen auf
- Abenteurer bewegen
- Wassermann bewegen

Die Reihenfolge dieser Aktionen ist beliebig.

Die obere Zahl gibt an, wie viele Straßen und / oder Häuser (=Bauteile) auf dem Spielplan auftauchen

Die untere Zahl gibt an, wie weit der eigene Abenteurer gezogen werden kann (=Zugpunkte)



Der Wassermann wird gezogen

Ausgespielte Karten bleiben so lange offen vor dem Spieler auf dem Tisch liegen, bis er keine Karten mehr auf der Hand hat. Erst wenn dies der Fall ist, nimmt er alle Karten wieder an sich.

Straßen und Häuser tauchen auf

Es **müssen** genau so viele Bauteile gelegt werden, wie die Karte angibt. Pro Zug kann aber nur **ein** Haus auftauchen. Wer z.B. 3 Bauteile auftauchen lassen kann, hat die Wahl zwischen 3 Straßen oder 2 Straßen und 1 Haus.

- **Straßen** tauchen auf, indem man die oberste Straße vom Stapel nimmt (zunächst von Straßenfeld 1) und sie auf den See legt. Sie können auf allen freien Feldern des Sees, mit **Ausnahme** des Feldes in der Mitte, auftauchen. Sie dürfen andere Straßen und Häuser berühren. Berühren sich Straßen an den Ecken, sind sie nicht miteinander verbunden. Straßen dürfen nicht so gelegt werden, dass ein Abenteurer sein Dorf nicht verlassen oder nicht betreten kann.

- **Häuser** tauchen auf, indem man ein **beliebiges** Haus aus der Grotte nimmt. Sie können nur auf den dunklen Feldern des Sees auftauchen. Sie dürfen sich **nicht** berühren, auch nicht an den Ecken. Sowohl Häuser als auch Straßen können so auftauchen, dass sie einzeln liegen und ganz von Wasser umgeben sind.

Abenteurer bewegen

Ein Abenteurer zieht auf die Häuser, um die dort liegenden Schätze zu bergen. Er **kann** maximal um so viele Felder bewegt werden, wie die untere Zahl auf der ausgespielten Bewegungskarte angibt. Ein Abenteurer kann nur auf Straßen und Häuser ziehen. Er geht **nie** über Wasserfelder. Jede Straße (=1 Feld) und jedes Haus (=1 Feld) entspricht einem Zugpunkt. Ein Abenteurer kann waagrecht oder senkrecht, aber nicht diagonal ziehen. Auf einer Straße oder einem Haus dürfen mehrere Abenteurer stehen. In einem Zug kann ein Abenteurer vorwärts und rückwärts ziehen. Betritt ein Abenteurer ein Haus, um einen Schatz zu bergen, oder kehrt er zurück in sein Dorf, um einen oder mehrere Schätze in Sicherheit zu bringen (s.u.), darf er sofort weiter gezogen werden, sofern dem Spieler noch Zugpunkte zur Verfügung stehen.

Schätze bergen und in Sicherheit bringen

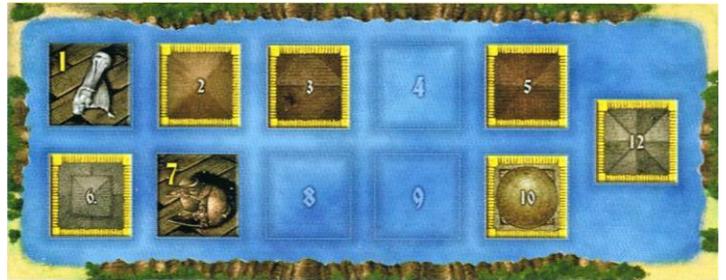
Auf den Abenteurer-Tafeln liegen zunächst alle Schätze mit der Hausseite nach oben.

Im Laufe des Spiels ziehen die Abenteurer in die Häuser auf dem Spielplan. Sobald ein Haus betreten wurde, dreht der Spieler den entsprechenden Schatz auf der Abenteurer-Tafel um, sodass die Schatzseite nach oben zeigt. In einem Zug und solange der Abenteurer auf den Straßen und in den Häusern unterwegs ist, können

beliebig viele Häuser betreten und entsprechend viele Schätze geborgen (=umgedreht) werden.

Schätze, die sich auf der Abenteurer-Tafel befinden, sind vor dem Wassermann **nicht** sicher. Erst nachdem ein Spieler mit seinem Abenteurer wieder in sein Dorf zurückgekehrt ist, darf er die offen liegenden Schätze von der Abenteurer-Tafel nehmen und mit der Schatzseite nach oben auf das Feld mit dem Turm legen.

Hier sind sie sicher und werden am Spielende gewertet.



Liegen Schätze mit der Hausseite auf der Abenteurer-Tafel, bedeutet dies, dass der Abenteurer diese Häuser noch aufsuchen muss, um die Schätze zu bergen. Liegen Schätze mit der Schatzseite auf der Abenteurer-Tafel, bedeutet dies, dass der Abenteurer die Schätze schon geborgen, aber noch nicht in Sicherheit gebracht hat. Leere Felder auf der Abenteurer-Tafel bedeuten, dass die Schätze im Dorf und damit in Sicherheit sind.

Beispiel

Spieler Gelb spielt die Bewegungskarte „3 Bauteile legen / Abenteurer 4 Felder ziehen“. Von seinem Dorfaus lässt er 2 Straßen und anschließend Haus 9 auftauchen.



Nun kann er seinen Abenteurer noch um maximal 4 Felder bewegen. Er zieht von seinem Dorf auf Haus 9 (Straße, Straße, Haus = 3 Zugpunkte). Danach dreht er den Schatz dieses Hauses (=Schatz 9) auf seiner Abenteurer-Tafel um, sodass der Schatz zu sehen ist. Anschließend zieht er 1 Feld vom Haus auf die Straße zurück.



Wird der Abenteurer in seinem nächsten Zug zurück ins Dorfgezogen, bringt er den Schatz in Sicherheit.

Wassermann bewegen

Zu einem beliebigen Zeitpunkt **kann** ein Spieler in seinem Zug den Wassermann bewegen, sofern dieser nicht ganz von Wasser umgeben ist. Zu Beginn des Spiels steht der Wassermann auf Haus 10 in der Spielplanmitte.

Der Wassermann zieht wie die Abenteurer. Er kann nur über Straßen und in Häuser gehen. Er darf nicht in die Dörfer der Abenteurer ziehen. Befindet sich der Wassermann im Gebiet eines Spielers, darf ihn der Spieler bis zu 3 Felder (bei 3 und 4 Spielern) bzw. bis zu 4 Felder (bei 2 Spielern) bewegen. Das Gebiet eines Spielers ist durch seine Spielerfarbe am Seeufer und im Wasser gekennzeichnet.

Befindet sich der Wassermann außerhalb seines Gebietes, würfelt der Spieler.

Der Wassermann **kann** um die gewürfelte Augenzahl bewegt werden oder beliebig weniger.

Steht der Wassermann auf einem Bauteil, das keine Verbindung zu einer Straße oder einem Haus hat, das also vollständig von Wasser umgeben ist, kann er nicht gezogen werden. Er **muss** stehen bleiben.



Steht der Wassermann auf einer Straße, die sich nur zum Teil im Gebiet eines Spielers befindet, gilt dies dennoch als Gebiet des Spielers.



Der Wassermann befindet sich im gelben Gebiet, da die Straße, auf der er steht, zur Hälfte im gelben Gebiet liegt.

Häuser und Straßen tauchen ab

Alle Straßen und Häuser, die der Wassermann verlässt bzw. über die er gezogen wird, tauchen ab und werden vom Spielplan genommen.

Dazu gehört auch das Bauteil, von dem er gestartet ist.

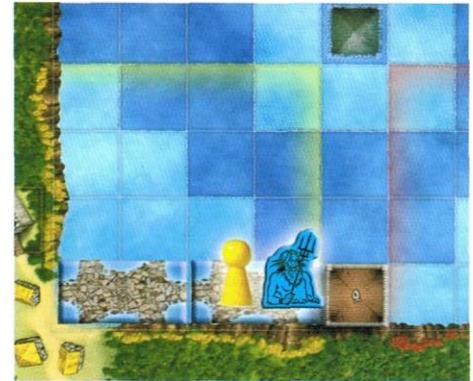
- Häuser werden zurück in die entsprechenden Grotten gestellt.
- Straßen werden mit der **Rückseite** nach oben zunächst auf Straßenfeld 2 gesammelt.

Ist Haus 10 untergegangen, kann später in der Spielplanmitte jedes beliebige Haus auftauchen.

Der gelbe Abenteurer war bereits in den Häusern 5 und 9. Die entsprechenden Schätze liegen mit der Schatzseite nach oben auf seiner Abenteurer-Tafel



Der Wassermann wird von einem Mitspieler 3 Felder weit auf die Straße zum gelben Abenteurer gezogen. Haus 5 und die beiden Straßen tauchen ab.



Abenteurer müssen zurück in ihr Dorf

Jeder Abenteurer, der auf einem Bauteil steht, das gerade abtaucht, muss zurück in sein Dorf. Solange der Zug des Wassermanns aber auf dem Bauteil endet, auf dem der Abenteurer steht, geschieht dem Abenteurer nichts.

Er bleibt stehen (s. Abb. oben). Vielleicht hat er in seinem nächsten Zug die Möglichkeit, dem Wassermann zu entkommen. Erst wenn der Wassermann ein Bauteil verlässt, auf dem sich ein Abenteurer befindet, muss dieser zurück in sein Dorf.

Alle Schätze des entsprechenden Spielers, die mit der Schatzseite nach oben auf seiner Abenteurer-Tafel liegen, werden wieder auf ihre Rückseite gedreht, sodass das Haus sichtbar wird.

Diese Schätze müssen erneut geborgen werden.

Als Entschädigung erhält der Spieler 1 Wassermannchip.

Hat der Spieler selber den Wassermann über seinen Abenteuerer gezogen, erhält er den Chip nicht!



Wird der Wassermann von einem Spieler, nie die Abbildung zeigt, gezogen, muss der gelbe Abenteuerer in sein Dorf zurückkehren, da die Straße, auf der er sich befindet, untertaucht.

Der gelbe Spieler dreht die beiden Schätze 5 und 9 zurück auf ihre Hausseite und erhält einen Wassermannchip. Die Straßen tauchen ab.



Abenteuerer können auf oder über das Bauteil ziehen, auf dem sich der Wassermann befindet, ohne dass etwas geschieht!

Der gelbe Abenteuerer hat 3 Möglichkeiten, in sein Dorf zu ziehen:

4 Zugpunkte: Straße mit Wassermann, Straße, Straße, Dorf (vgl. Abbildung)

5 Zugpunkte: Haus 5, Straße mit Wassermann, Straße, Straße, Dorf

6 Zugpunkte: Haus 5, Straße mit Wassermann, Haus 9, Straße, Straße, Dorf

Der Wassermann behindert ihn nicht. Alle Schätze, die sich mit der Schatzseite nach oben auf seiner Abenteuer-Tafel befinden, legt er in sein Dorf.

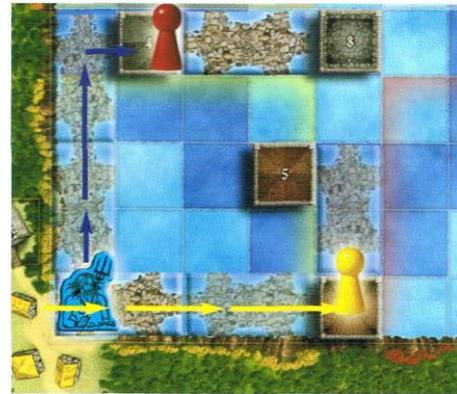


Beispielfür einen kompletten Zug eines Spielers
Spieler Gelb ist an der Reihe.

Er spielt die Karte "4 Bauteile legen /Abenteurer 3 Felder ziehen" und macht seinen Zug:



Spieler Gelb baut 4 Straßen, zieht mit seinem Abenteuerer 3 Felder weit auf Haus 9 und dreht Schatz 9 auf seiner Abenteuer-Tafel auf die Schatzseite. Danach zieht er den Wassermann 3 Felder weit auf Haus 4 zum roten Abenteuerer.



Die Straßen, über die der Wassermann gezogen ist, tauchen ab.



Wassermannchip

Ist ein Spieler am Zug, kann er einen Wassermannchip einsetzen. Mit Hilfe des Chip darf er seine Figur zusätzlich zu seinen regulären Zugpunkten, die er aufgrund der Bewegungskarte hat, -weitere Felder ziehen.

Die Anzahl der zusätzlichen Zugpunkte entspricht der Anzahl der **Häuser** (nicht Schätze!), die sich auf seiner Abenteuer-Tafel befinden. Ein Spieler kann mehrere Chips besitzen, pro Zug darf er aber nur einen Chip einsetzen. Der ausgespielte Chip kommt anschließend wieder in den Vorrat zurück.

Beispiel

*Ein Spieler spielt die Karte „2 Bauteile legen /Abenteurer 5 Felder ziehen“. Schatz 3 befindet sich bereits in seinem Dorf. Auf seiner Abenteuer-Tafel sind 9 Häuser und Schatz 5 zu sehen. Der Spieler baut eine Straße und ein Haus. Anschließend gibt er seinen Chip ab und zieht maximal 14 Felder weit. (5 Felder aufgrund der ausgespielten Bewegungskarte und 9 Felder aufgrund der Schätze, die sich vor seinem Zug mit der **Hausseite nach oben** auf seiner Abenteuer-Tafel befinden.)*

Die Schätze, die er dabei findet, dreht er auf seiner Abenteuer-Tafel auf die Schatzseite.

Der wertvollste Schatz - Die Schatztruhe



Auf dem Feld in der Mitte kann nur ein **Haus** auftauchen, niemals eine Straße. Das Haus in der Mitte ist ein besonderes Haus. Wer auf oder über dieses Haus zieht, darf nicht nur den Schatz des Hauses auf seiner Abenteuer-Tafel auf die Schatzseite drehen, sondern zusätzlich noch die Schatztruhe mit dem Wert 12. Liegt der Schatz dieses Hauses bereits offen auf der Abenteuer-Tafel oder im Dorf, wird nur Schatz 12 auf die Schatzseite gedreht. Die Schatztruhe wird wie ein normaler Schatz behandelt. Auch sie ist erst sicher, wenn sie in das Dorf des Spielers gebracht wurde.

Ein Zug ist zu Ende

Der Zug eines Spielers endet nach den Aktionen Straßen und Häuser tauchen auf (Muss-Aktion), Abenteurer bewegen (Kann-Aktion), Wassermann bewegen (Kann-Aktion). Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Spielende

Die Straßen steuern das Spielende. Ist der Stapel mit den Straßen auf Straßenfeld 1 aufgebraucht, wird der Stapel mit den untergegangenen Straßen sofort - unter Umständen auch mitten im Zug eines Spielers - auf dem Straßenfeld 2 auf die Vorderseite gedreht.

Wer jetzt Straßen auftauchen lässt, nimmt sie vom Straßenfeld 2, untergegangene Straßen werden mit der Rückseite nach oben auf Straßenfeld 3 gesammelt.

Ist auch der Stapel auf Straßenfeld 2 aufgebraucht, werden die Straßen auf Feld 3 umgedreht und als neuer Aufnahmestapel verwendet. Abgetauchte Straßen werden auf Feld 4 gesammelt. Ist der Stapel auf Straßenfeld 3 aufgebraucht, -werden die Straßen auf Feld 4 umgedreht und beim Auftauchen verwendet. Untergehende Straßen werden auf Straßenfeld 5 gesammelt usw..



Die Stapel der Straßenfelder 1- 4 sind bereits aufgebraucht. Zur Zeit werden Straßen, die auftauchen, vom Straßenfeld 5 genommen. Straßen, die abtauchen, auf Straßenfeld 6 gesammelt. Ist auch der Stapel auf Straßenfeld 5 aufgebraucht, endet das Spiel - eine Sanduhr wird sichtbar. Eine angefangene Runde wird

noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

Das Spiel endet, wenn einer von zwei möglichen Fällen eingetreten ist:

- Ein Spieler hat **alle** Schätze (1-10 und 12) in sein Dorf und damit in Sicherheit gebracht.
- Der Straßenstapel auf Feld 5 ist aufgebraucht und die Sanduhr ist sichtbar.

Damit jeder Spieler gleich oft an der Reihe war, wird eine angefangene Runde noch zu Ende gespielt. Endet das Spiel damit, dass die Sanduhr sichtbar wurde, können die Spieler, die noch einen Zug machen dürfen, auftauchende Straßen vom Straßenfeld 6 nehmen und untergehende Straßen ebenfalls auf Feld 6 legen.

Es gewinnt, wer die meisten Schätze in seinem Dorf besitzt. Sollten mehrere Spieler die gleiche Anzahl Schätze in Sicherheit gebracht haben, werden die Werte der Schätze **im** Dorf addiert. Wer jetzt die höchste Summe vorweist, ist Sieger.

Sonderfall: Die Straßen gehen aus

In seltenen Fällen kann es gegen Spielende vorkommen, dass es keinen Aufnahmestapel mit Straßen gibt. Es können erst dann wieder Straßen auftauchen, wenn zuvor welche untergegangen sind! Bei fehlenden Straßen ist die Aktion „Straßen und Häuser tauchen auf“ keine Muss-Aktion.

Ein strategischer Hinweis

Welches Haus man auftauchen lässt, spielt zunächst keine Rolle. Um bei Gleichstand vorne zu sein, ist es aber wichtig, möglichst Schätze mit hohen Zahlen in Sicherheit gebracht zu haben.

Auch sollte man Häuser, aus denen die Mitspieler noch keine Schätze besitzen, möglichst nicht in deren Reichweite auftauchen lassen.

VARIANTEN**Eine kürzere Spieldauer**

Möchte man etwas kürzer spielen, -werden Haus „1“ und die entsprechenden Schätze „1“ nicht verwendet.

Ohne Wassermannchips

Wer eine etwas „härtere“ Spielart mag, spielt ohne Wassermannchips. Wer jetzt zurück in sein Dorf muss, erhält keinen Chip.

Eine Anleitung für noch mehr Anspruch und noch mehr taktische Möglichkeiten finden Sie auf folgenden Internet-Seiten:

www.clementoni.de

www.Kramer-Spiele.de

Der Wassermann wird stärker. Aber lassen Sie sich überraschen...

Clementoni GmbH • Gutenbergstraße 3 • 76437 Rastatt

Tel: 07222-9 68 98 60 • Fax: 07222-9 68 98 68

www.clementoni.de