

Reiner Knizia

# Die Schatztaucher

*Les pêcheurs de trésors*  
*I sommozzatori alla ricerca del tesoro*



*Anleitung* • *Les règles du jeu* • *Regolamento*



# Ein geheimnisvolles Unterwasser-Abenteuer für 2-4 Spieler ab 6 Jahren von Reiner Knizia



**W**as glitzert da am Meeresgrund? Ein altes Wrack mit vielen wertvollen Schätzen! Eine Herausforderung für jeden Taucher. Bei jedem Tauchgang müsst ihr euch neu entscheiden: Das Risiko eingehen und tiefer tauchen oder auftauchen und mit einem kleineren Schatz zufrieden sein. Mit dem geheimnisvollen Licht eurer Schatz-Lampe erkundet ihr den Meeresgrund und sammelt mit Glück und etwas Taktik mehr Schätze als eure Mitspieler. Aber nehmt euch vor den See-Ungeheuern in Acht. Nicht alle von ihnen sind euch freundlich gesonnen.

## Spielziel

Alle Schätze, die ihr während des Spiels sammelt, zählen Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Spielaufbau

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel und legt die Batterien (wie auf der beiliegenden Erklärung beschrieben) in die Schatz-Lampe.

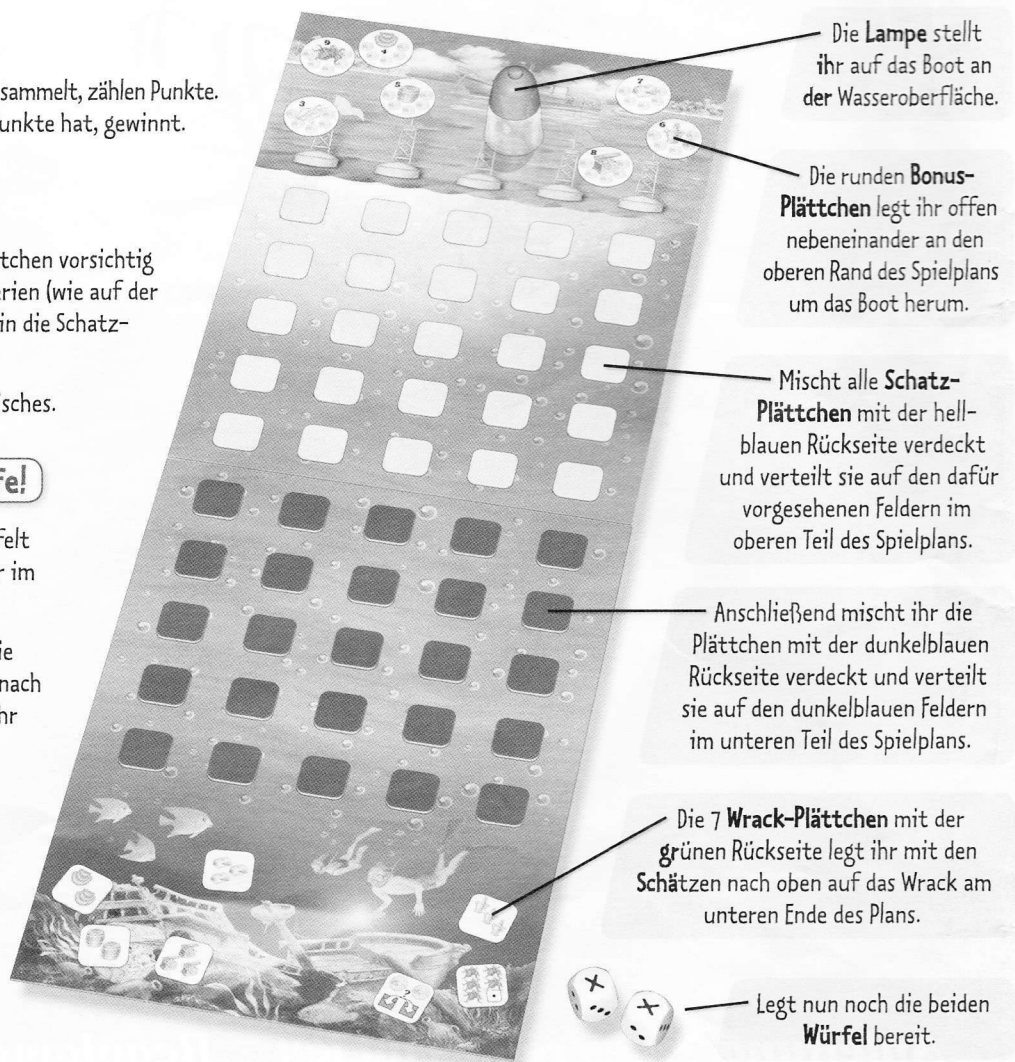
Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.

## Und ab geht es in die Tiefe!

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Die Augenzahl des Würfels gibt an, wie viele Felder ihr die Lampe senkrecht nach unten setzt. Würfelt ihr ein X, legt ihr diesen Würfel zur Seite. Mit diesem Würfel könnt ihr nicht tauchen. Zeigen beide Würfel ein X an, ist euer Zug leider zu Ende.

Zeigen beide Würfel eine Augenzahl, entscheidet ihr euch für **einen** der beiden Würfel. Beachtet bei der Wahl des Würfels, dass die volle Augenzahl gezogen werden muss.





Entscheidet euch, von welcher Tauchboje ihr den Abstieg in die Tiefe wagen wollt und setzt die Lampe so viele Felder senkrecht nach unten, wie der gewählte Würfel anzeigt. Stellt die Lampe über dem Plättchen ab. Beachtet, dass ihr in diesem Tauchgang nur bei dieser einen Boje tauchen könnt. (Wenn ihr in der nächsten Runde an der Reihe seid, könnt ihr euren Tauchweg neu bestimmen, indem ihr wieder frei zwischen den fünf Bojen wählt.)

Da schimmert doch was! Drückt auf den Knopf auf der Lampe und schaut nach, was sich unter dem Plättchen verbirgt. Die Lampe muss dabei fest über dem Plättchen stehen. Nun können alle Spieler sehen, welche Art Schatz sich hier verbirgt. Ihr könnt die Lampe auch etwas anheben, falls nicht alle das Schatz-Symbol erkennen können. Achtet aber darauf, dass keine benachbarten Felder beleuchtet werden.

Nachdem ihr das Plättchen angeleuchtet habt, wisst ihr allerdings noch nicht, wie viele Schätze ihr unter dem Plättchen finden könnt. Entscheidet nun, ob ihr das Plättchen nehmen oder noch tiefer tauchen möchtet.

▷ **Plättchen nehmen:** In diesem Fall nehmt ihr das Plättchen unter der Lampe weg, dreht es um und legt es offen vor euch ab. Ihr könnt nun sehen, wie viele Schätze unter dem Plättchen verborgen waren. Euer Zug ist jetzt beendet. Ihr stellt die Lampe zurück zum Boot und der nächste Spieler ist an der Reihe.

▷ **Tiefer tauchen:** Wenn ihr mutig seid, könnt ihr weiter nach unten tauchen. Dazu würfelt ihr erneut mit beiden Würfeln. Hattet ihr im ersten Wurf ein X, ist dieser Würfel für den weiteren Tauchgang blockiert. Ihr dürft nur noch mit einem Würfel weiterspielen. Zeigen nach diesem Wurf beide Würfel ein X an, ist euer Zug leider zu Ende. Ansonsten entscheidet ihr euch wieder für einen Würfel mit Augenzahl und taucht senkrecht in der gleichen Reihe die entsprechende Anzahl an Feldern weiter nach unten. Beachtet dabei: Auch leere Felder (ohne Schatz-Plättchen) werden mitgezählt. Nehmt wieder die Lampe, stellt sie über das neue Plättchen und leuchtet dieses an. Nun steht ihr erneut vor der Entscheidung: Plättchen nehmen und umdrehen – damit ist euer Zug zu Ende – oder noch weiter nach unten tauchen.

Natürlich ist es immer ein Risiko, weiter zu tauchen, aber dafür werden die **Schätze im unteren Teil des Spielplans wertvoller**. Schafft ihr es, bis zum Wrack hinunter zu tauchen, dürft ihr euch eins der ausliegenden **Wrack-Plättchen** aussuchen und vor euch ablegen. Hier gilt nicht, dass die volle Augenzahl des Würfels gezogen werden muss. Überzählige Punkte verfallen, sobald ihr das Wrack erreicht habt.

## ○ Bonus-Plättchen

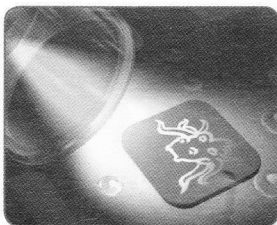
Sobald ein Spieler die auf dem Bonus-Plättchen angegebene Anzahl Symbole einer Schatzart (gemeint ist nicht die Anzahl der Plättchen) vor sich liegen hat, darf er sich das entsprechende runde Bonus-Plättchen nehmen.

Diese Bonus-Plättchen können dem Spieler nicht mehr weggenommen werden, auch wenn im Verlaufe des Spiels ein anderer Spieler mehr Schatz-Plättchen der gleichen Art sammelt.

## ○ Sonder-Plättchen

### ▷ See-Ungeheuer:

Erscheint im Schein der Lampe ein See-Ungeheuer, müsst ihr das Plättchen auf dem Feld umdrehen. Jetzt seht ihr, wie viele See-Ungeheuer ihr bekämpfen müsst. Ihr würfelt erneut. Auch hier stehen euch wieder



nur die Würfel zur Verfügung, mit denen ihr vorher kein X gewürfelt habt. Ist **eine** der gewürfelten Augenzahlen mindestens so groß wie die angegebene Anzahl der Würfelaugen auf dem Ungeheuer-Plättchen, habt ihr den Kampf gewonnen. Ihr dürft das Plättchen nehmen und offen vor euch ablegen. Gelingt es euch nicht, habt ihr den Kampf verloren und das Plättchen bleibt mit der blauen Seite nach oben auf dem Feld liegen. In beiden Fällen ist euer Zug nach dem Kampf beendet.

Landet ein Mitspieler im weiteren Verlauf des Spiels auf diesem Plättchen, muss auch er im Kampf gegen die See-Ungeheuer antreten.



**Beispiel:** Im folgenden Beispiel müsst ihr gegen 3 See-Ungeheuer kämpfen.

- Habt ihr noch beide Würfel zur Verfügung:

⊗ ◻ → Kampf gewonnen

◻ ◻ → Kampf gewonnen

◻ ◻ → Kampf verloren

- Dürft ihr nur noch einen Würfel verwenden:

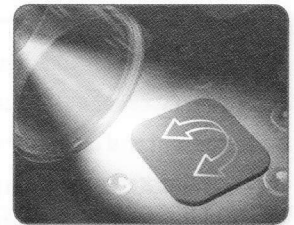
Ihr müsst mindestens eine ◻ würfeln, um den Kampf zu gewinnen.

### ▷ Tausch-Symbol:

Erscheint im Schein der Lampe das Tausch-Symbol, habt ihr zwei Möglichkeiten:

◊ Ihr nehmt das Plättchen und legt es offen vor euch ab. Es zählt am Ende 2 Punkte.

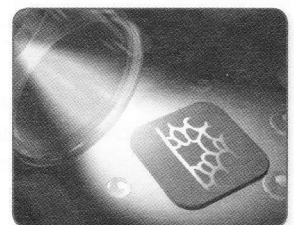
◊ Ihr gebt es einem beliebigen Mitspieler und dürft euch von diesem Spieler ein beliebiges Schatz- oder Wrack-Plättchen nehmen. Für das Tausch-Plättchen erhält der Spieler am Spielende 2 Punkte.



**Hinweis:** See-Ungeheuer und Bonus-Plättchen dürfen nicht „getauscht“ werden.

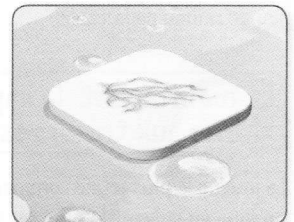
### ▷ Höhle:

Entdeckt ihr eine Höhle, wisst ihr nicht, was sich in ihr verbirgt – wertvolle Schätze oder aber vielleicht auch See-Ungeheuer.



### ▷ Seegras:

Im Seegras befinden sich keine Schätze. Daher ist es wertlos. Nur wer als Erster dreimal Seegras gefunden hat, erhält dafür das Seegras-Bonus-Plättchen.



## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn von einer Plättchenart (Bonus-Plättchen, hellblaue Schatz-Plättchen, dunkelblaue Schatz-Plättchen, Wrack-Plättchen) das letzte Plättchen vom Spielplan genommen wurde.

Nun zählen alle Spieler ihre Punkte. Jedes Schatz- und jedes Wrack-Plättchen zählt so viele Punkte wie es Schätze, Goldmünzen oder See-Ungeheuer zeigt. Seegras zählt leider keinen Punkt. Jedes Bonus-Plättchen zählt 5 Punkte.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.