

SPIELMATERIAL



- 63 Spielkarten im Einzelspiel (2 bis 4 Spieler)
126 Spielkarten im Doppelspiel (2 bis 8 Spieler)

SPIELBESCHREIBUNG

Versetze Dich in die Lage der Passagiere an Bord der "TITANY". Alle sind vergnügt und genießen Ihre erste Kreuzfahrt auf diesem einzigartigen Luxusliner. Plötzlich rammt das Schiff einen Eisberg. Die Sirenen heulen auf. Das Schiff beginnt zu sinken. Jetzt mußt Du so schnell wie möglich zu den Rettungsbooten kommen.

"TITANY Icebreaker" ist ein lustiges Kartenspiel.

Die Herausforderung besteht darin, so viele Passagiere wie möglich in die Rettungsboote zu setzen. Überlege Dir genau, welche Deiner Passagier-Karten Du wann ablegst, damit möglichst viele gerettet werden. Du wirst sehr schnell herausfinden, daß Du verschiedene Taktiken anwenden kannst. Jedoch wird es im nächsten Spiel schon wieder ganz anders aussehen.

Wer zum Schluß die wenigsten Punkte zusammenzählt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielkarten werden von einem ausgewählten Spieler gemischt und anschließend von dem rechts sitzenden Mitspieler abgehoben. Die Spielkarten werden einzeln gegeben, bis jeder Mitspieler 5 Karten auf der Hand hält.

Die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Dies ist der **Aufnahmestapel**.

REIHENFOLGE

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn. Der links vom Geber sitzende Mitspieler zieht die oberste Spielkarte vom Aufnahmestapel und nimmt sie in sein Blatt auf. Hält der Spieler eine Rettungsboot-Karte auf der Hand, kann er das Spiel mit dieser Karte eröffnen. Dazu legt er die Rettungsboot-Karte offen auf den Tisch und bildet damit einen **Anreihestapel**. Hat der Spieler kein Rettungsboot in seinem Blatt, so muß er eine seiner Spielkarten offen vor sich auf den Tisch legen (*). Somit schwimmt sein erster Passagier im sogenannten **Ozeanstapel**. Jetzt ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Auch Dieser zieht die oberste Spielkarte vom Aufnahmestapel und legt dann seinem Blatt entsprechende eine Karte ab ...

RETTUNGSBOOT

Die **Rettsungsboot-Karte** ist im Einzelspiel 5 mal vorhanden.



Das Rettungsboot wird in folgender Reihenfolge besetzt und gelegt:



Rettsungsboot * Matrose * Kinder * Frau *
Mann 1. Class * Mann 2. Class * Mann 3. Class

(*) siehe rettende Hand-Karte und Musiker-Karte.

RETTUNGSBOOT LEGT AB

Die **Rettungsboot legt ab-Karte** ist im Einzelspiel 4 mal vorhanden.



Mit der Rettungsboot legt ab-Karte kann der Anreihestapel jederzeit (auch wenn das Rettungsboot nicht voll besetzt ist) geschlossen werden. Liegt diese Karte, so können keine weiteren Passagiere mehr in diesem Rettungsboot aufgenommen werden. Ein geschlossener Anreihestapel wird zusammengeschoben und so zur Seite gelegt, daß jeder Mitspieler zählen kann, wie viele Rettungsboote schon abgelegt haben. Hält ein Mitspieler als letzte Karte noch eine Rettungsboot legt ab-Karte in der Hand, ohne daß die letzte Rettungsboot-Karte auf dem Tisch liegt, muß derjenige so lange aussetzen, bis die Rettungsboot-Karte ausgespielt ist und er seine Rettungsboot legt ab-Karte ablegen kann.

RETTUNGSBOOT KIPPT UM

Die **Rettungsboot kippt um-Karte** ist im Einzelspiel 1 mal vorhanden.

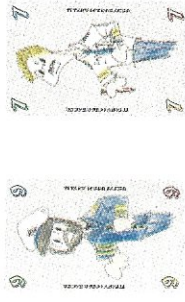


Mit der Rettungsboot kippt um-Karte geht ein Rettungsboot verloren. Der Spieler, der diese Karte aus dem Aufnahmestapel zieht, muß mit dieser Karte einen Anreihestapel schließen. Dies kann der Spieler zu einem x-beliebigen Zeitpunkt tun. Das Rettungsboot kippt somit um. Der Spieler muß den gesamten Anreihestapel auf seinen eigenen Ozeanstapel legen. Die Punkte aus diesem Anreihestapel werden zum Ozeanstapel des Spielers dazu gezählt.

Tip: Spiele die Rettungsboot kippt um-Karte möglichst aus, so lange noch keine Passagiere im Rettungsboot sitzen.

KAPITÄN UND INGENIEUR

Die **Kapitän- und die Ingenieur-Karte** ist im Einzelspiel je 1 mal vorhanden.



Die Kapitän- sowie die Ingenieur-Karte werden jeweils im Anreihestapel über das Rettungsboot gelegt. Die Kapitän-Karte sagt aus, daß dreimal so viele Passagiere in dieses eine Rettungsboot passen. Legt ein Spieler die Ingenieur-Karte über ein Rettungsboot, so darf die doppelte Menge an Passagieren in das Boot. Die beiden Karten müssen über getrennte Rettungsboot-Karten gelegt werden.

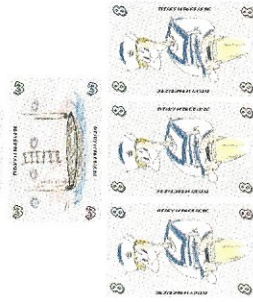
Das Kapitän- Ingenieur-Rettungsboot wird in folgender Reihenfolge gelegt:

Darstellung
Rettungsboot
mit Kapitän

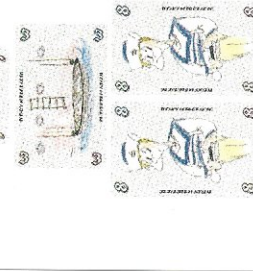
Rettungsboot
kann dreifach
besetzt werden

Darstellung
Rettungsboot
mit Ingenieur

Rettungsboot
kann doppelt
besetzt werden



Weiter mit Reihenfolge Bootsbesetzung



Weiter mit Reihenfolge Bootsbesetzung

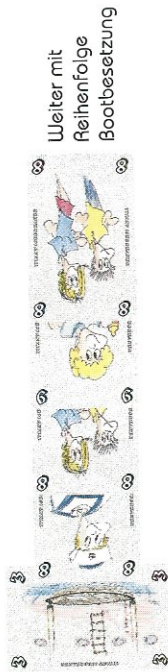
BABY

Die **Baby-Karte** ist im Einzelspiel 3 mal vorhanden.



Die Baby-Karte ist ein Joker. Zusammen mit ihr wird eine beliebige Passagier-Karte dazu berechtigt, in ein Rettungsboot zu sitzen. Im Anreihstapel wird dazu erst die Baby-Karte und dann die ausgesuchte Passagier-Karte gelegt. Die weitere Reihenfolge der anzureihenden Karten wird durch die begleitende Passagier-Karte bestimmt. Die Baby-Karte kann nur in Verbindung mit einer Passagier-Karte gelegt werden.

Die Baby-Karte wird in diesem Beispiel von der Hinder-Karte begleitet.



RETTENDE HAND

Die **Rettende Hand-Karte** ist im Einzelspiel 3 mal vorhanden.



Glück gehabt! Der Spieler, welcher eine Rettende Hand-Karte in sein Blatt bekommt, darf die oberste Passagier-Karte von seinem Ozeanstapel nehmen. Es werden beide Karten zusammen auf den **Ablegestapel** neben den Aufnahmestapel gelegt. Dieser Passagier wird somit aus dem Wasser gerettet. Im Ablegestapel wird dazu erst die Passagier-Karte und dann die Rettende Hand-Karte gelegt. Rettungsboot-Karten können jedoch nicht vom Ozeanstapel entfernt (gerettet) werden. Sollte als oberste Karte des Ozeanstapels die Rettungsboot-Kippt um-Karte liegen, kann der Spieler die Rettende Hand-Karte zu diesem Zeitpunkt nicht ausspielen. Er muß warten, bis eine Passagier-Karte auf seinem Ozeanstapel liegt.

MUSIKER

Die **Musiker-Karte** ist im Einzelspiel 2 mal vorhanden.



Die Musiker-Karte wird ebenfalls auf den Ablegestapel gelegt. Wird diese Karte von einem Mitspieler ausgespielt, so muß der nachfolgende Spieler eine zusätzliche Karte (2 Karten) vom Aufnahmestapel ziehen. Er darf aber trotzdem nur eine Karte ablegen.

PASSAGIERE

Die **Passagier-Karten** sind im Einzelspiel wie folgt vorhanden.

Kategorie	Illustration	Wiederholungen
Hinder		5 mal
Matrose		5 mal
Lady		5 mal
Mann 1. Class		5 mal
Mann 2. Class		8 mal
Mann 3. Class		15 mal

SPIELLENDE

Wenn der fünfte Anreihestapel durch die letzte Rettungsboot legt ab-Karte oder die Rettungsboot kippt um-Karte geschlossen wird, ist das Spiel beendet.

ABRECHNUNG

Jeder Mitspieler legt die Spielkarten, die er noch auf der Hand hält auf seinen Ozeanstapel. Die jeweils in den Ecken der Spielkarten stehenden Punktezahlen werden zusammengezählt. Der Spieler mit der niedrigsten Punktesumme gewinnt das Spiel.

SPIELÜBERSICHT BEI 4 SPIELERN

