

Autoren: **TANJA MALINOWSKI**
und **MARCUS MEIGEL**
Illustration: **GEDIMINAS AKELAITIS**

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Spieldauer: 10-15 Minuten

DEEP DIVE



Spielmaterial:

- 1 Spielbrett (Spielschachtel)
- 4 Taucherfiguren
- 1 Hai-Startspielerfigur
- 1 Farbwürfel
- 1 Haiwürfel
- 53 Muschelplättchen
- Anleitung

Tief Luft holen und ab ins tiefe Meer. Sucht nach Muscheln mit strahlend weißen Perlen. Je länger ihr euch im Wasser aufhaltet, desto mehr Muscheln könnt ihr sammeln. Doch Achtung! Wenn ein Hai heranschwimmt, werdet ihr vor lauter Schreck alle gesammelten Muscheln wegwerfen und euch selbst retten müssen. Viel Erfolg!

ZIEL DES SPIELS

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten weißen Perlen gesammelt hat.

SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.
2. Die Muschelplättchen werden gemischt und mit der geschlossenen Muschel nach oben im gemeinsamen Vorrat seitlich von den Unterwasserlandschaften platziert.
Zu viert wird mit allen Muschelplättchen gespielt. Bei drei Spielern werden 5, bei 2 Spielern 10 Muschelplättchen mit einer weißen Perle aussortiert.
3. Jeder Spieler erhält eine Taucherspielfigur.
4. Der älteste Spieler ist der Startspieler. Der Startspieler erhält zusätzlich den Hai, den Haiwürfel und den Farbwürfel.



NACH MUSCHELN TAUCHEN

Der Startspieler beginnt das Spiel. Danach ist immer der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Aktionen aus:

- würfelst mit dem Farbwürfel.
- tauchst mit deinem Taucher in der Unterwasserlandschaft der gewürfelten Farbe – dafür steckst du deinen Taucher in den farblich passenden Schlitz auf dem Spielbrett.
- nimmst so viele Muschelplättchen aus dem Vorrat, wie auf dieser Unterwasserlandschaft angegeben sind. Diese legst du mit der geschlossenen Muschelseite vor dir ab. Die Rückseite darf noch nicht betrachtet werden.

Wichtig: Der Spieler darf seine gesammelten Muscheln umdrehen, wenn er sich entschieden hat, das Tauchen zu beenden und das Meer zu verlassen. Dieser Spieler kann erst wieder Muscheln einsammeln, wenn auch alle anderen Spieler das Meer verlassen haben (und die neue Runde beginnt).

Danach ist der nächste Spieler am Zug.





DER HAI SCHWIMMT HERAN

Nachdem jeder Spieler seinen Zug beendet hat (den Farbwürfel würfeln, nach Muscheln tauchen und sammeln), nimmt der Startspieler den Haiwürfel und würfelt für die Bewegung des Hais. Der Hai schwimmt an die Unterwasserlandschaft mit der gewürfelten Farbe heran und erschreckt dabei alle Taucher, die sich auf dieser Unterwasserlandschaft befinden. Ein Taucher, der von dem Hai erschreckt wird, lässt alle gesammelten Muscheln fallen und flüchtet aus dem Wasser. Dadurch verliert er alle noch verdeckten Muschelplättchen und muss sie zurück in den gemeinsamen Vorrat legen. Der Spieler stellt die Taucherfigur vor sich. Auch dieser Spieler kann erst wieder Muscheln einsammeln, wenn auch alle anderen Spieler das Meer verlassen haben (und die neue Runde beginnt). Der Startspieler würfelt den Haiwürfel auch in dem Fall, wenn sein Taucher das Meer bereits verlassen hat und pausiert.

Wichtig: Man kann aufgedeckte Muschelplättchen im Gegensatz zu verdeckten Muschelplättchen nicht mehr verlieren.

WER MÖCHTE DAS MEER VERLASSEN?

Nachdem für den Hai gewürfelt wurde, kann sich jeder Spieler zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden. Wenn ein Spieler sich entscheidet:

- das Meer zu verlassen, dreht er alle seine Muschelplättchen um und stellt seine Taucherfigur vor sich ab. Der Taucher pausiert und ruht sich aus, bis alle anderen Taucher aufgetaucht sind und eine neue Runde beginnt.
- im Wasser zu bleiben, führt er die Aktionen aus wie unter NACH MUSCHELN TAUCHEN beschrieben.

Werden die Muschelplättchen umgedreht, betrachten die Spieler, welche Art von Muschel es ist:



Muschel mit weißer Perle.

Wird vor den jeweiligen Spieler gelegt und zählt bei Spielende für den Sieg.



Muschel mit schwarzer Perle.

Wird nicht vor den Spieler gelegt, sondern zu den Unterwasserlandschaften. Sobald mindestens vier Muscheln mit schwarzen Perlen aufgedeckt wurden, ist das Spiel zu Ende.



Leere Muschel.

Kommt nach dem Aufdecken aus dem Spiel.

EINE NEUE RUNDE

Sobald alle Taucher das Meer verlassen haben, dürfen sich wieder alle Taucher auf Muschelsuche begeben. Ein neuer Startspieler beginnt eine neue Runde.

Die Hai-Startspielfigur wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Es beginnt ein neuer Durchgang wie unter NACH MUSCHELN TAUCHEN beschrieben.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald die vierte Muschel mit einer schwarzen Perle aufgedeckt oder das letzte Muschelplättchen aus dem Vorrat genommen wurde.

Danach werden alle noch verdeckten Muschelplättchen umgedreht und das Spiel endet.

Sieger ist der Spieler mit den meisten weißen Perlen. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

