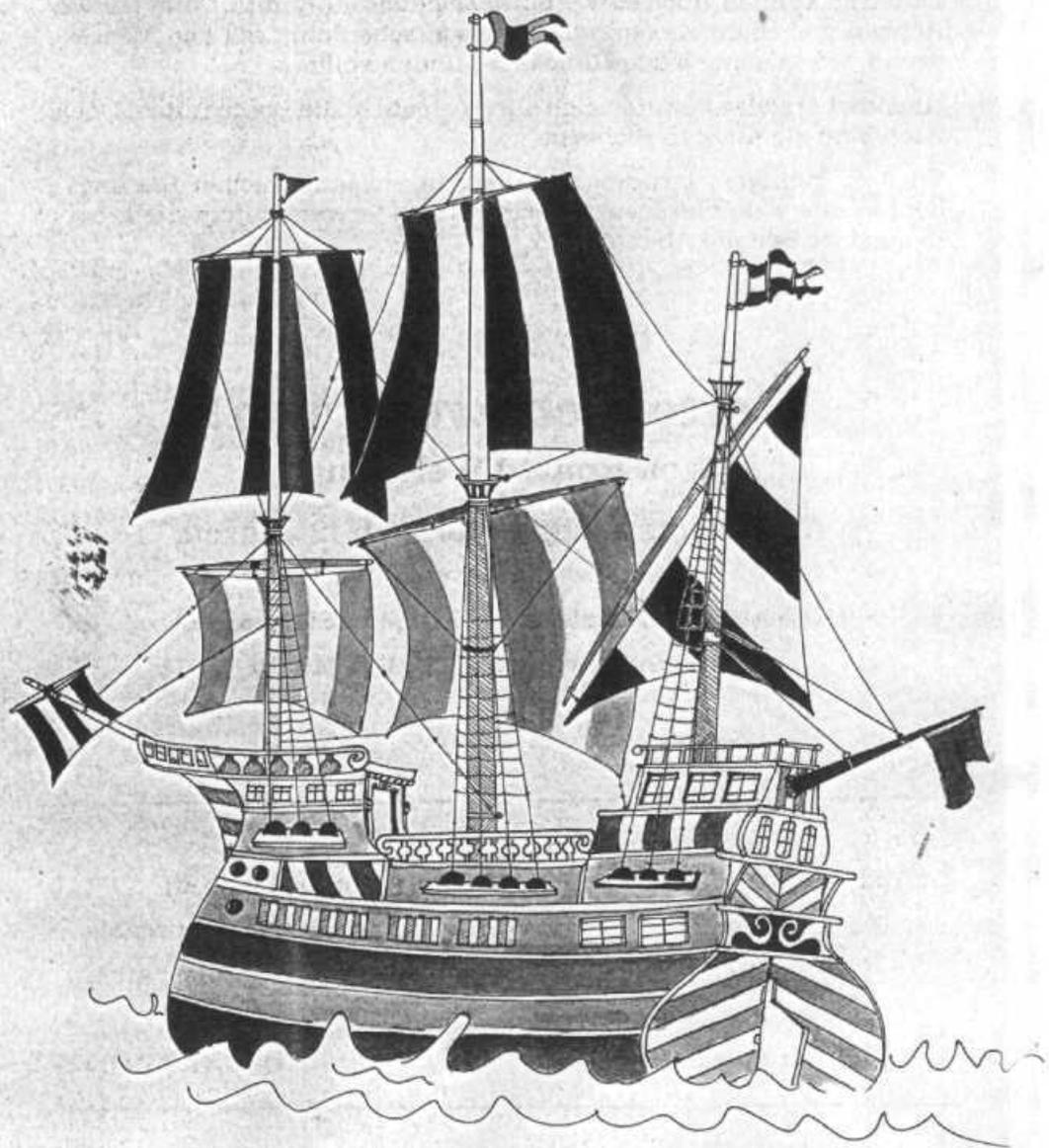


RETTE SICH WER KANN



Rette sich, wer kann!

Große Katastrophe!

Auf ihrer Entdeckungsfahrt in bisher völlig unbekanntem Gebiet mußte sich die Santa Timea nach verzweifeltem Kampf den Fluten ergeben. Bis zuletzt glaubten die Besatzungsmitglieder, ihr Schiff halten zu können, doch es war ein aussichtsloser Kampf. Unter lautem Ächzen und Stöhnen sank das majestätische Schiff auf den Meeresgrund, wo es seine letzte Ruhestätte finden sollte.

Glücklicherweise konnten sich alle Seeleute in die Boote retten. Doch noch sind sie nicht in Sicherheit.

Wird es gelingen, mit den alten, schon etwas morschen Rettungsbooten eine rettende Insel zu erreichen, oder verschlingt die erbarmungslose See die Abenteurer?

Rette sich, wer kann!

von Ronald Wattering

für drei bis sechs Spieler ab 12 Jahren

Künstlerische Gestaltung Wolfgang Steinmeyer

© 1993 Spielwerkstatt Walter Müller

Inhalt:	1 Spielplan	28 Matrosen (dünne Figuren)
	7 Schiffe	12 Steuermänner (dicke Figuren)
	6 Drehkarten	18 Setzsteine (je 3 Stück in 6 Farben)
	1 Baumstamm	15 Löcher (Setzsteine blau)
	1 Spielanleitung	

Spielregeln

Spielidee und Spielziel

Nachdem die Santa Timea nun also gesunken ist, versuchen die Spieler, ihre Seefahrer in den alten Kähnen ans rettende Ufer zu bringen. Da die Boote nicht gerade gut in Schuß sind, werden wohl kaum alle heil am Ufer ankommen.

Die Frage ist also, welche Boote kommen ans Ziel, welche gehen unter und welche Seeleute gehen vorher über Bord? »

Über all diese Fragen wird beraten und demokratisch abgestimmt. Nur wer die besten Argumente hat, kann seine Figuren vor dem Untergang bewahren.

Der Kapitän hat auch noch ein Wörtchen mitzureden, und er hat schon so manche Abstimmung entscheidend beeinflußt.

Sieger des Spieles ist, wer durch die Rettung seiner Seeleute die meisten Punkte erzielt.

Spielvorbereitungen

Zuerst wird der Spielplan auf dem Tisch ausgelegt.

Jeder Spieler erhält ein Boot, eine Abstimmungskarte (Drehkarte), drei Setzsteine, zwei Steuermänner (dicke Figuren) und vier Matrosen (dünne Figuren) einer Farbe. Bei drei oder vier Spielern bekommt jeder noch einen fünften Matrosen zusätzlich.

Die Löcher (das sind die blauen Setzsteine) kommen erst später ins Spiel.

Jetzt wird ein Startspieler ausgelost. Er bekommt den Baumstamm und legt ihn offen vor sich hin.

Boote zu Wasser lassen

Die Boote starten auf den Startfeldern bei der sinkenden Santa Timea. Zuerst setzt der Startspieler sein Boot auf ein Startfeld seiner Wahl. Reihum dürfen jetzt alle Mitspieler ihre Boote auf noch freie Startfelder bei dem untergehenden Schiff setzen. Sind alle Boote im Wasser, stellt der Startspieler noch das schwarze Boot auf ein freies Startfeld.

Startfelder sind die sieben Felder, die direkt an die untergehende Santa Timea angrenzen, also die erste Reihe.

Das Spiel kann nun beginnen.

Spielverlauf

Nachdem die Spielfiguren in die Rettungsboote eingestiegen sind, läuft das Spiel in drei Spielphasen ab, die sich bis zum Spielende immer wiederholen.

Phase 1: Ein Boot bekommt ein Leck.

Phase 2: Ein Boot fährt.

Phase 3: Die Seeleute steigen um.

v

Nachdem Phase 3 beendet ist, folgt wieder Phase 1 (mit einem neuen Startspieler) und so weiter.

Das Spiel endet, wenn alle Rettungsboote auf einer Insel angekommen oder untergegangen sind.

Sprung in die Boote

Beginnend mit dem Startspieler setzen die Spieler reihum je eine ihrer Figuren auf einen freien Platz in ein beliebiges Boot, so lange, bis alle Figuren in den Booten sitzen.

Taktischer Tip: Die Figuren sollten auf mehrere Boote verteilt werden. Zu einem Steuermann sollte möglichst ein Matrose dergleichen Farbe gesetzt werden.

Spielphase 1:

Ein Boot bekommt ein Leck

Die Rettungsboote wurden schlecht gepflegt, sie sind alt und morsch. Immer wieder entsteht in einem der Boote ein Leck, was die Weiterfahrt zum rettenden Ufer mehr und mehr gefährdet.

In welches der Boote das Loch, kommt, wird von allen Spielern mit Hilfe der Abstimmungskarten bestimmt.

Natürlich ist es erlaubt, die anderen Mitspieler durch Argumente in ihrer Wahl zu beeinflussen oder sich gegenseitig Versprechungen zu machen. Ob dann allerdings jeder wirklich so stimmt, wie er es eben noch gesagt hat, ist eine andere Frage.

Jeder stellt also nun auf seiner Drehkarte, für die anderen Spieler nicht sichtbar, die Farbe des Bootes ein, in dem er gerne ein Loch hätte.

Nachdem alle ihre Wahl getroffen haben, werden die Abstimmungskarten gleichzeitig aufgedeckt und das Ergebnis steht fest.

Das Loch kommt in das Boot, für das die meisten Spieler gestimmt haben. Sollte das Abstimmungsergebnis unentschieden sein, bestimmt der Startspieler, also der Spieler, der gerade den Baumstamm hat, welches der **meistgenannten** Boote das Loch bekommt.

Statt einer Farbe kann bei der Abstimmung jedoch auch die Kapitänsmütze eingestellt werden. Was das dann bedeutet, wird in einem eigenen Abschnitt erklärt.

Nachdem jetzt feststeht, welches Boot ein Loch bekommt, gibt es zwei Möglichkeiten.

1. Das Loch kommt in ein Boot, in dem noch mindestens ein Platz unbesetzt ist.

In diesem Fall wird einfach ein blauer Setzstein in die freie Bohrung gesteckt. Auf diesen Platz kann bis zum Spielende keine Figur mehr gesetzt werden, sie würde durch das Loch fallen und wäre hilflos den Fluten ausgeliefert.

... oder:

2. Ein vollbesetztes Boot bekommt ein Loch.

Jetzt wird es schon sehr gefährlich für die Bootsinsassen. Unweigerlich wird einer von ihnen durch das Loch fallen und von den Fluten fortgespült. Wer das letztendlich ist, wird in einer neuen Abstimmung entschieden.

An dieser Abstimmung beteiligen sich jedoch nur die Spieler, von denen auch eine Figur im Boot sitzt.

Jeder Matrose hat eine, jeder Steuermann zwei Stimmen.

Jetzt ist es für jeden der Bootsinsassen wichtig, mit einer guten Portion Verhandlungsgeschick die Mitspieler so zu beeinflussen, daß die eigene Figur die Abstimmung schadlos übersteht!

Nach kurzer Besprechung stellt jeder die Farbe ein, die er gerne aus dem Boot werfen möchte. Sollte die Abstimmung unentschieden enden, entscheidet wieder der Startspieler, welche der **meistgenannten** Figuren das Boot verlassen muß. Er darf / muß das auch entscheiden, wenn von ihm keine Figur in dem Unglücksboot sitzt.

Auch bei dieser Abstimmung darf wieder statt einer Farbe die Kapitänsmütze eingestellt werden. Doch davon später mehr.

Jetzt steht also fest, wer aus dem Boot fliegt. Die betreffende Figur fällt aus dem Boot, auf den freiwerdenden Platz wird ein Loch gesetzt.

Ein Steuermann **kann nur aus dem Boot fallen**, wenn **kein Matrose der gleichen Farbe im Boot sitzt**.

Zwei Beispiele sollen verdeutlichen, wie eine Abstimmung ausgehen kann:

Beispiel 1:

Im Boot sitzen: 1 Steuermann grün, 1 Matrose grün, 2 Matrosen gelb, 1 Steuermann rot und 1 Matrose lila.

Grün (1 Steuermann und 1 Matrose) stimmt gegen Gelb = 3 Stimmen

Gelb (2 Matrosen) stimmt gegen Grün = 2 Stimmen

Rot (1 Steuermann) stimmt gegen Grün = 2 Stimmen

Lila (1 Matrose; stimmt gegen Rot = 1 Stimme

Der grüne Matrose wird aus dem Boot genommen, gegen ihn wurde viermal gestimmt.

Beispiel 2:

Im Boot sind: 1 Steuermann lila, 1 Steuermann gelb, 1 Matrose gelb, 1 Steuermann rot, 1 Matrose rot und 1 Loch.

Lila (1 Steuermann) stimmt gegen Rot = 2 Stimmen

Gelb (1 Steuermann und 1 Matrose) stimmt gegen Lila = 3 Stimmen

Rot (1 Steuermann und 1 Matrose) stimmt gegen Gelb = 3 Stimmen

Startspieler ist der Spieler mit den Orangen Figuren. Da die Abstimmung unentschieden ausgegangen ist, muß er entscheiden, ob der lila Steuermann oder der gelbe Matrose aus dem Boot genommen wird.

Ein Boot kann untergehen

Sollten in einem Boot mal mehr Löcher sein als Figuren, geht das Boot unter. Das Boot und die darin sitzenden Figuren werden aus dem Spiel genommen. Sie können das rettende Ufer nicht mehr erreichen.

Spielphase 2

Ein Boot fährt

Alle Spieler stimmen mit ihren Drehkarten ab, welches der Boote einen Schritt in Richtung rettendes Ufer fährt. Endet sie Abstimmung unentschieden, entscheidet der Startspieler zwischen den meistgestimmten Farben.

Auch vor dieser Abstimmung wird natürlich wieder diskutiert, welches Boot denn nun fahren sollte.

Ein Sonderfall tritt ein, wenn einer der Spieler bei der Abstimmung die Kapitänsmütze eingestellt hat, doch davon später mehr.

Das Boot, das fahren soll, wird **auf seiner Bahn** um einen Schritt nach vorne gesetzt. Der dritte Schritt eines Bootes ist immer die Ankunft auf der Insel.

Boote, die auf einer Insel ankommen, werden neben das Spielfeld gestellt. Nach Spielende muß klar ersichtlich sein, in welcher Reihenfolge die Boote die Inseln erreicht haben, das kann für die Wertung wichtig sein.

Die Bootsinsassen bleiben auf der Insel stehen, auf der sie gelandet sind.

Spielphase 3

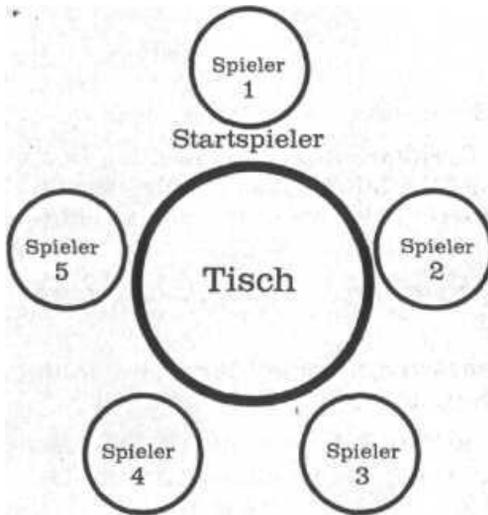
Die Seeleute steigen um

Da im Spiel immer mehr Boote Löcher bekommen, wird es den Seeleuten natürlich langsam mulmig. Sie steigen voller Angst aus einem der Rettungsboote und springen in ein anderes Boot, wo sie sich sicherer fühlen.

Der Startspieler beginnt. Er setzt einen Steuermann oder einen Matrosen seiner Farbe aus einem Boot. Die Figur wird direkt hinter das Boot gestellt, aus dem sie aussteigt. Nacheinander setzt jeder Spieler eine seiner Figuren aus einem Boot.

Aus jedem **Boot kann nur eine Figur aussteigen**. Wer nicht aussteigen kann, bleibt im Boot sitzen.

Nachdem alle Spieler (denen es möglich ist) eine Figur aus einem Boot gesetzt haben, steigen die Figuren in umgekehrter Reihenfolge wieder ein, aber niemals zurück in das Boot, aus dem sie gerade ausgestiegen sind.



Beispiel (bei fünf Spielern):

Zuerst steigt Spieler 1 aus (Startspieler), dann Spieler 2, dann 3, danach Spieler 4, zuletzt Spieler 5.

Jetzt steigt Spieler 5 mit seiner Figur sofort wieder ein, dann Spieler 4, danach Spieler 3, dann 2 und zuletzt noch der Startspieler.

Es kommt vor, daß eine Figur nicht mehr einsteigen kann, weil nur noch in dem Boot ein freier Platz ist, aus dem sie ausgestiegen ist. Da ein Wiedereinstieg nicht erlaubt

ist, kann der tapfere Seefahrer nicht mehr gerettet werden, die Figur wird aus dem Spiel genommen.

Achtung: Während der Umsteigphase kann kein Boot untergehen, erst danach. Sind in einem Boot gleichviele Löcher wie Seeleute, und eine der Figuren steigt aus, so kann sich das Boot noch kurzzeitig über Wasser halten. Sollte in dieser Umsteigphase jedoch kein anderer Seefahrer mehr einsteigen, versinkt das Boot unweigerlich im Meer.

Nachdem nun die Seefahrer umgestiegen sind, gibt der Startspieler den Baumstamm an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser wird nun für eine weitere Runde zum Startspieler. Das Spiel geht weiter, indem einem Boot ein neues Loch verpaßt wird.

Kapitänsmütze

Es war schon oft die Rede von der Kapitänsmütze, die bei einer Abstimmung statt einer Farbe eingestellt werden kann. Was bedeutet das?

Ganz einfach. Auch nach einer Schiffskatastrophe hat der Kapitän noch das Sagen. Wer bei einer Abstimmung die Mütze eingestellt hat, setzt das gesamte Abstimmungsergebnis außer Kraft und bestimmt seine Wunschfarbe ganz allein. Dabei darf er sich auch für eine Farbe entscheiden, für die keine oder nur ganz wenige Stimmen abgegeben wurden.

Zwei Haken hat die Sache allerdings:

1. Die Kapitänsmütze darf von jedem Spieler nur dreimal im Spiel eingestellt werden.

Als Zeichen dafür wird jedesmal ein Setzstein abgegeben.

2. Stellen bei einer Abstimmung mehrere Spieler die Mütze ein, so verliert sie ihre Wirkung und die Mehrheit der Spieler, die eine Farbe eingestellt haben, entscheidet. Natürlich muß trotzdem ein Setzstein abgegeben werden.

Beispiel: Zwei Spieler stellen bei einer Abstimmung die Farbe Grün ein, einer Rot und zwei haben die Kapitänsmütze gewählt:

Weil zwei Mützen eingestellt wurden, verlieren diese ihre Wirkung, das Abstimmungsergebnis lautet Grün,

Vorschriften bei allen Abstimmungen

- Die Abstimmungskarten müssen gleichzeitig von allen Spielern aufgedeckt werden.
- Die eingestellte Farbe darf vor der Abstimmung keinem anderen Spieler gezeigt werden.
- Versprechen müssen nicht eingehalten werden.
- Stimmenthaltung oder Einstellen einer Farbe, die nicht zur Auswahl steht, ist grundsätzlich verboten.
- Alle Setzsteine müssen offen auf dem Tisch liegen bleiben, so daß immer klar ist, wie oft jeder Spieler die Kapitänsmütze noch einstellen kann.
- Sollten tatsächlich einmal alle Spieler gleichzeitig die Kapitänsmütze eingestellt haben, so entscheidet der Startspieler über das Abstimmungsergebnis.

Wertung

Nachdem alle Boote im Meer versunken oder auf einer der drei Inseln angekommen sind, ist das Spiel zu Ende.

Es folgt die Wertung nach folgender Punktetabelle:

Paradiesische Insel links:

Matrosen 6 Punkte

Steuermänner 8 Punkte

Wüsteninsel in der Mitte:

Matrosen 4 Punkte

Steuermänner 6 Punkte

Insel rechts:

Matrosen 5 Punkte

Steuermänner 7 Punkte

Wer mit den Seeleuten seiner Farbe die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Sollten zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punktezahl haben, so ist derjenige Gewinner, dessen Boot, also das Boot in der Farbe seiner Figuren, zuerst auf einer Insel angekommen ist.

Kurzspielregel

Nochmals alles in Stichpunkten:

- * Die bunten Boote und das schwarze Zusatzboot kommen auf die Startfelder.
- * Reihum werden die Spielfiguren in die Boote verteilt.
- * Das Spiel läuft in drei Phasen ab, die sich immer wiederholen.
- * Phase 1: Eines der Boote bekommt ein Loch.
Welches? > Abstimmung von allen Mitspielern.
 - * Möglichkeit 1: Das Loch kommt auf einen freien Platz im Boot, falls einer vorhanden ist.
 - * Möglichkeit 2: Sind alle Plätze im bestimmten Boot besetzt, fällt eine Figur raus.
Welche? > Abstimmung von allen Bootsinsassen:
Steuermänner haben zwei, Matrosen eine Stimme.

- * Phase 2: Ein Boot fährt.
Welches? > Abstimmung von allen Mitspielern.
- * Phase 3: Die Seeleute steigen um.
Reihum setzt jeder Spieler eine seiner Figuren aus einem Boot.
In umgekehrter Reihenfolge steigen die Figuren wieder ein. Aus jedem Boot kann nur eine Figur aussteigen. Wer nicht aussteigen kann, bleibt im Boot. Wer nicht wieder einsteigen kann, geht unter.
- * Nach Phase 3 folgt wieder Phase 1 mit einem neuen Startspieler.
- * Endet eine Abstimmung unentschieden, bestimmt der Startspieler (der Spieler mit dem Baumstamm).
- * Stellt ein Spieler bei einer Abstimmung die Kapitänsmütze ein, legt er allein das Abstimmungsergebnis fest. > Setzstein abgeben!
- * Mehrere Kapitänsmützen machen sich gegenseitig wirkungslos.
- * Das Spiel endet, wenn alle Boote untergegangen oder am Ufer angekommen sind.
- * Sieger ist, wer durch die Ankunft seiner Seeleute auf den Inseln die meisten Punkte erreicht.

Andere Spiele aus dieser Reihe

Entenrallye

Auswahlliste Spiel des Jahres 1992!

Eine alte, graue, nicht ganz mängelfreie Ente (das Auto 2 CV) muß bunt bemalt und repariert werden. Beim Ententreffen gibt's Schönheitspunkte, beim TÜV wird der technische Zustand überprüft. Die Zeit rast schneller als die Autos, hektischer Spaß ist angesagt.

Favoriten

Auswahlliste Spiel des Jahres 1990!

Fünf Rennpferde veranstalten ein Wettrennen ohne Reiter. Zufällig vorbeikommende Zuschauer (die Spieler) schließen Wetten ab. Früh abgegebene Tips bergen ein größeres Risiko in sich, bringen aber auch mehr Punkte ein, späte Tips stimmen eher, zählen aber weniger Punkte.

Flußpiraten

Im Fluß liegt ein Schatz, den jeder für sich haben will. Die Strömung ist aber so stark, daß nur zwei Ruderer gemeinsam dagegen ankommen. Doch wenn's ums Teilen der Beute geht, wird so mancher »gute Freund« rücksichtslos über Bord geworfen. Jeder ist sich selbst der Nächste.

Sensationen

Reporter sind auf der Jagd nach Sensationen. Die Frage ist, welcher von ihnen erhält zuerst ein Interview und steigert damit die Auflage seiner Zeitung? Wer diese Frage vor Spielbeginn richtig beantwortet, gewinnt..

Fragen Sie Ihren Fachhändler oder schreiben Sie direkt an:

Spielewerkstatt Walter Müller
Sulzberger Straße 32 • 87471 Durach/Weidach
Telefon (08 31) 618 99 • Fax (08 31) 6 60 38