

FÜR 3-7 SPIELER
AB 10 JAHREN
SPIELDAUER:
30 MINUTEN

REINER KNIZIA'S **VERLASST DAS SCHIFF**

Das Schiff sinkt. Den Ratten steht das Wasser schon bis zum Hals. Sie müssen hier raus und das so schnell wie möglich. Doch der Weg zum Oberdeck ist lang und das Wasser steigt. Aber selbst wenn sie auf dem Oberdeck angekommen sind, müssen die Ratten noch immer um ihr Leben kämpfen, um nicht von den panischen Passagieren zertrampelt zu werden. Wer wird überleben?

INHALT

- Sinkendes Schiff-Spielbrett
- 5 Käseplättchen
- 7 Farbplättchen (jedes mit drei Farben)
- 7 Holzratten
- 8 Würfel
- 8 Wassermarker

VORBEREITUNG

Legen sie das Spielbrett auf den Tisch. Die Wasserlinie steht zu Beginn unter dem ersten Feld. Mischen sie die Käsemarker und verteilen sie diese aufgedeckt auf den markierten Decks des Schiffs. Dann stellen sie die Ratten auf das Startfeld ganz unten im Frachtraum. Mischen sie die Wassermarker und legen sie diese verdeckt neben das Spielbrett.

Mischen sie nun die Farbplättchen und geben sie jedem Spieler eines. Legen sie den Rest verdeckt beiseite. Jeder darf sich nun sein Farbplättchen anschauen, ohne es den anderen Spielern zu zeigen. Dieses Plättchen zeigt ihnen die die drei Ratten, die sie versuchen werden, von dem sinkenden Schiff zu retten.

Alle acht Würfel liegen zu Beginn des Spiels im Würfelvorrat. Der kleinste Spieler darf beginnen.

DAS SPIEL

Würfeln sie alle Würfel im Würfelvorrat. Suchen sie sich einen Würfel aus und bewegen sie die Ratte, die dieselbe Farbe hat. Der ausgewählte Würfel wird aus dem Würfelvorrat entfernt.





Bewegen sie die Ratte, die dieselbe Farbe wie der Würfel hat, so viele Felder, wie es der Würfel anzeigt.



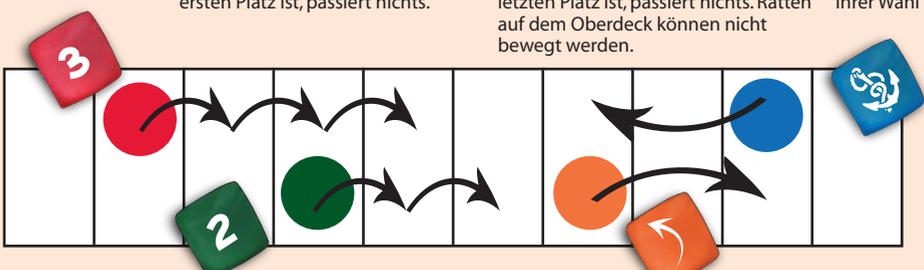
Bewegen sie die Ratte, die dieselbe Farbe wie der Würfel hat, auf das nächste Feld mit einer Ratte vor ihr. Wenn diese Ratte bereits auf dem ersten Platz ist, passiert nichts.



Bewegen sie die Ratte, die dieselbe Farbe wie der Würfel hat, auf das Feld mit der nächsten Ratte hinter ihr. Wenn diese Ratte bereits auf dem letzten Platz ist, passiert nichts. Ratten auf dem Oberdeck können nicht bewegt werden.



Wenn die angezeigte Zahl oder das dargestellte Symbol in einem Kreis sind, dürfen sie eine Ratte mit einer Farbe ihrer Wahl bewegen.





Wenn der ausgewählte Würfel neben der Zahl dieses Symbol stehen hat, dürfen sie den Würfel im Spiel belassen. Andernfalls entfernen sie den Würfel aus dem Würfelvorrat und legen ihn neben die Wassermarker.

Am Ende ihrer Runde geben sie die übrigen Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler ist jetzt an der Reihe. Auch er muss die Würfel, die er benutzt, aus dem Vorrat entfernen und den Rest weitergeben. Das Spiel geht erst einmal solange weiter, bis nur noch ein ungenutzter Würfel übrig ist.

Wenn sie nur einen Würfel weitergegeben bekommen, steigt das Wasser, wie weiter unten beschrieben. Nachdem das Wasser gestiegen ist, ist der nächste Spieler an der Reihe und darf alle Würfel benutzen, die noch im Spiel sind, um den Ratten bei der Flucht zu helfen.



DAS WASSER STEIGT

Wenn nur noch ein Würfel übrig ist, sinkt das Schiff tiefer. Decken sie einen Wassermarker auf. Die Wasserlinie steigt nun so viele Felder, wie es die Zahl auf dem Wassermarker angibt. Das Wasser hört auf zu steigen, wenn es ein Feld mit einer oder mehreren Ratten bedeckt. Wenn nur eine Ratte auf dem Feld steht, wird sie von Bord gespült. Legen sie die Ratte und den Würfel mit derselben Farbe zurück in die Box. Beide sind nicht länger im Spiel. Wenn dies passiert, schrumpft der Würfelvorrat.

Wenn ein Feld mit mehreren Ratten von Wasser bedeckt wird, passiert erst einmal nichts. Die Ratten haben noch eine Chance zu fliehen. Das Spiel geht solange normal weiter, bis nur noch eine Ratte auf dem entsprechenden Feld steht. Diese Ratte wird von Bord gespült. Sie selbst und der Würfel mit derselben Farbe werden aus dem Spiel entfernt.

Wenn alle Wassermarker aufgedeckt wurden, steigt das Wasser nicht weiter.

Nicht vergessen: Immer wenn eine Ratte aus dem Spiel genommen wird (also auch wenn sie das Oberdeck erreicht), wird der Würfel mit derselben Farbe ebenfalls aus dem Spiel entfernt.

KÄSE!

Auf jedem der Passagierdecks werden sie Käse finden. Wenn sie eine Ratte auf ein Deck bewegen, auf dem noch ein Käsemarker liegt, dürfen sie sich diesen nehmen. Er wird ihnen am Ende des Spiels Punkte geben. Die Farbe der Ratte, die sie bewegen, spielt hier keine Rolle – der Käse gehört auf jeden Fall ihnen.



OBERDECK UND SPIELEND

Wenn die erste Ratte das Oberdeck erreicht oder gar darüber hinaus kommt, geht sie in der Menge der panischen Passagiere verloren. Stellen sie diese Ratte auf das Punktfeld, das mit einem „X“ markiert ist, und legen sie den Würfel mit derselben Farbe in die Box. Wenn die anderen Ratten das Oberdeck erreichen oder darüber hinaus kommen, werden sie auf das jeweils nächst höhere Punktfeld gestellt. Die Würfel mit derselben Farbe kommen in die Box. Ratten, die auf Punktfeldern stehen, sind nicht länger im Spiel.

Das Spiel endet, wenn die vierte Ratte das Oberdeck erreicht hat, oder wenn nur noch zwei Ratten im Spiel sind. In letzterem Fall werden diese beiden Ratten zusammen auf das höchste Punktfeld gesetzt, das noch nicht besetzt ist. Jede Ratte erhält die volle Punktzahl für dieses Feld.

PUNKTE

Drehen sie ihre Farbplättchen um und zeigen sie den anderen Spielern ihre drei Ratten. Zählen sie nun die Punkte zusammen, die auf den Punktfeldern angezeigt werden, auf denen ihre Ratten stehen. Danach zählen sie alle Punkte zusammen, die sie auf ihrer Flucht eingesammelt haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Käsepunkten. Wenn dies immer noch zu einem Gleichstand führt, endet das Spiel unentschieden.



Adam: 5

David: $5+3 = 8$

Eva: $5+2+2 = 9$

CREDITS

Spieldesign: Reiner Knizia
Spielentwicklung: Brent Keith
Herausgeber: Rob Hobart, Rob Vaux
Cover-Illustrationen: Llyn Hunter
Grafik-Design: Creative Instinct
Figuren-Design: Llyn Hunter
Innen-Illustrationen: Llyn Hunter
Künstlerische Leitung: jim pinto
Herstellungsleitung: Dave Lepore

Reiner Knizia drückt seine Dankbarkeit zu allen playtesters, in Einzelheit Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, und Graeme Tate aus.