

PERLEN TAUCHEN

SPIELANLEITUNG

(Video-Spielanleitung unter: www.mogel-verlag.de)

Spieler: 2 - 4 Alter: ab 6 Jahren Dauer: 10 - 60 Minuten
Inhalt: 25 Muschelkarten, 56 Aktionskarten, 9 Auftragskarten, 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Am Meeresboden liegen kleine, funkelnde Schätze: bunte Perlen, die sich in Muscheln verstecken. Ihr seid Perlentaucher, die in der Tiefe nach diesen Kostbarkeiten suchen. Ihr bergt und knackt die Muscheln - doch auch andere Taucher sind den Perlen und euch auf der Spur. Zu allem Überfluss wird eure Suche durch die raue See erschwert. Ihren vollen Wert erhalten die bunten Perlmutterkugeln erst, wenn sie zu Ketten zusammengefügt werden, die eurem Auftrag entsprechen. Euer Ziel ist es, die begehrten Perlenketten als Erster zu erstellen. Gewonnen hat der Perlentaucher, dem dies am häufigsten gelingt.

VOR DEM TAUCHGANG

Zu Beginn einer Runde werden die Muschelkarten gut gemischt und auf dem Tisch (dem Meeresboden) verdeckt - mit der geschlossenen Muschel nach oben - verteilt. Als nächstes werden die Aktionskarten gemischt und mit der Rückseite nach oben als Nachziehstapel in der Mitte des Meeresbodens abgelegt. Daneben wird später der Ablagestapel gebildet. Jeder Taucher erhält eine Auftragskarte entsprechend der Spieleranzahl. Die übrigen Auftragskarten werden nicht benötigt.

DIE KARTEN IM EINZELNEN

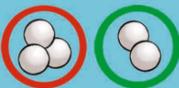
Die Auftragskarten

Die Auftragskarten sind nach Spieleranzahl unterteilt:

- 2 Spieler = 2 Taucher
- 3 Spieler = 3 Taucher
- 4 Spieler = 4 Taucher

Entsprechend der Tauchernummern werden die Auftragskarten im Uhrzeigersinn vergeben. Also erhält jeder Taucher eine Auftragskarte mit farbig markierter Spalte. Diese Spalten zeigen, welche Perlen der jeweilige Taucher pro Runde sammeln muss. Einigt euch vor Spielbeginn, wie viele und welche Runden ihr spielen möchtet.

Zeigt eine Auftragskarte eine farblose Perlengruppe, kann der Taucher sich die Farbe der Gruppe aussuchen. Zusammenhängende farblose Perlen müssen also immer die gleiche Farbe haben. Die gewählte Farbe kann der Taucher jederzeit wechseln, solange sie nicht einer anderen zu suchenden Farbe seiner Runde entspricht.



Beispiel: Peter (Taucher 3) muss in der zweiten Runde bereits zwei grüne Perlen finden. Nun darf er die drei zusammenhängenden farblosen Perlen mit einer Perlenfarbe seiner Wahl besetzen - nur grün dürfen sie hier nicht sein. Er wählt also entweder die Farbe Rot, Gelb oder Blau. In Runde 4 muss Peter für die beiden farblosen Perlen zwei unterschiedliche Farben wählen. Wählt Peter nun für die drei linken Perlen Rot, kann er für die zwei rechten Perlen nur noch Blau, Gelb oder Grün wählen. In Runde 5 wählt Peter für die vier zusammenhängenden farblosen Perlen eine einheitliche Farbe (Grün, Blau, Gelb oder Rot).

	TAUCHER 1	TAUCHER 2	TAUCHER 3	TAUCHER 4
1	●●●	●●●	●●●	●●●
2	●●●	●●●	●●●	●●●
3	●●●	●●●	●●●	●●●
4	●●●	●●●	●●●	●●●
5	●●●	●●●	●●●	●●●

Die Muschelkarten

Die Muschelkarten befinden sich vor Beginn des Tauchgangs verdeckt auf dem Meeresboden. Die Rückseite jeder Karte zeigt jetzt eine geschlossene Muschel. Auf der anderen Seite ist eine geöffnete Muschel mit einer farbigen Perle abgebildet, die zu Beginn nicht sichtbar ist. Es gibt 20 Perlen in verschiedenen Farben (5x Rot, 5x Gelb, 5x Grün, 5x Blau), eine zusätzliche Regenbogenperle, die jederzeit jede beliebige Farbe annehmen kann und vier Stiefel, die wertlos sind. Durch das Ausspielen von Aktionskarten können die Muschelkarten und die darin versteckten Perlen gesammelt und in die Perlenkette eines Tauchers abgelegt werden.



Die Aktionskarten

Bergen - Karte

Spielt ein Taucher die Karte „Bergen“, nimmt er eine Muschelkarte des Meeresbodens und legt sie vor sich in seine Perlenkette ab. Dabei wählt er entweder eine verdeckte oder eine bereits geknackte Muschelkarte. Verdeckte Muschelkarten dürfen beim „Bergen“ nicht umgedreht oder angesehen werden.

Knacken - Karte

Spielt ein Taucher die Karte „Knacken“, deckt er eine beliebige verdeckte Muschelkarte auf. Geknackt werden darf eine Muschelkarte der eigenen Perlenkette oder des Meeresbodens.

Wichtig: Beim Knacken dürfen Karten vom Meeresboden nicht geborgen werden!

Bergen & Knacken - Karte

Spielt ein Taucher die Karte „Bergen & Knacken“, so muss er eine verdeckte Muschelkarte des Meeresbodens sowohl „bergen“ als auch „knacken“. Das heißt, dass im ersten Schritt („Bergen“) eine verdeckte Muschelkarte des Meeresbodens in die eigene Perlenkette abgelegt wird. Dann wird im zweiten Schritt („Knacken“) dieselbe Muschelkarte aufgedeckt.

Klauen - Karte

Spielt ein Taucher die Karte „Klauen“, so nimmt er eine geknackte oder verdeckte Muschelkarte aus der Perlenkette eines anderen Tauchers. Die geklaute Karte legt der Taucher dann in seine eigene Perlenkette ab. Verdeckte Muschelkarten dürfen beim „Klauen“ nicht umgedreht oder angesehen werden.

Tauschen - Karte

Spielt ein Taucher die Karte „Tauschen“, so tauscht er eine beliebige geknackte oder verdeckte Muschelkarte aus seiner eigenen Perlenkette mit einer beliebigen Muschelkarte aus der Perlenkette eines Gegenspielers. Derjenige, der die Karte „Tauschen“ ausspielt, entscheidet, welche beiden Karten ausgetauscht werden. Auch beim „Tauschen“ dürfen verdeckte Muschelkarten nicht umgedreht oder angesehen werden. *Tip: Gegenspieler freuen sich besonders über Stiefel!*

Weggespült - Karte

Zieht ein Taucher die Karte „Weggespült“ vom Nachziehstapel, so muss er diese sofort ausspielen. Eine offene oder verdeckte Muschelkarte seiner Perlenkette muss nun zurück auf den Meeresboden gelegt werden. Dabei darf der Taucher selbst entscheiden, welche Muschelkarte weggespült wird. Eine geknackte Muschelkarte mit einem Stiefel kann nicht weggespült werden. Beim „Wegspülen“ dürfen verdeckte Muschelkarten nicht umgedreht oder angesehen werden. Mit der Aktion „Weggespült“ ist der Zug des Tauchers beendet.

Seebeben - Karte

Zieht ein Spieler die Karte „Seebeben“ vom Nachziehstapel, so muss er diese sofort ausspielen. Beim „Seebeben“ werden alle auf dem Meeresboden liegenden Muschelkarten neu gemischt und wieder verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Perlenketten der Taucher sind vom „Seebeben“ nicht betroffen. Mit der Aktion „Seebeben“ ist der Zug des Tauchers beendet.

SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spiels werden die Auftragskarten entsprechend der Taucheranzahl ausgelegt. Dabei werden die Tauchernummern im Uhrzeigersinn vergeben. Außerdem wählt ihr spätestens jetzt aus, wie viele und welche Runden ihr spielen möchtet.

Nun zieht jeder Taucher, beginnend mit Taucher 1, reihum zwei Aktionskarten vom Nachziehstapel auf die Hand. Taucher 1 beginnt und nimmt eine dritte Aktionskarte in seine Handkarten auf. Dann spielt er eine seiner Handkarten und führt die entsprechende Aktion durch. Die ausgespielte Aktionskarte wird auf den Ablagestapel gelegt und somit endet sein Zug. Danach ist der nächste Taucher an der Reihe.

Kann ein Taucher, der an der Reihe ist, keine Aktion seiner Handkarten durchführen, so muss er eine Aktionskarte ohne ihre Wirkung auf den Ablagestapel ablegen. Ansonsten gilt: Wer kann, der muss! Wenn der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist, werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Zieht ein Taucher zu Beginn oder in seinem ersten Spielzug eine „Weggespült“- oder „Seebeben“-Karte, legt er nur dann diese ohne Wirkung auf den Ablagestapel. Nun nimmt er eine neue Aktionskarte auf und führt seinen Spielzug durch.

Jeder Taucher versucht, durch geschicktes Ausspielen der Aktionskarten die Perlen für seine Perlenkette zu sammeln. Die gesammelten Perlen der Taucher müssen jederzeit für alle sichtbar sein. Sobald ein Taucher die vorgegebenen Perlen einer Runde gesammelt hat, gewinnt er die Runde - auch, wenn er zusätzlich noch Stiefel, geschlossene Muscheln und andere Perlen gesammelt hat. Mit dem Ende einer Runde werden alle Aktions- und Muschelkarten neu gemischt und - wie zu Beginn - für die nächste Runde bereitgelegt. Außerdem müssen jetzt alle Taucher die Perlenkette der nächsten Runde sammeln.

ENDE DES SPIELS

Der Taucher, der in den vereinbarten Runden die meisten für sich entscheidet, gewinnt das Spiel. Es kann hilfreich sein, sich zu notieren, welcher Taucher die jeweiligen Runden gewonnen hat. Bei einem Gleichstand kann in einer Finalrunde ein Sieger ermittelt werden. Dazu spielt ihr eine Runde eurer Wahl für zwei Spieler.

Viel Spaß beim Knacken und Bergen!

Doch halt! Vergesst bitte nicht, dass „Perlentauchen“ nur ein Spiel ist. Selbstverständlich lassen wir die kleinen und großen Muscheln, die ganz offensichtlich noch leben, dort, wo sie sich am wohlsten fühlen: Im Meer!

Mogel-Verlag sind: Jürgen Loth Michael Loth Petra Loth
Gerrit Loth Jörne Koldehoff Thomas Loth



www.mogel-verlag.de

Wir bedanken uns von ganzem Herzen bei: Peter, Frauke, Ansgar, Stefan, Mareike, Lasse, Sebastian und dem ABI Südpark, Meike, Johanna, Vroni, Rike, Anna, Cathy, Maresa, Christopher, Dominik, Sophie und Familie Badde.
© 2016 Mogel-Verlag, Inhaber: Jürgen Loth, Dorfstraße 30, D-26899 Rhede/Bruul Made in Germany.

WEITERE SPIELE DES MOGEL VERLAGS:

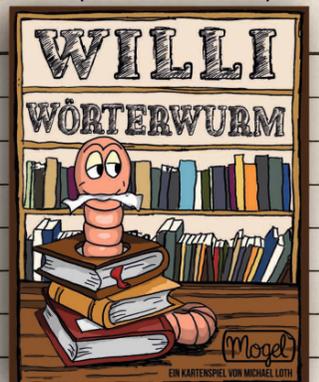
TIERISCH BEDROHT
Kooperatives Strategiespiel



SCHWIERIGKEIT: [] [] [] []
GLÜCK: [] [] [] []
TAKTIK: [] [] [] []
TRUBEL: [] [] [] []

2-4 | 20-40 | 10+

WILLI WÖRTERWURM
Kooperatives Wortspiel



SCHWIERIGKEIT: [] [] [] []
GLÜCK: [] [] [] []
TAKTIK: [] [] [] []
TRUBEL: [] [] [] []

2-5 | 30-50 | 10+

INFOS UND BESTELLUNGEN UNTER:

WWW.MOGEL-VERLAG.DE