

VERSUNKENE STADT - PROFIVERSION

Die beiden wesentlichen Änderungen im Vergleich zum Grundspiel sind das Auf- und Abtauchen der Stadt und die Bewegung des Wassermanns.

Es gelten die Regeln für das Grundspiel mit folgenden Änderungen:

- Es wird ohne Würfel gespielt
 - Die eigenen Gebiete spielen keine Rolle
 - Auf das Straßenfeld I werden bei 2 Spielern 14, bei 3 Spielern 18 und bei 4 Spielern 22 Straßen mit der Vorderseite nach oben gelegt, für die Straßenfelder 2 - 5 gelten die Regeln der Grundversion
 - Haus 10 wird in seine Grotte gestellt - der Spielplan ist zu Beginn leer
 - Der Wassermann wird neben Haus 10 in die Grotte gestellt
 - Die beiden Aktionen „Straßen und Häuser tauchen auf und „Abenteurer bewegen“ dürfen beliebig aufgeteilt werden, so darf man z.B. zunächst bauen, dann ziehen, dann wieder bauen
 - Es gibt Auf- und Abtauch-Phasen
- Das Spiel beginnt mit der Auftauchphase.

Auftauchphase

Es gehen keine Straßen und Häuser unter, sie tauchen nur auf. Das Bewegen der Abenteurer und das Auftauchen der Bauteile verläuft wie in der Grundversion. Wer ein Haus auftauchen lässt, kann auch das Haus nehmen, neben dem der Wassermann steht. Der Wassermann bleibt solange in einer Grotte, bis die Abtauchphase beginnt. Er kann aber während der Auftauchphase innerhalb der Grotten versetzt werden: Immer dann, wenn eine Figur auf dem Spielplan auf oder über das Haus zieht, in dessen Grotte sich der Wassermann befindet, darf ihn der Spieler in eine andere Grotte versetzen. Dies kann eine leere Grotte sein, aber auch eine Grotte, in der sich noch ein Haus befindet. Zu Beginn des Spiels steht der Wassermann in Grotte 10. Taucht Haus 10 auf dem See auf, bleibt der Wassermann in Grotte 10. Sobald ein Spieler nun auf oder über Haus 10 zieht, kann er den Wassermann in eine andere Grotte versetzen. Steht der Wassermann in einer Grotte, in der sich ein Haus befindet, bleibt er dort solange stehen, bis ein Spieler dieses Haus auf dem See auftauchen lässt, ein Abenteurer auf bzw. über das Haus zieht und der Spieler am Zug ihn versetzen möchte. Sobald von Straßenfeld I die letzte Straße genommen wurde, endet die Auftauchphase. Es kann durchaus vorkommen, dass noch nicht alle Häuser aufgetaucht sind. Es folgt sofort die Abtauchphase.

Hat der Spieler, der die letzte Straße auf den See gelegt hat, seinen Zug noch nicht beendet, ist er weiterhin an der Reihe und setzt seinen Zug in der Abtauchphase fort.

Abtauchphase

Sobald die letzte Straße von Feld I genommen wurde, taucht sofort der Wassermann auf einem Haus im See auf. Auf welchem Haus er auftaucht, wird nachfolgend erklärt:

- Steht der Wassermann in einer Grotte ohne Haus, wird er auf dieses Haus gestellt.

Beispiel: Der Wassermann steht in Grotte 5. Haus 5 befindet sich bereits auf dem See. Er taucht auf Haus 5 auf.

- Steht der Wassermann in einer Grotte mit Haus, wird er auf das Haus auf dem See mit der höchsten Nummer gestellt.

Beispiel: Der Wassermann steht in Grotte 5 neben Haus 5. Die Häuser 7, 9 und 10 sind ebenfalls noch nicht aufgetaucht. Der Wassermann taucht auf Haus 8 auf.

Das Auftauchen des Wassermanns kostet keinen Zugpunkt.

Der Wassermann steuert das Abtauchen der Stadt.

Er wird um so viele Felder gezogen, wie die Zahl neben den Bauteilen auf der Bewegungskarte angibt.

Die erste Zahl gibt an, wie weit der Wassermann gezogen werden kann (= Wassermann-Zugpunkte)

Die zweite Zahl gibt an, wie weit der eigene Abenteurer gezogen werden kann.

Der Spieler, der in der Auftauchphase die letzte Straße genommen hat, kann sofort den Wassermann ziehen, sofern er seine Punkte nicht bereits für das Auftauchen von Straßen und Häusern verwendet hat. Hat er keine Punkte mehr, bewegt ihn der nächste Spieler.



Der Wassermann zieht wie in der Grundversion. Alle Bauteile, die er verlässt, tauchen ab. Abgetauchte Straßen werden zunächst auf Straßenfeld 2 gesammelt. Stehen Abenteurer auf einem untergehenden Bauteil, tauchen sie wie in der Grundversion ebenfalls ab.

Achtung: Während einer Abtauchphase werden keine Straßen und Häuser auf den See gelegt!

Sobald der Wassermann auf einem isolierten Bauteil steht und nicht mehr gezogen werden kann, endet die Abtauchphase. Er wird von diesem Bauteil, gegen Abgabe eines Wassermann-Zugpunktes, in eine beliebige Grotte versetzt, die der Spieler bestimmt, der ihn verbannt. Das Bauteil, auf dem er stand, taucht ab.

Sobald der Wassermann wieder in einer Grotte steht, beginnt sofort eine neue Auftauchphase. Straßen und Häuser werden wieder auf den See gelegt, der Wassermann wird nur innerhalb der Grotten bewegt. Straßen werden von Straßenfeld 2 genommen. Hat der Spieler, der den Wassermann zurück in eine Grotte verbannt hat, noch Punkte übrig, lässt er in seinem Zug sofort Straßen und / oder ein beliebiges Haus wieder auftauchen.

Die zweite Auftauchphase endet, wenn alle Straßen von Straßenfeld 2 genommen wurden. Nun taucht der Wassermann wieder auf und die Stadt taucht ab. Untergehende Straßen werden jetzt auf Straßenfeld 3 gesammelt.

Nach der zweiten Abtauchphase beginnt die dritte Auftauchphase usw.

Achtung: Eine Abtauchphase kann sehr kurz sein (weniger als 4 Bauteile tauchen ab), sie kann aber auch sehr lang sein (mehr als 10 Bauteile tauchen ab).

Beispiel für das Auftauchen des Wassermanns

Der Wassermann befindet sich in Grotte 9. Auf Straßenfeld I liegen noch zwei Straßen. Die Abbildung zeigt, wie der Spielplan zu Beginn des Zuges von Spieler Rot aussieht.



Spieler Rot spielt die Bewegungskarte „4 Bauteile legen / Abenteurer 3 Felder ziehen“.

Er baut zuerst eine Straße und verbindet die Häuser 5 und 9 miteinander. Dann zieht Rot über Haus 5 auf Haus 9 (3 Felder) und dreht beide Schätze auf seiner Abenteurer-Tafel um. Da er jetzt auf Haus 9 steht, darf er den Wassermann innerhalb der Grotten versetzen. Er setzt ihn von Grotte 9 in Grotte 5. Anschließend legt er die letzte Straße neben Haus 5. Nun taucht sofort der Wassermann auf Haus 5 auf.



Rot hat noch 2 Baupunkte übrig, die sofort zu Wassermann-Zugpunkten werden. Er zieht den Wassermann 2 Felder in Richtung Dorf des gelben Abenteurers. Dabei gehen Haus 5, eine Straße und der gelbe Abenteurer unter. Die Abbildung zeigt, wie der Spielplan nach dem Zug von Spieler Rot aussieht.



