



# WRECK RAIDERS



10+



1-5



45 min.

SOLO REGELN AUF SEITE 11

## DIE GESCHICHTE

Führe ein Team von Schatzsuchern, die eine flache Lagune erkunden, die von Schiffswracks und ihrer verstreuten Ladung übersät ist. Eine clevere Auswahl an Würfeln aus dem Vorrat leitet deine Suche. Entdecke versunkene Schätze und wunderschöne Muscheln, um die gewünschten Ausstellungen und atemberaubenden Aquarien für das Heimatmuseum zusammenzustellen... Aber vergiss nicht, auch deinen ganz persönlichen Schatztresor anzulegen! Aber Vorsicht... jedes Mal, wenn du einen Taucher nach unten schickst, wird jeder Taucher neben dir in diesem Wrack - sogar ein Gegner - auch etwas Beute holen können! Achte darauf, dass du deinen Gegnern nicht zu sehr hilfst, während du die Tiefe erkundest, denn am Ende des Spiels gewinnt derjenige mit den besten Ausstellungen und Aquarien, sowie dem vollsten Tresor!

# SPIELINHALT

## 1 SPIELBRETT



## 1 WÜRFELVORRAT



## 4 SPIELERTAFELN



## 52 AUSSTELLUNGSKARTEN



## 39 AQUARIUMSPLÄTTCHEN

11 Böden, 17 Mittelteile, 11 Deckel.



## 84 SCHATZPLÄTTCHEN

Je 21 Edelsteine, Gold, Kunstwerke und Relikte.  
Jede Art besitzt 3 verschiedene Vorderseiten.



## 45 MUSCHELN



## 30 TAUCHER

6 je Spielerfarbe



## 5 KRABBenMARKER

Für die Wertung und zur Farberinnerung.



## 6 WÜRFEL



2

## 1 RIFFTAFEL



# AUFBAU

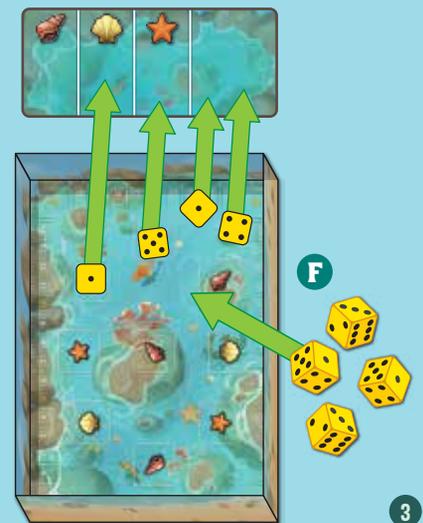
- A Spielfeld und Muscheln.** Platziert das Brett in der Mitte des Tisches, mit einem chaotischen Haufen Muscheln in der Nähe des Strandendes.
- B Schatzplättchen.** Sortiert die Schätze nach ihrer Art (*Edelsteine, Gold, Kunstwerke und Relikte*) und mischt jede einzeln verdeckt. Bildet einen Vorratsstapel jeder Art neben dem Brett in der Nähe des jeweils passenden Schiffswracks.
- C Ausstellungen.** Mischt den Ausstellungsstapel. Deckt eine Reihe von Ausstellungskarten auf; eine mehr als die Anzahl der Spieler.
- D Aquarien.** Bildet pro Art einen Stapel (*Böden, Mittelteile, Deckel*) und mischt jeden Stapel, bildet dann wie folgt einen "Markt": 3 offene Plättchen neben dem jeweiligen Stapel.
- E Jeder Spieler.** Jeder Spieler nimmt sich eine Spielertafel, einen Krabbenmarker und die Anzahl an Tauchern einer Farbe (siehe Grafik rechts). Legt unbenutzte Spielermaterialien in die Box zurück.
- F Würfelvorrat und Riff.** Legt den Boxdeckel auf den Kopf in die Nähe; dies ist der **Würfelvorrat**. Legt das Riff neben das Spielfeld, so dass alle Spieler es gut erreichen können. Für das Spiel verwendet ihr eine bestimmte Anzahl von Würfeln (*siehe Grafik rechts*). Legt alle unbenutzten Würfel in die Box zurück. Wählt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip mit eurer bevorzugten Methode aus. Der Startspieler wirft **alle Würfel**.



|           |   |   |
|-----------|---|---|
| 2 Spieler | 6 | 5 |
| 3 Spieler | 5 | 4 |
| 4 Spieler | 4 | 5 |
| 5 Spieler | 4 | 6 |



*Das Werfen des Würfelvorrats geschieht viele Male während des Spiels. Jedes Mal sind die Regeln die gleichen: Der würfelnde Spieler muss alle Würfel auf einmal in den Boxdeckel werfen und es muss ein energiegeladener Wurf sein, bei dem die Würfel aufprallen. Dann, ohne ihre Werte zu ändern, werden alle Würfel auf das Riff in ihre entsprechenden Bereiche gelegt. Jeder Würfel, der (auch nur teilweise) in einer Muschelzone des Vorrats gelandet ist, wird in die entsprechende Zone des Riffs gelegt. Jeder Würfel, der sich nicht in einer Muschelzone befindet, wird in die Leerzone des Riffs verschoben.*



# SPIELABLAUF

Wreck Raiders wird abwechselnd in Zügen gespielt, beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet.

## IN DEINEM ZUG

Dein Zug ist in einige Schritte unterteilt, die du in der folgenden Reihenfolge durchführst:

1. NIMM EINEN WÜRFEL AUS DEM RIFF.
2. BEWEGE EINEN TAUCHER UND SAMMLE BELOHNUNGEN.
3. BEANSPRUCHE EINE ODER MEHRERE AUSSTELLUNGEN, WENN DU MÖCHTEST.
4. KAUF EINE AQUARIUMSPLÄTTCHEN, WENN DU MÖCHTEST.



## 1. NIMM EINEN WÜRFEL AUS DEM RIFF

Wenn zu Beginn deines Zuges keine Würfel mehr auf dem Riff sind, sammle alle Würfel von allen Spielertafeln und würfle den Vorrat, wie im Aufbau beschrieben.

Wähle einen der verbleibenden Würfel im Vorrat (wenn es nur noch einen gibt, musst du ihn nehmen).



Wenn der Würfel in einer der **Muschelzonen** im Riff liegt, lege **sofort** die angezeigte Muschel (Schneckenmuschel, Jakobsmuschel oder Seestern) vom Strand in deinen Korb.



Nimm den Würfel und lege ihn in deinen Korb, ohne den Wert zu ändern.



Du kannst jeden der Würfel im Riff wählen. Du wählst die "5" und gewinnst eine Schneckenmuschel, weil er sich in der Schneckenmuschelzone befindet.

## 2. BEWEGE EINEN TAUCHER UND SAMMLE BELOHNUNGEN

Wähle einen **deiner eigenen Taucher** (von jedem Ort, von außerhalb des Spielfelds, von jedem Wrack oder von jedem Strandabschnitt) und bewege ihn zu einem nummerierten Ort (in einem Wrack oder am Strand), der **dem Wert** des Würfels **entspricht**, den du genommen hast.

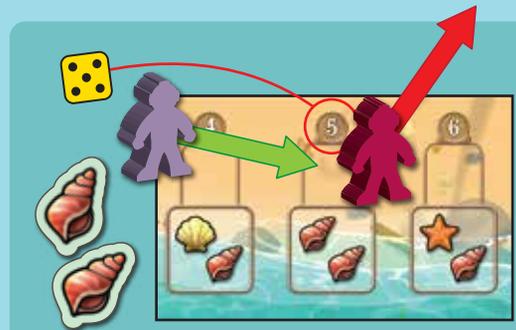
- Du darfst einen Taucher **nicht** von einem Ort in einem Wrack zu einem anderen Ort in demselben Wrack oder von einem beliebigen Strandabschnitt zu einem **anderen** Strandabschnitt bewegen.
- Du darfst einen Taucher **niemals** in ein **Wrack** bewegen, welches ein anderer **deiner** Taucher bereits besetzt hat. (Du **kannst** ihn jedoch zu einem von einem deiner eigenen Taucher besetzten **Strandabschnitt** bewegen.)



## ZUM STRAND BEWEGEN

Platziere deinen Taucher auf einen Ort und sammle die angegebenen Muscheln in deinem Korb.

Wenn du dich zu einem Strandabschnitt bewegst und dort ein Taucher ist (einschließlich deines eigenen), wird er vom Strand **zurück** zu seinem Besitzer **geschleudert**.



Du (lila) hast einen 5er Würfel gewählt und gehst zum 5. Abschnitt des Strandes. Es gibt dort bereits einen roten Taucher, also wird er zu seinem Besitzer zurückgeschleudert. Du erhältst die beiden Schneckenmuscheln, wie im Strandabschnitt 5 angegeben.

## ZU EINEM WRACK BEWEGEN

Platziere deinen Taucher auf ein Wrack und erhalte einen zufälligen Schatz aus dem Vorrat des Wracks.

Wenn du dich zu einem Wrack bewegst und es ist bereits ein Taucher eines **anderen Spielers** dort, wird dieser zu dem **Strandabschnitt mit derselben** Nummer zurückgeschleudert. (Befindet sich auf **diesem** Strandabschnitt bereits ein Taucher, wird **dieser** zu seinem Besitzer zurückgeschleudert.) Der Spieler, dessen Taucher zum Strand zurückgeschleudert wurde, erhält die auf diesem Abschnitt angegebenen Muscheln.



Du (lila) hast einen 1er Würfel gewählt und gehst zu der 1er Stelle im Reliktwrack. Es gibt niemanden an einem der beiden Orte neben dir. Du erhältst 1 Relikt-Schatz!

## NACHBARN PROFITIEREN AUCH!

**Dies ist wichtig!** Jeder Taucher an **einem** der beiden Wrackplätze **direkt neben** deinem Taucher erhält **ebenfalls** einen zufälligen Schatz aus diesem Wrack. Diese Taucher können deine oder die eines Gegners sein.

*Dieser Profitaspekt bedeutet, dass du vorsichtig sein solltest, zu wem du dich als nächstes bewegst... versuche, dir selbst zu helfen und vermeide es, Gegnern zu helfen, die gut dastehen!*

*Wenn der Vorrat eines Wracks aus irgendeinem Grund jemals erschöpft ist, mische die abgeworfenen Plättchen dieses Typs verdeckt und bilde einen neuen Vorrat.*



Du (lila) hast einen 4er Würfel gewählt und gehst zum 4er Platz im Goldwrack. Auf den Plätzen neben dir befindet sich ein roter und ein weiterer lilafarbener Taucher. Du erhältst 2 Goldschätze und Rot 1 Goldschatz!

## SCHÄTZE ERHALTEN

Wenn du aus irgendeinem Grund einen Schatz erhältst, schaue dir die Vorderseite an, um zu sehen, um was es sich handelt, dann musst du ihn sofort auf eine deiner drei **Auslagen** oder in deinen **Tresor** legen.

- Wenn die Schätze auf eine **Auslage** gelegt werden, müssen sie lückenlos auf das letzte leere Podest links gelegt werden. (Du kannst es bevorzugen, die Schätze auf der Auslage verdeckt abzulegen, damit sie leichter mit den Symbolen auf den Ausstellungen übereinstimmen.) Das **Ziel** ist es, mit der Zusammenstellung der Schätze einer der aufgedeckten Ausstellungen zu entsprechen, sodass du die Ausstellung für dich beanspruchen und Münzen sammeln kannst (siehe **ein oder mehrere Ausstellungen beanspruchen**.)
- Wenn die Schätze in deinen **Tresor** gelegt werden, können sie in jede **Spalte** deiner Wahl gelegt werden. Aber in jeder Spalte muss in der untersten Reihe begonnen werden und es dürfen auch hier keine Lücken vorhanden sein. (Tresorschätze sollten **aufgedeckt** platziert werden.) Das **Ziel** für deinen Tresor ist es, Münzen für **Reihen** gleichen **Typs** und Münzen für so viele **einzigartige** individuelle Schätze wie möglich zu sammeln (siehe **Tresorwertung**).



Du hast einen Edelsteinschatz erhalten. Du kannst ihn verdeckt auf jede deiner Auslagen an den angezeigten Stellen platzieren (freies Feld ganz links). Du solltest die Ausstellungskarten überprüfen, damit du dich entscheiden kannst.



Obwohl du diese Art von Edelstein bereits hast, kannst du ihn auch aufgedeckt an einen der abgebildeten Orte in deinem Tresor platzieren. Es ist vielleicht am besten, ihn neben den anderen Edelstein zu legen, um auf eine passende Reihe hinzuarbeiten.



## 3. EIN ODER MEHRERE AUSSTELLUNGEN BEANSPRUCHEN (WENN DU MÖCHTEST)

Hast du eine Auslage, die einer der aufgedeckten Ausstellungskarten **entspricht**, kannst du diese Karte beanspruchen. Nur der **Schatztyp** spielt eine Rolle, wenn bestimmt wird, ob der Schatz der Ausstellung entspricht. Die abgebildeten Schätze auf der Vorderseite spielen hierbei **keine** Rolle.

Die Schätze deiner Auslage **müssen nicht der Reihenfolge** der Ausstellung **entsprechen**; du musst nur die richtigen Schätze (*nicht mehr oder weniger*) in **beliebiger** Reihenfolge besitzen. Es gibt einige Schritte, um eine Ausstellung zu beanspruchen, führe sie in der folgenden Reihenfolge durch:

1. **VERKÜNDE ES!**
2. **DEKORATIONEN?**
3. **RICHTIGE REIHENFOLGE?**
4. **AUFRÄUMEN UND SAMMELN**
5. **NOCH MEHR BEANSPRUCHEN?**
6. **NEUE AUSSTELLUNGEN AUFDECKEN**



## 1. VERKÜNDE ES!

Zeige den anderen Spielern, welche Ausstellung du beanspruchst und mit welcher Auslage, damit jeder sehen kann, dass du die richtigen Schätze hast.

## 2. DEKORATIONEN?

Einige Ausstellungen zeigen Muscheln (*Schnecken- und/oder Jakobsmuscheln*) auf Wappen oben links. Für diese Ausstellungen **kannst** du nun die angezeigten Muscheln (*wenn du sie hast, jeweils einmal*) verwenden, um Boni zu erhalten.



Wenn du sie mit einer **Schneckenmuschel** dekorierst, kannst du **die Muschel auf der beanspruchten Ausstellungskarte** als Erinnerung behalten. Sie ist am Ende des Spiels 2 Münzen wert.



Wenn du sie mit einer **Jakobsmuschel** dekorierst (*indem du diese an den Strand wirfst*), erhältst du 1 zufälligen Schatz aus **einem** Wrack deiner Wahl. Füge den Schatz sofort nach den normalen Regeln zu einer deiner Auslagen oder zu deinem Tresor hinzu.



## 3. RICHTIGE REIHENFOLGE?

Wenn deine Schätze genau in der auf der Karte **angegebenen Reihenfolge** sind, erhältst du eine besondere **Stilbelohnung** (*wenn eine auf der Plakette in der rechten unteren Ecke der Karte angezeigt wird*); erhalte diese sofort. (*Ausstellungen, bei denen alle Schätze die gleiche Farbe haben, haben keine Stilbelohnung, da sie nie in der falschen Reihenfolge sein können.*)



Erhalte 1 Aquariumplättchen deiner Wahl **kostenlos** vom Markt.



Erhalte 1 Muschel deiner Wahl.



Erhalte die angezeigten Muscheln.

## 4. AUFRÄUMEN UND SAMMELN

Wirf die Schätze von deiner Auslage auf einen **aufgedeckten Schatzablagestapel** und sammle die Ausstellungskarte ein; bewahre sie offen neben deiner Spielertafel auf (*mit ihrem Muschelmarker, wenn du sie mit einer dekoriert hast*).

## 5. NOCH MEHR BEANSPRUCHEN?

Wenn es weitere Ausstellungen gibt, die du beanspruchen möchtest, wiederhole diese Schritte. (*Muscheln und Schätze, die aus früheren Beanspruchungen gewonnen wurden, können für spätere Beanspruchungen und Dekorationen in derselben Runde verwendet werden.*)

## 6. NEUE AUSSTELLUNGEN AUFDECKEN

Sobald du **alle** gewünschten Ausstellungen beansprucht hast, decke neue Ausstellungen vom Stapel auf, um die von dir beanspruchten zu ersetzen.



Du hast eine Auslage erstellt, die alle passenden Schätze einer der aufgedeckten Ausstellungskarten enthält und zeigt sie allen.

Die Ausstellungskarte zeigt, dass sie mit einer Schneckenmuschel dekoriert werden kann. Du hast eine in deinem Korb und entscheidest dich, sie zu verwenden und sie auf die Karte zu legen.



Deine Schätze sind **nicht** in der genauen Reihenfolge wie auf der Karte, also bekommst du **nicht** die Stilbelohnung von 2 Jakobsmuscheln.



Du entfernst die Schätze aus der Auslage auf einen Ablagestapel und sammelst die Karte (mit ihrer Schneckenmuscheldekoration) ein. Sie wird am Ende des Spiels 8 Münzen wert sein und 2 zusätzliche Münzen für die Schneckenmuschel bringen.

Du bist nicht bereit, weitere Ausstellungen zu beanspruchen, also deckst du einfach eine neue Ausstellungskarte vom Stapel auf, um diejenige zu ersetzen, die du gesammelt hast.

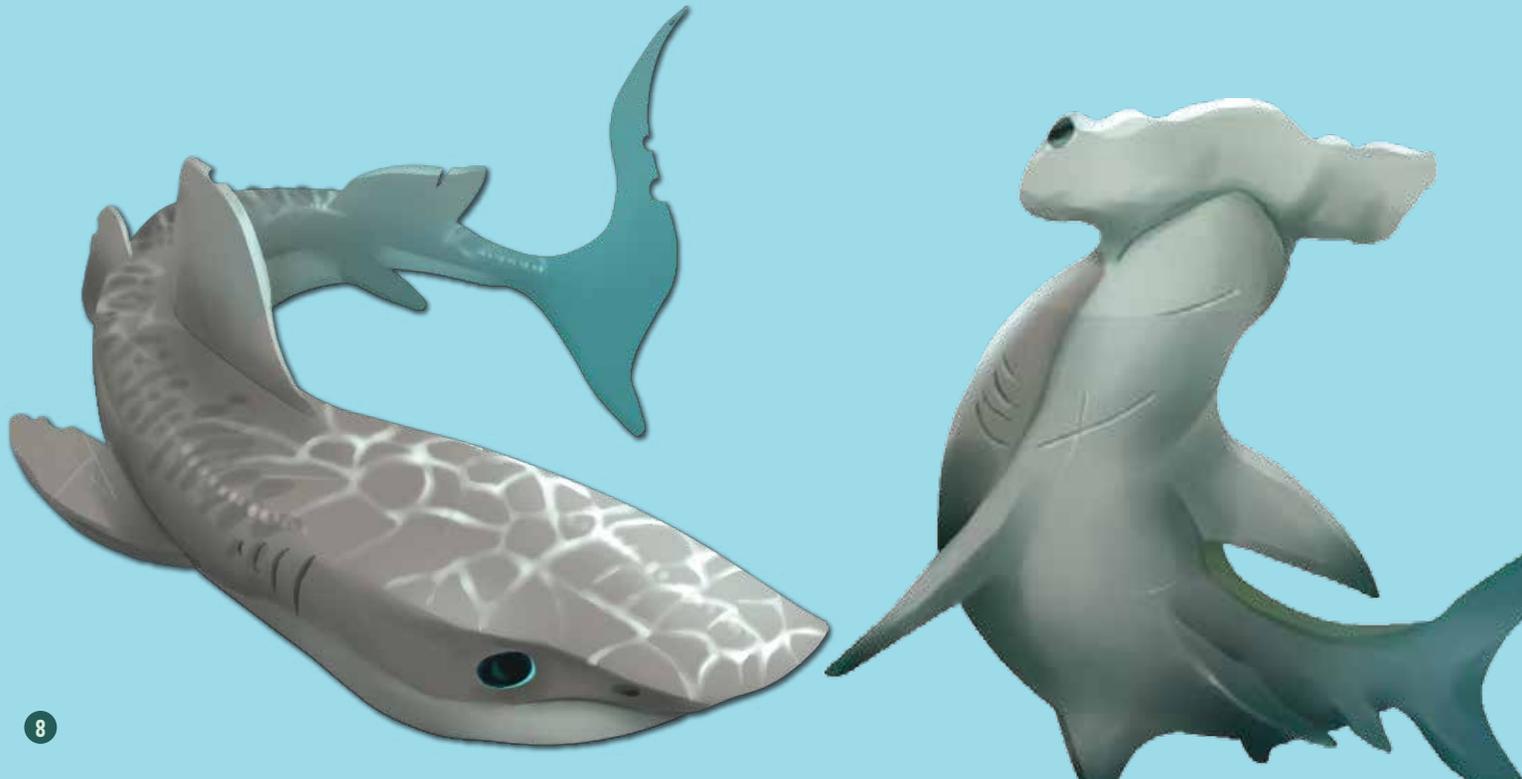
## 4. KAUF EIN AQUARIUMSPLÄTTCHEN (WENN DU MÖCHTEST)

Wenn du die Muscheln zum Bezahlen der Kosten für ein Aquariumsplättchen auf dem Markt hast, kannst du es kaufen, indem du die Muscheln aus gibst und das Plättchen nimmst. Maximal **eines** pro Zug. Baue deine Aquarien neben deiner Spielertafel.

- Du kannst während des Spiels mehr als ein Aquarium bauen und du kannst an mehr als einem Aquarium gleichzeitig “arbeiten”.
- Wenn du einen **Boden** kaufst, beginnt ein neues Aquarium. Wenn du ein **Mittelteil** oder **Deckel** kaufst, musst du sie auf einem Boden oder Mittelteil platzieren. Wenn du ein Plättchen nicht legal platzieren kannst, darfst du es **nicht** kaufen.
- Sobald ein Plättchen platziert ist, kann es nicht mehr bewegt werden. Sobald ein Aquarium einen Deckel hat, dürfen keine weiteren Plättchen mehr hinzugefügt werden.

Nachdem du fertig bist, decke ein neues Aquariumsplättchen aus dem entsprechenden Stapel auf, um dasjenige zu ersetzen, das du auf dem Markt gekauft hast. (*Aquariumsplättchen können irgendwann ausgehen.*)

Aquarien werden am Ende des Spiels gewertet. **Böden** und **Mittelteile** bringen dir den Münzwert, der auf ihnen angegeben ist. **Deckel** bringen dir Münzen basierend auf der Angabe in der rosa Blase (siehe “**Aquarien werten**” für Details).



# KRAFT DER MUSCHELN

Neben der Verwendung für Aquariumsplättchen und der Verwendung als Dekoration bei der Beanspruchung von Ausstellungen haben die Muscheln besondere Kräfte, die du zu gegebener Zeit nutzen kannst:



## SCHNECKENMUSCHELN



Wenn du einen Würfel aus dem Riff nimmst, kannst du eine Schneckenmuschel ablegen, um den Würfel um eins auf- oder abzuwerten. (Das Aufwerten einer 6 macht ihn zu einer 1 und das Abwerten einer 1 macht ihn zu einer 6.) Du **kannst** mehrere Schneckenmuscheln ablegen, um mehrere Auf- oder Abwertungen bei einem einzelnen Würfel vorzunehmen.



## JAKOBSMUSCHELN



Wenn du einen Schatz aus einem Wrack nimmst, **weil du einen Taucher dorthin bewegt hast**, kannst du eine Jakobsmuschel ablegen, um einen zusätzlichen zufälligen Schatz aus **dem gleichen Wrack** zu nehmen. Du **kannst** mehrere Jakobsmuscheln ablegen, um mehrere zusätzliche Schätze im selben Zug zu erhalten.

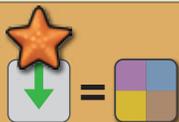


## SEESTERN



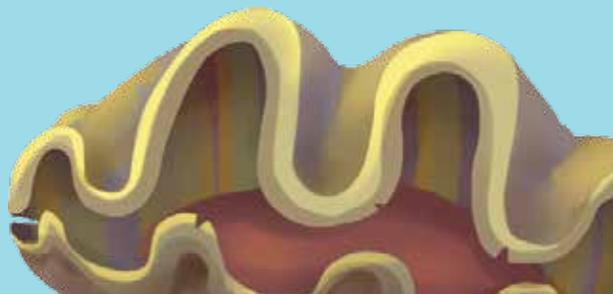
Wenn du eine Ausstellung beanspruchst, kannst du einen Seestern platzieren, um einen Schatz in einer deiner **Auslagen** (nicht in deinem Tresor) zu **verstecken**. Ein Schatz mit einem Seestern auf ihm kann als jede Art von Schatz angesehen werden, die du dir wünschst. (Du **kannst auf diese Weise mehrere Seesterne auf einer einzigen Auslage anwenden.**) Nachdem die Beanspruchung geklärt ist, werden die Seesterne auf dem Strand abgelegt.

Du kannst jederzeit einen Seestern auf den Strand legen, um den **rechten** Schatz von einer deiner eigenen Auslagen zu entfernen.



## SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges eine bestimmte Anzahl von Ausstellungen (oder mehr) beansprucht hat (6 in einem 2-Spieler-Spiel, 5 in einem 3-Spieler-Spiel, 4 in einem 4-Spieler- oder 5-Spieler-Spiel... der einfachste Weg, sich dies zu merken, ist, dass es die gleiche Anzahl wie die der Taucher ist, die ihr habt). Wenn dies geschieht, bekommt jeder **andere** Spieler **einen weiteren Zug** und dann endet das Spiel.



# FINALE WERTUNG

Wenn das Spiel endet, zählen alle Spieler ihre Endergebnisse zusammen. Spieler sollten ihren Krabbenmarker auf der Wertungsanzeige im Würfelvorrat verwenden, um ihre Ergebnisse zu erfassen. (Wenn du die 50 auf der Wertungsanzeige überholst, mach weiter, aber denk daran, dass deine Punktzahl 50 höher ist als die Wertungsanzeige anzeigt.)

Punkte werden an drei Stellen gesammelt: Ausstellungen, Tresore und Aquarien.

## AUSSTELLUNGEN WERTEN

Deine Ausstellungen sind den Münzwert wert, plus jede Muschel, die du als Dekoration benutzt hast, diese ist 2 Münzen wert.

## DEINEN TRESOR WERTEN

Du bekommst auf zwei Arten Punkte für deinen Tresor:

1. Jeder **einzigartige Schatz** (nach dem Bild auf der Vorderseite zu urteilen) in deinem Tresor ist eine Münze wert, unabhängig von seiner Lage.
2. Jede **Reihe** in deinem Tresor ist den angezeigten Münzwert für diese Reihe wert, **wenn** es drei Schätze in dieser Reihe gibt und sie alle **vom gleichen Typ** sind.

*Du kannst Vielfache des genau gleichen Schatzes verwenden, um eine Reihe zu werten; es ist nur wichtig, dass sie vom gleichen Typ sind.*

## AQUARIEN WERTEN

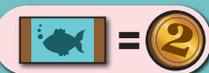
Werte jedes der Aquarien, das Du gebaut hast. (Alle Aquarien zählen, auch wenn sie keinen Deckel haben oder es nur aus einem Boden besteht.)

- Alle **Böden** und **Mittelteile** sind die auf ihnen abgebildeten Münzen wert.
- **Deckel** bringen Münzen je nach Angabe in der rosa Blase.



*Zum Beispiel bedeutet diese Angabe, dass du für jedes Paar von Seesternen und Muscheln, die du im Aquarium hast, 3 Münzen bekommst, die meisten Angaben sind eine Variante davon.*

*Muscheln müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge sein oder sich auf einem bestimmten Plättchen befinden, um sie zu werten; stelle dir alle Muscheln am rechten Rand des Aquariums vor, als ob sie in einer großen Gruppe wären.*



*Diese Angabe bedeutet, dass du 2 Münzen für jedes Plättchen (irgendeiner Art) in diesem Aquarium (einschließlich sich selbst) erhältst.*



*Du hast Ausstellungen im Wert von 30 Münzen plus Schneckenmuscheldekorationen auf diesen im Wert von 4 Münzen. Deine Ausstellungen sind also insgesamt 34 Münzen wert.*



*Du hast 8 einzigartige Schätze im Wert von 8 Münzen.*

*Die untere Reihe enthält nur Edelsteine, also ist sie 3 Münzen wert. Die zweite Reihe stimmt nicht überein. Die dritte Reihe enthält nur Relikte, also ist sie 5 Münzen wert.*

*Dein Tresor ist insgesamt 16 Münzen wert.*



*Dieser Deckel ist 3 Münzen pro Jakobsmuschel-/Schneckenmuschelpaar wert. Es gibt zwei solche Paare, also ist er 6 Münzen wert.*



*Dieser Deckel ist 2 Münzen pro Seesterne wert. Es gibt zwei Seesterne, also ist er 4 Münzen wert.*

*Wenn du deine Böden, Mittelteile und Deckel addierst, sind deine Aquarien zusammen 31 Münzen wert.*

*Dein Endergebnis sind 81 Münzen... wird es genug sein, um das Spiel zu gewinnen?*

Wenn alle Spieler ihre Punktzahlen berechnet haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl! (Bei Gleichstand gilt in dieser Reihenfolge: 1. die meisten übrig gebliebenen Schätze in der Auslage und danach 2. die meisten übrig gebliebenen Muscheln im Korb. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, teilen sich diese Spieler den Sieg!)

## VERÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Richte das Spiel wie ein 2-Spieler-Spiel mit diesen drei Unterschieden ein: Mache den Spielaufbau nur für dich, behalte alle 6 Würfel im Spiel und platziere genau 16 Taucher, die nicht deiner Farbe entsprechen, auf einem Stapel neben dem Brett. Das sind die Gegner; ihre Farben spielen keine Rolle.

## DIE SPIELRUNDE

Wirf den Vorrat mit allen 6 Würfeln. Jede Runde besteht aus drei Zügen für dich, dann drei Züge für die Gegner.

### ALLGEMEINE WETTBEWERBSREGELN

- Gegner erhalten nie Muscheln; wenn sie aus irgendeinem Grund Schätze gewinnen, werden sie nicht behalten; sie gehen auf den Ablagestapel.
- Gegner dürfen **niemals** vom Strand entfernt werden, sobald sie dort gestoßen werden würden. (*deine eigenen Taucher am Strand können weggestoßen werden.*)

### DEINE ZÜGE

Führe drei aufeinanderfolgende Züge durch und befolge dabei alle normalen Regeln mit Ausnahme von:

- Du darfst deinen Taucher **nicht** an den Strand bewegen; nur zu Wracks!
- Wenn es **keine** legalen Orte gibt, an die du einen Taucher auf der Grundlage deines gewählten Würfels bewegen kannst, verlierst du deine Platzierung für diesen Zug.
- Wenn du einen Gegner aus einem Wrack stößt, bewege ihn an einen **leeren Strandabschnitt** (*nicht zurück zum Gegnervorrat*). Wenn es **keine** freien Plätze am Strand gibt, entfernst du den Gegner aus dem Spiel.
- Wenn ein Gegner einen Schatz gewinnt, weil er an deine Tauchplatzierung angrenzt, denk daran, dass der Schatz auf den **Ablagestapel** gelegt wird.

### GEGNERISCHE ZÜGE

Führe drei aufeinanderfolgende Züge für die Gegner durch, indem du die restlichen drei Würfel aus dem Riff verwendest. Wähle für jede der drei Gegnerzüge einen Würfel aus dem Riff, platziere dann einen Gegner aus dem Vorrat nach diesen Regeln:

- Der Gegner muss zu einem **Wrack** bewegt werden und es darf nicht das gleiche Wrack sein, welches in dieser Runde schon von einem Gegner besucht wurde. (*Um dir zu merken, wohin du schon Gegner in dieser Runde bewegt hast, platziere jedes Mal, wenn du einen Gegner in ein Wrack bewegst, den Würfel des Gegners neben ihn.*)
- Der Gegner muss nach Möglichkeit auf einen **leeren Platz** in einem Wrack bewegt werden. Wenn es **keine** leeren Plätze in einem Wrack **gibt**, die mit dem Würfel des Gegners übereinstimmen, kann der Gegner einen seiner Taucher oder einen anderen Gegner an **irgendeinen** leeren Strandabschnitt deiner Wahl stoßen. (*Wenn es **keine** leeren Strandabschnitte **gibt**, bewege deinen gestoßenen Taucher stattdessen vom Brett oder entferne den gestoßenen Gegner aus dem Spiel.*)
- Wenn einer deiner Taucher auf den Strand gestoßen wird, **sammelst** du Muscheln.
- Die Nachbarn eines Gegners **sammeln** Schätze, wenn sie in einem Wrack liegen. Schätze, die von Gegnern auf diese Weise gewonnen werden, werden abgeworfen. Wenn **du** einen Schatz über die Platzierung eines gegnerischen Nachbarn erhältst, muss er **in deinen Tresor wandern**. (*Wenn dein Tresor bereits voll ist, lege den Schatz ab.*)

Sobald alle drei gegnerischen Züge beendet sind, kannst du **ein oder mehrere** Aquariumsplättchen kaufen, bevor die Runde endet. (*Dies ist zusätzlich zum Einzelkauf, den du wie gewohnt am Ende jeder deiner drei Züge erhältst.*) Dann solltest du überprüfen, ob das Spielende ausgelöst wurde. Wenn eins oder mehrere der folgenden Kriterien erfüllt ist, endet das Spiel sofort. Andernfalls beginnst du eine neue Runde.

- **Dein Tresor ist voller Schätze.**
- **Du hast 6 oder mehr Ausstellungen beansprucht.**
- **Ein oder mehrere Wracks haben in dieser Runde keine Schätze mehr.**
- **Alle 6 Strandabschnitte sind voll.** (*Spielertaucher und Gegner zählen dazu.*)
- **In der Gegnerablage befinden sich keine Gegner mehr.**

Wenn das Spiel vorbei ist, berechne deinen Punktestand wie gewohnt und überprüfe auf dieser Tabelle, wie gut du abgeschnitten hast!

|           |  |
|-----------|--|
| 0 - 50    | Bleib in der Wanne, Freund.                      |
| 51 - 75   | Boah Alter, das ist... tief.                     |
| 76 - 100  | Du wirst ein größeres Boot brauchen.             |
| 101 - 125 | Man nennt dich Tyrannosaurus-Wracks.             |
| 126 - 150 | TITANIC SCORE!                                   |
| 151+      | Überprüfe vielleicht mal, ob du richtig spielst? |

SOLO-MODUS ENTWICKELT VON  
TIM W.K. BROWN & DENNIS KU



# WRECK RAIDERS AUF EINEN BLICK

## Das gesamte Spiel auf einer einzelnen Seite erklärt

### AUFBAU

Legt das **Brett** auf den Tisch. **Muscheln** zum Strand, mischt und legt die Schätze verdeckt neben ihre Wracks. Mischt **Ausstellungen** und legt einige offen aus (*Spieleranzahl + 1*). Mischt die **Aquarien** nach Typ und bildet einen offenen Markt mit je 3 Böden, Mittelteilen und Deckeln. Jeder Spieler nimmt eine **Tafel, eine Krabbe** und **Taucher** (*6/5/4/4 für 2/3/4/5 Spieler*). Legt den **Vorrat** und das **Riff** aus. Wählt einen **Startspieler** und **würfelt den Vorrat** bestehend aus *5/4/5/6 Würfel* für *2/3/4/5 Spieler*; Verschiebt die Würfel aus dem Vorrat auf das Riff.

### IN DEINEM ZUG (Wenn keine Würfel mehr übrig sind, würfle zuerst den Vorrat.)

#### 1. NIMM EINEN WÜRFEL und 2. BEWEGE EINEN TAUCHER...

Wähle einen Würfel aus dem Riff; beanspruche eine Muschel, wenn der Würfel in einer Muschelzone war. Bewege einen deiner Taucher zu einem Ort mit der Nummer des Würfels. (*Niemals an einen Ort im selben Wrack, wo er startete und du darfst nie dich selbst von einem Wrack stoßen.*)

##### ...ZUM STRAND

Stoße **jeden** Taucher dort zu seinem Besitzer. Erhalte die angezeigten Muscheln.

##### ...ZU EINEM WRACK

Stoße jeden Gegner dort an den passenden Strandabschnitt (*wo er jeden Taucher dort zu seinem Besitzer stoßen und die Muscheln wie abgebildet erhalten wird.*). Erhalte 1 Schatz. **Alle Nachbarn erhalten** auch 1 Schatz. Gewonnene Schätze werden verdeckt in deine Auslagen (*von links nach rechts, eine beliebige Reihe*) oder aufgedeckt in deinen Tresor (*von unten nach oben, eine beliebige Spalte*) gelegt.

#### 3. BEANSPRUCHE EIN ODER MEHRERE AUSSTELLUNGEN (optional)

Um eine Ausstellung zu beanspruchen, die zu deiner Auslage passt (*genaue Reihenfolge nicht erforderlich*), zeige sie jedem, verwende Dekorationen (*Schnecken- oder Jakobsmuscheln, nur auf Wunsch*), verdiene eine Stilbelohnung, wenn die genaue Reihenfolge erreicht wurde, leere deine Auslage und nimm die Karte, beanspruche eine andere Ausstellung, wenn du möchtest und decke dann neue Ausstellungen auf, um die zu ersetzen, die du beansprucht hast.

#### 4. KAUFE EIN AQUARIUMSPLÄTTCHEN (optional)

Kaufe ein Aquariumsplättchen (*max. 1*), indem du Muscheln wie abgebildet gibst. Unten beginnt ein neues mit dem Boden, Mittelteile und Deckel stapeln sich auf Böden oder Mittelteilen.

### SPIELLENDE

Wenn ein Spieler seine *6./5./4./4.* Ausstellung bei *2/3/4/5* Spielern fertigstellt, erhält jeder andere Spieler einen weiteren Zug, dann endet das Spiel. Verfolgt die Ergebnisse mit Hilfe der Krabben auf der Wertungsanzeige. Die Ausstellungen bringen ihren Münzwert plus 2 Münzen pro Muscheldekoration. Tresore bringen 1 Münze pro einzigartigem Schatz plus die angezeigten Münzen für Reihen von passenden Typen. Aquarien bringen die angezeigten Münzen für Böden und Mittelteile, sowie die auf den Deckeln angezeigte Angabe.



**GAME DESIGN:** Tim W.K. Brown & Josh Cappel  
**ILLUSTRATION:** Apolline Etienne

**GRAPHICS:** Josh Cappel  
**TRANSLATION:** Steffi Moll



#### KTBG AND TIM BROWN WOULD LIKE TO THANK

Aubrey Cappel, Jory Cappel, Orly Gutstadt, Sadie Dudkiewicz, Adi Gutstadt, Rowan Cappel, Dana Cappel, Ruth Cappel, Amy Buchanan, Saffron Brown, Payton Brown, Steve Noorhoff, Christopher Chung, Stephen Sauer, Sen-Foong Lim, Daniel Rocchi, Dennis Ku for his amazing work on the solo mode, Daryl Andrews, Josh Derksen, Peter C. Hayward, Alan Ho, David Diaz, Julian Diaz, Steve Brehaspatt, Jason Quan, Sita Ng, Shumit Haque, Joey Coleman, Carolyn Noorhoff, Marc and Angela Specter, the Game Artisans of Canada for all the amazing support, and all the other playtesters who helped us along the way. Extra special thanks to Jon Mietling for saving our campaign with his video skills! And of course we must always thank our incredible Kickstarter backers who have stuck with us through a bunch of campaigns now and really help us make an awesome fun time of it, we love you!

Published with love by KTBG  
[www.kidstablebg.com](http://www.kidstablebg.com)  
©2019 All rights reserved