

DER WEISSE HAI

Anleitung



Überblick

Ein Spieler übernimmt die Rolle des weißen Hais. Die anderen Spieler bilden ein Team – Die Besatzung. Sie teilen die Rollen von Quint, Chief Brody und Hooper untereinander auf. Gemeinsam versuchen sie, den Hai zur Strecke zu bringen.

Eine Partie besteht aus 2 Akten: Eure Erfolge im 1. Akt verschaffen euch Vorteile für den 2. Akt. Beide Akte können auch einzeln gespielt werden, falls eine kürzere Partie gewünscht wird (siehe Seite 12).

1. Akt: Amity

Im 1. Akt bewegt sich der weiße Hai in jeder Runde heimlich durch das Wasser rund um die Insel. Er frisst Schwimmer und versucht, nicht aufgespürt zu werden. Währenddessen rettet das Team die Schwimmer und versucht, den Hai zu finden.

2. Akt: Die Orca

Der 2. Akt spielt auf Quints Boot, der Orca (Planrückseite). Jede Runde wählen die Besatzungsmitglieder Waffen und versuchen vorherzusehen, wo der weiße Hai erscheinen wird. Dann taucht der Hai auf und greift das Boot und die Besatzung an, bevor er wieder verschwindet.

Ziel des Spiels

Die Besatzung gewinnt, wenn sie den Hai zur Strecke bringt.

Der Hai gewinnt, wenn er entweder alle drei Besatzungsmitglieder eliminiert oder die Orca zerstört.

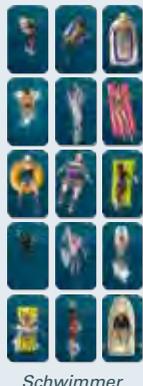


Für einen einfachen Einstieg ins Spiel
schaut euch folgende VIDEO-ANLEITUNG
von Hunter & Cron zum Spielprinzip an:



1. Akt: Amity

Ereigniskarten



Schwimmer



Spielplan (1. Akt: Amity)

1. Akt: Spielaufbau

1. Platziert den Spielplan mit der Seite „Amity: 1. Akt“ nach oben auf dem Tisch. Die weißen Linien auf dem Spielplan markieren die einzelnen Felder.
2. Mischt die Amity-Ereigniskarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
3. Legt die 16 Schwimmer als Vorrat neben den Spielplan.
4. Entscheidet euch, wer den Hai spielt. Die restlichen Spieler teilen sich die Rollen der Besatzung untereinander auf. Alle Rollen gelten auch für den 2. Akt der Partie.

Hinweis: Es werden immer alle Rollen gespielt. Bei einem Spiel mit weniger als 4 Personen muss ein Spieler mehrere Besatzungsmitglieder übernehmen.

5. Jeder erhält seine entsprechende Charaktertafel, legt sie mit der „1. Akt“-Seite nach oben vor sich ab und führt die darauf angegebenen Vorbereitungen durch.



Quint: Nimm dir 2 Fässer und lege sie neben deine Charaktertafel, um anzuzeigen, dass sie sich an Bord der Orca befinden. Die restlichen Fässer werden in den Shop (in die Mitte des Spielplans) gelegt. Deine Spielfigur (grün) und das Boot Orca (braun) kommen aufs Dock, auf der Ostseite der Insel (Feld 8).



Brody: Nimm dir das Plättchen „Strand geschlossen“ und das Fernglas. Stelle deine Spielfigur (schwarz) auf die Polizeistation (Feld 7).



Hooper: Nimm dir den Fischfinder. Stelle deine Spielfigur (blau) auf das Boot (weiß) und platziere es auf das Dock an der Westseite der Insel (Feld 5).



Hai: Stecke einen Clip auf der rechten Seite bei der Schwimmerleiste deiner Charaktertafel auf das Feld 0. Nimm dir die 4 Zusatzfähigkeitsplättchen, den Hai-Tracker und deine Spielfigur. Stelle den Hai NICHT auf den Spielplan: Er kommt nur in bestimmten Situationen zum Einsatz, die weiter unten erläutert werden.

Anmerkung: Vor der ersten Partie werden die Zusatzfähigkeiten allen Spielern gezeigt, damit jeder weiß, welche Möglichkeiten dem Hai zur Verfügung stehen (siehe **ZUSATZFÄHIGKEITEN** auf Seite 4). Während der Partie hält der Hai die Zusatzfähigkeiten vor der Besetzung geheim.

Nimm den Block mit den Bewegungsplänen, die dafür vorgesehene Abdecktafel und einen Stift. Wähle ein Startfeld: Es gibt 12 Felder mit Wasser, die jeweils mit einer Zahl oder einem Buchstaben gekennzeichnet sind. Entscheide dich für eins dieser Felder und trage den entsprechenden Buchstaben oder die Zahl in der Spalte „Position“ neben dem Wort „Start“ ein. Diese Startposition teilst du den Besatzungsmitgliedern NICHT mit. Trage alle deine Bewegungen in diesen Plan ein und halte ihn vor der Besetzung geheim.

Tipp: Startest du auf einem der 4 Strandfelder, hast du möglicherweise in der ersten Runde einen leichteren Zugriff auf Schwimmer.

Beispiel Spielaufbau:
Der Hai startet am Nordstrand und trägt ein „N“ auf seinem Bewegungsplan ein.

| Runde | Position | Gefressen |
|-------|----------|-----------|
| Start | N | |
| 1 | | N S |
| 2 | | N S |

6. Alle anderen Materialien werden beiseite gelegt. Sie werden für den 1. Akt nicht gebraucht.

1. Akt: Übersicht

Ziel des Hais: Versuche, möglichst viele Schwimmer zu fressen, ohne von der Besatzung entdeckt zu werden.

Ziel der Besatzung: Ihr versucht, den Hai aufzuspüren und 2 Fässer an ihm zu befestigen. Zudem versucht ihr, die Schwimmer davor zu bewahren, gefressen zu werden.

Der 1. Akt wird in Runden gespielt. Diese bestehen jeweils aus den folgenden 3 Phasen und werden in der angegebenen Reihenfolge gespielt:

1. Ereignis
2. Hai
3. Besatzung

Phase 1: Ereignis

Deckt die oberste Karte vom Amity-Ereigniskartenstapel auf. Legt die geforderte Anzahl an Schwimmern aus dem Vorrat auf das Wasser der Strandfelder, deren Buchstabe neben dem Schwimmersymbol angegeben ist.



Anmerkung: Michael (Brodys Sohn) ist ein besonderer Schwimmer. Wenn Schwimmer auf dem Spielplan platziert werden, darf Michael NICHT gewählt werden. Michael kommt nur ins Spiel, wenn eine Ereigniskarte explizit dazu auffordert.

Lest anschließend den Text der Ereigniskarte laut vor und befolgt die Anweisungen. Einige Ereignisse erfordern eine sofortige Aktion, während sich andere auf spätere Phasen der Runde beziehen können.



Beispiel für eine Ereignis-Phase: Aus dem Vorrat wird 1 Schwimmer auf das Wasser des Nordstrands gelegt, 2 Schwimmer auf das Wasser des Südstrands und 2 weitere Schwimmer auf das Wasser des Oststrands.

Der Text der Ereigniskarte besagt, dass ein beliebiges Besatzungsmitglied diese Runde 1 zusätzliche Aktion ausführen darf.

Phase 2: Der Hai

In dieser Phase darf der Hai bis zu 3 Aktionen und eine Zusatzfähigkeit ausführen. Er darf dieselbe Aktion mehrfach wählen und seine Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge ausführen. Dem Hai stehen folgende Aktionen zur Verfügung:

BEWEGUNG

Du kannst dich durch das Wasser 1 Feld zu einem angrenzenden Feld bewegen. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend. Außerdem darfst du dich nicht über Land bewegen.

1 SCHWIMMER FRESSEN

Du kannst 1 Schwimmer fressen, der sich auf deinem Feld befindet.

Du teilst der Besatzung NICHT mit, welche Aktionen du ausführt. Du hältst deine Aktionen geheim und planst sie, ohne sie den anderen zu zeigen.

Nachdem du dir deinen gesamten Zug überlegt hast, notierst du ihn auf dem Bewegungsplan. Dann verkünde, dass du deinen Zug abgeschlossen hast, und gib der Besatzung folgende Informationen:

GEFRESSENE SCHWIMMER Teile der Besatzung mit, wie viele Schwimmer du an welchem Strand gefressen hast. Dann entferne die entsprechenden Schwimmer vom Spielplan und lege sie zurück in den Vorrat. Verschiebe den Clip auf der Schwimmerleiste deiner Charaktertafel um 1 Feld pro gefressenem Schwimmer nach oben. Sobald du Feld 9 erreichst, endet der 1. Akt sofort (siehe „Ende des 1. Aktes“ auf Seite 6).

BEWEGUNGSMELDER Informiere die Besatzung, ob, beziehungsweise welche Bewegungsmelder du ausgelöst hast (siehe **BEWEGUNGSMELDER**).

ZUSATZFÄHIGKEITEN Teile der Besatzung mit, ob du eine Zusatzfähigkeit gespielt hast. Verrate dabei nicht, welche du gespielt hast (siehe **ZUSATZFÄHIGKEITEN**).

BEWEGUNGSMELDER

Im Laufe der Partie können Fässer im Wasser schwimmen. An jedem Fass ist ein Bewegungsmelder befestigt.

Befindest du dich auf einem Feld, mit einem schwimmenden Fass, löst du dessen Bewegungsmelder aus. Am Ende deines Zugs musst du der Besatzung mitteilen, ob, beziehungsweise welche Bewegungsmelder du ausgelöst hast. **Du musst allerdings NICHT sagen, wann du sie ausgelöst hast** - also ob das vor oder nach dem Fressen eines Schwimmers passiert ist - oder in welcher Reihenfolge, falls du mehrere Bewegungsmelder ausgelöst hast.

ZUSATZFÄHIGKEITEN

Eine Zusatzfähigkeit verschafft dir einen bestimmten Vorteil für die Runde, in der du sie eingesetzt hast. Jede Zusatzfähigkeit kann nur ein einziges Mal pro Spiel verwendet werden. Entscheidest du dich, eine Zusatzfähigkeit zu spielen, informierst du die Besatzung und legst das Plättchen verdeckt vor dir ab. **Du sagst der Besatzung NICHT, um welche Fähigkeit es sich handelt** - das bleibt geheim. Dir stehen folgende Zusatzfähigkeiten zur Verfügung:

FRESSRAUSCH (F)

Du darfst in deiner Aktion ALLE Schwimmer auf deinem Feld fressen.

AUSWEICHMANÖVER (AWM)

Du löst in dieser Runde keine Bewegungsmelder aus – auch dann nicht, wenn du dich durch Felder mit schwimmenden Fässern bewegst.

AUSSER SICHT (AS)

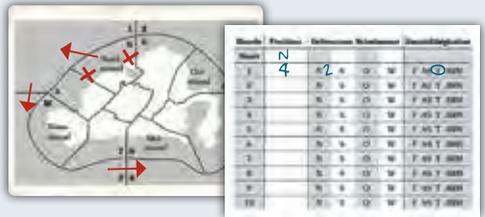
Falls Brody sein Fernglas (siehe **FERNGLAS VERWENDEN** auf Seite 5) oder Hooper seinen Fischfinder (siehe **FISCHFINDER VERWENDEN** auf Seite 6) diese Runde nutzt, darfst du sagen, dass du „NICHT dort“ oder „in der Nähe“ bist – selbst wenn das nicht stimmt.

Hinweis: Am Ende der Runde wird das Plättchen zurück in die Schachtel gelegt – auch wenn die Besatzung keine dieser beiden Suchmöglichkeiten (Fernglas oder Fischfinder) genutzt hat.

Hinweis: Falls Quint ein Fass auf dein Feld wirft, musst du trotzdem zugeben, dass du getroffen wurdest.

TURBO (T)

Du darfst dich in einer Aktion um bis zu 3 Felder weit bewegen. Das ist nur ein einziges Mal möglich. Bei allen weiteren Bewegungsaktionen darfst du, wie üblich, nur 1 Feld weit ziehen.



Beispiel für eine Hai-Phase: Der Hai beginnt die Runde am Nordstrand (N), wo in der Ereignis-Phase 2 Schwimmer platziert worden sind. Seine ersten beiden Aktionen nutzt der Hai, um beide Schwimmer zu fressen (1 Schwimmer pro Aktion), bevor er den Strand mit einer weiteren Aktion wieder verlässt. Wenn er sich nur um 1 Feld weiterbewegen würde, wäre es für die Besatzung allerdings leicht, ihn aufzuspüren. Deshalb setzt der Hai seine Zusatzfähigkeit „Turbo“ ein, die es ihm ermöglicht, in der dritten Aktion seines Zugs 3 Felder weit zu ziehen. In der Hoffnung, auf diese Weise der Besatzung zu entkommen, zieht der Hai von Feld N den gesamten Weg bis zu Feld 4. In die Zeile für Runde 1 auf seinem Bewegungsplan trägt der Hai in der Positionsspalte die Zahl „4“ ein (den neuen Standort des Hais) und im Bereich der gefressenen Schwimmer in der Spalte „N“ eine „2“ (weil der Hai am Nordstrand 2 Schwimmer gefressen hat). Außerdem kreist er im Bereich der Zusatzfähigkeiten „T“ ein, da er seine Zusatzfähigkeit „Turbo“ verwendet hat.

Phase 3: Die Besetzung

In dieser Phase darf jedes Besatzungsmitglied bis zu 4 Aktionen ausführen. Die Besetzung kann ihre Züge in einer beliebigen Reihenfolge ausführen, doch wenn ein Besatzungsmitglied seinen Zug begonnen hat, muss es ihn auch zu Ende führen, bevor das nächste Besatzungsmitglied seinen Zug beginnt.

Jedem Besatzungsmitglied stehen verschiedene Aktionen zur Auswahl, die nachfolgend erläutert werden. Sofern nicht anders angegeben, können die einzelnen Aktionen mehrfach und in einer beliebigen Reihenfolge ausgeführt werden.

Quint

Quint steuert die Orca durchs Meer, um Schwimmer zu retten und Fässer ins Wasser zu werfen, mit denen er den Hai zu treffen hofft. Quint stehen folgende Aktionen zur Auswahl:

BEWEGUNG

Du kannst dich 1 Feld auf dem Wasser zu einem angrenzenden Feld bewegen. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend. Du darfst dich nicht über Land bewegen.

1 SCHWIMMER RETTEN

Du kannst 1 Schwimmer von dem Feld, auf dem deine Spielfigur steht, zurück in den Vorrat legen.

FÄSSER EINSAMMELN

Du darfst eine beliebige Anzahl an Fässern einsammeln – entweder vom Dock, aus dem Wasser oder von Hoopers Boot. Für jeden Ort musst du die Aktion erneut ausführen. So werden zum Beispiel für das Einsammeln von Fässern vom Dock und aus dem Wasser 2 separate Aktionen gebraucht.

EIN FASS WERFEN

(einmal pro Runde)
Du kannst von der Orca Fässer ins Wasser werfen – und zwar **auf dein eigenes oder auf ein angrenzendes Feld**. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend. Wenn du ein Fass wirfst, lege es auf das gewählte Feld. Der Hai muss nun sagen, ob er sich auf diesem Feld aufhält.

Befindet sich der Hai auf diesem Feld, ist er getroffen, und das Fass haftet an ihm. Das Fass wird auf die Charaktertafel des Hais gelegt. Sobald das zweite Fass am Hai haftet, endet der 1. Akt sofort (siehe **Ende des 1. Aktes** auf Seite 6).

Befindet sich der Hai nicht auf diesem Feld, bleibt das Fass im Wasser. Es schwimmt nun mit seinem Bewegungsmelder, den der Hai in späteren Runden auslösen könnte.

Brody

Brody bewegt sich über die Insel Amity, um Schwimmer zu retten, Fässer an die Docks zu liefern, bei der Suche nach dem Hai zu helfen und Strände zu schließen. Brody stehen folgende Aktionen zur Auswahl:

BEWEGUNG

Bewege dich 1 Feld über Land zu einem angrenzenden Feld. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend. Du darfst dich nicht auf dem Wasser bewegen.

1 SCHWIMMER RETTEN

Du kannst 1 Schwimmer von dem Feld, auf dem deine Spielfigur steht, zurück in den Vorrat legen.

1 FASS EINSAMMELN

Wenn du dich im Shop befindest, kannst du 1 Fass einsammeln. Lege das Fass unter deine Spielfigur, um anzuzeigen, dass du es bei dir hast. Du kannst jedoch nur 1 Fass auf einmal tragen.

1 FASS ABLIEFERN

Wenn du dich auf einem Dock befindest und 1 Fass bei dir hast, kannst du es abliefern. Dazu legst du das Fass auf das Fass-Symbol des Docks. Auf einem Dock können sich beliebig viele Fässer auf einmal befinden.



FERNGLAS VERWENDEN

(einmal pro Runde)
Befindest du dich auf einem der 4 Strände, darfst du das Fernglas auf dein Feld legen. Der Hai muss nun sagen, ob er sich im Wasser an diesem Strand befindet. Falls ja, wird der Hai dorthin gestellt.



Hinweis: Hat der Hai in dieser Runde die Zusatzfähigkeit „Außer Sicht“ gespielt, wird er sagen, dass er sich nicht auf diesem Feld befindet – unabhängig davon, ob das wahr ist oder nicht.

EINEN STRAND SCHLIESSEN

(einmal pro Runde)
Wenn du dich im Bürgermeisteramt oder in der Polizeistation befindest, darfst du einen Strand schließen. Das ist allerdings nur möglich, sofern sich dort kein Schwimmer befindet. Dann wird das Plättchen „Strand geschlossen“ offen auf den entsprechenden Strand gelegt. Falls aufgrund einer Ereigniskarte 1 oder mehrere Schwimmer auf diesem Strand platziert werden sollten, wird dies nicht getan: Stattdessen drehen die Spieler das Plättchen „Strand geschlossen“ um, sodass es nun besagt „Öffnet in Kürze“. Das nächste Mal, wenn eine Ereigniskarte besagt, dass Schwimmer diesen Strand besuchen, geschieht dies wiederum nicht: Stattdessen wird das Plättchen „Strand geschlossen“ vom Spielplan entfernt.



„Strand geschlossen“-Plättchen

1. Akt: Amity

Hinweis: Es können nie mehrere Strände gleichzeitig geschlossen werden. Ist bereits ein Strand geschlossen, kann der Spieler diese Aktion nutzen, um stattdessen einen anderen Strand zu schließen: Er legt dann das Plättchen „Strand geschlossen“ auf den neu gewählten Strand (mit der Seite „Strand geschlossen“ nach oben).

Hooper

Hooper steuert sein Schnellboot durch das Meer, um bei der Suche nach dem Hai zu helfen, Quint Fässer zu liefern und Schwimmer zu retten. Hooper stehen folgende Aktionen zur Auswahl:

BEWEGUNG

Dein Boot bewegt sich schneller als Quints Orca: Innerhalb einer Aktion kann sich dein Boot bis zu 2 Felder weit bewegen. Dabei ziehst du ausschließlich durch Wasser zu einem jeweils angrenzenden Feld. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend. Du darfst dich nicht über Land bewegen.

1 SCHWIMMER RETTEN

Du kannst 1 Schwimmer von dem Feld, auf dem deine Spielfigur steht, zurück in den Vorrat legen.

FÄSSER EINSAMMELN

Du darfst eine beliebige Anzahl an Fässer auf deinem Feld einsammeln, die sich entweder auf einem Dock oder im Wasser befinden. Für jeden Ort musst du die Aktion erneut ausführen. So werden zum Beispiel für das Einsammeln von Fässern vom Dock und aus dem Wasser 2 separate Aktionen gebraucht.

FÄSSER AN QUINT LIEFERN

Befindest du dich auf demselben Feld wie Quint, kannst du ihm ALLE Fässer von deinem Boot geben. Die Fässer legst du neben Quints Charaktertafel, um anzuzeigen, dass sie sich an Bord der Orca befinden.

Hinweis: Hooper ist nicht in der Lage, Fässer ins Wasser zu werfen – das kann ausschließlich Quint.

FISCHFINDER VERWENDEN

(einmal pro Runde)

Lege den Fischfinder auf dein Feld. Der Hai muss nun sagen, wo er sich in Bezug auf den Fischfinder aufhält.

- Befindet sich der Hai auf demselben Feld, muss er es sagen und stellt dann den Hai dorthin.
- Befindet sich der Hai auf einem angrenzenden Feld, muss er sagen, dass er „in der Nähe“ ist. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend.
- Befindet sich der Hai weder auf demselben noch auf einem angrenzenden Feld, muss er sagen, dass er sich „weder dort noch in der Nähe“ aufhält.

Hinweis: Hat der Hai in dieser Runde die Zusatzfähigkeit „Außer Sicht“ gespielt, wird er sagen, dass er sich „weder auf diesem Feld noch in der Nähe“ befindet – unabhängig davon, ob das wahr ist oder nicht.



Fischfinder – Beispiel 1: Hooper nutzt seinen Fischfinder auf Feld 1. Der Hai erklärt, dass er sich „in der Nähe“ befindet – also auf einem angrenzenden Feld. Die Besetzung weiß nun, dass sich der Hai auf einem der 4 folgenden Felder aufhält: Feld 3, Feld 5, Feld N oder Feld 2.



Fischfinder – Beispiel 2: Hooper nutzt seinen Fischfinder auf Feld 7. Der Hai erklärt, dass er sich weder auf diesem Feld noch „in der Nähe“ befindet. Die Besetzung weiß nun, dass sich der Hai NICHT auf Feld 3, Feld W, Feld 7 oder Feld S aufhält.

Ende der Runde

Nachdem alle 3 Besatzungsmitglieder an der Reihe waren, endet die Runde. Falls der Hai in dieser Runde eine Zusatzfähigkeit eingesetzt hat, wird diese nun verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Es beginnt eine neue Runde mit der Ereignis-Phase.

Ende des 1. Aktes

Der 1. Akt endet **sofort**, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

1. Die Besetzung schafft es, ein **zweites Fass** am Hai zu befestigen.
2. Der Hai erreicht **Feld 9** auf der Schwimmerleiste seiner Charaktertafel.

Nun geht es mit dem 2. Akt weiter. Der Clip auf der Schwimmerleiste wird noch nicht versetzt, da seine aktuelle Position anzeigt, wie viele Karten die Besetzung und der Hai im 2. Akt erhalten.

2. Akt: Die Orca

Ziel-Chips

Auftauch-Chips



Spielplan (2. Akt: Die Orca)



Ausrüstungskarten

2. Akt: Vorbereitung

- Mischt die Spezialfähigkeitskarten und gibt dem Hai so viele davon, wie die Position des Clips auf der Schwimmerleiste seiner Charaktertafel (aus dem 1. Akt) vorgibt. Der Hai darf sich seine Karten ansehen, sollte sie aber vor der Besatzung geheim halten.
- Jedes Besatzungsmitglied erhält seine beiden eigenen Ausrüstungskarten und seinen Ziel-Chip.
- Mischt die Ausrüstungskarten der Besatzung. Die Besatzung erhält als Gruppe so viele verdeckte Karten von diesem Stapel, wie die Position des Clips auf der Schwimmerleiste des Hais vorgibt. **Die Besatzung teilt diese Karten sofort nach Belieben unter sich auf.**
- Jedes Besatzungsmitglied legt alle seine Ausrüstungskarten offen neben seine Charaktertafel.
- Dreht die Charaktertafeln um, sodass die Seite für den 2. Akt zu sehen ist. Bringt an jeder Charaktertafel am rechten Rand einen Clip auf Feld 0 am oberen Ende der Verwundungsleiste an.
- Dreht den Spielplan um, so dass die Seite „Die Orca: 2. Akt“ zu sehen ist.
- Setzt die Orca zusammen, indem ihr jeweils 1 Boots-kärtchen auf jedes der 8 dafür vorgesehenen Zonen auf den Spielplan legt, wie auf der obigen Abbildung dargestellt. Achtet dabei darauf, dass bei jedem Boots-kärtchen die „unbeschädigte“ Seite nach oben zeigt.
- Die Auftauch-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel an die mit dem Wort „Nachziehstapel“ markierte Stelle auf dem Spielplan gelegt.
- Jedes Besatzungsmitglied stellt seine Spielfigur auf ein Boots-feld seiner Wahl. Es dürfen mehrere Besatzungsmitglieder auf demselben Feld stehen.
- Der Hai erhält 3 große Auftauch-Chips und seine Spielfigur.
- Legt die 3 kleinen Auftauch-Chips und die 3 Würfle neben dem Spielplan bereit.
- Alle anderen Spielmaterialien, einschließlich der restlichen Spezialfähigkeitskarten und allgemeinen Ausrüstungskarten für die Besatzung, kommen zurück in die Schachtel. Sie werden für den 2. Akt nicht benötigt.

| Verwundung | Spezial | Wunden |
|------------|---------|--------|
| 3 | 10 | 9 |
| 4 | 9 | 8 |
| 5 | 8 | 7 |
| 6 | 7 | 6 |
| 7 | 6 | 5 |

Beispiel:

Im 1. Akt hat der weiße Hai 7 Schwimmer gefressen. Infolgedessen erhält der Hai im 2. Akt 8 Spezialfähigkeitskarten und die Besatzung insgesamt 5 Besatzungs-Ausrüstungskarten

2. Akt: Übersicht

Der Hai beginnt jede Runde unter Wasser und taucht dann in einer der 8 Zonen rund um die Orca auf. In der Hoffnung, den Hai angreifen zu können, muss die Besatzung vorhersagen, wo er auftauchen wird. Dann greift der Hai an, bevor er wieder in die Tiefen des Meeres abtaucht.

Ziel des Hais: Eliminiere alle 3 Besatzungsmitglieder oder zerstöre die Orca vollständig.

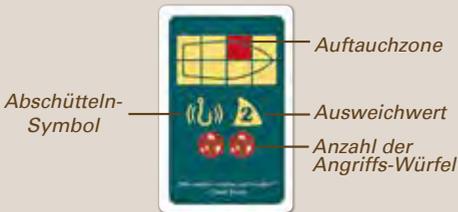
Ziel der Besatzung: Eliminiert den Hai.

Der 2. Akt wird in Runden gespielt. Diese bestehen jeweils aus den folgenden 6 Phasen und werden in der angegebenen Reihenfolge gespielt:

1. Auftauch-Optionen
2. Die Entscheidung des Hais
3. Vorbereitungen der Besatzung
4. Der Hai taucht auf
5. Die Besatzung greift an
6. Der Hai greift an

Phase 1: Auftauch-Optionen

Die obersten 3 Auftauch-Karten werden aufgedeckt und nebeneinander an die dafür vorgesehenen Stellen (**A**, **B** und **C**) auf den Spielplan gelegt. Die Karten sollten so gedreht werden, dass die Ausrichtung der Bootsskizze der Orca auf dem Spielplan entspricht.



Dies sind die 3 Auftauch-Optionen, die dem Hai in dieser Runde zur Verfügung stehen. Die Auftauchzone (rot markiert) ist der Bereich, in dem der Hai auftauchen wird, falls er diese Karte wählt.

Jede Auftauch-Karte hat einen Ausweichwert, eine bestimmte Anzahl an Würfelsymbolen und eventuell ein Abschütteln-Symbol. Diese Angaben werden später erläutert.

Die kleinen Auftauch-Chips (**A**, **B**, und **C**) werden auf das Wasserfeld der entsprechenden Zonen gelegt, sodass die Spieler einen besseren Überblick über die Auftauch-Optionen dieser Runde haben.

Hinweis: Wenn die Auftauch-Karten aufgebraucht sind, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Phase 2: Die Entscheidung des Hais

Der Hai wählt geheim eine der 3 Auftauch-Karten, indem er 1 großen Auftauch-Chip (**A**, **B** oder **C**) verdeckt vor sich ablegt.

Außerdem darf der Hai 1 der Spezialfähigkeitskarten von seiner Hand verdeckt unter seinen Auftauch-Chip legen.

SPEZIALFÄHIGKEITSKARTEN

Jede Spezialfähigkeitskarte verbessert die Möglichkeiten des Hais. Die Spezialfähigkeit gilt für die Runde, in der die Karte gespielt worden ist. Am Ende der Runde wird die Karte aus dem Spiel genommen – unabhängig davon, ob die Fähigkeit zum Einsatz gekommen ist oder nicht.



Phase 3: Vorbereitungen der Besatzung

Die Besatzung bereitet sich auf das Auftauchen des Hais vor, indem sie sich bewegt (optional), Waffen auswählt und Ziel-Chips platziert. Die Besatzungsmitglieder dürfen ihre Möglichkeiten und Absichten diskutieren – sollten das allerdings erst tun, nachdem der Hai sich in Phase 2 für einen Auftauch-Chip entschieden hat.

BEWEGUNG

Jedes Besatzungsmitglied kann bis zu 2 angrenzende Felder weit ziehen. Eine Bewegung ist über Boots- und/oder Wasserfelder möglich. Eine Bewegung von einem Wasserfeld auf ein Bootsfeld kostet jedoch 2 Bewegungen.

WAFFE WÄHLEN

In der Hoffnung, den Hai angreifen zu können, wählt jedes Besatzungsmitglied 1 Waffe aus seinen Ausrüstungskarten. Es gibt 3 Waffenarten, die jeweils durch ein unterschiedliches Symbol in der oberen linken Ecke der Karte gekennzeichnet sind.



NAHKAMPFWAFFEN Das sind Nahbereichswaffen, die es dem Spieler erlauben, dem Hai durch einen Würfelwurf Verwundungen zuzufügen.



SCHUSSWAFFEN Auch bei diesen Waffen kann der Spieler dem Hai durch einen Würfelwurf Verwundungen zufügen – sie sind jedoch aus einer beliebigen Entfernung nutzbar.



FANGWAFFEN Das sind Nahbereichswaffen, die am Hai befestigt werden und ihn behindern. Die Wirkung hält an, so lange die Waffe dem Hai anhaftet.

Jedes Besatzungsmitglied legt seine gewählte Waffenkarte offen oberhalb seiner Charaktertafel ab.

ZIEL-CHIPS PLATZIEREN

Jedes Besatzungsmitglied legt seinen Ziel-Chip auf das Wasserfeld der Zone, in der seiner Meinung nach der Hai auftauchen wird. Es ist möglich, dass mehrere Besatzungsmitglieder dasselbe Feld gewählt haben.



Nutzt ein Spieler eine Nahkampf- oder Fangwaffe, **muss er sich entweder in dem gewählten Feld selbst oder angrenzend dazu befinden.**



Setzt ein Spieler eine Schusswaffe ein, kann er auf ein beliebiges Wasserfeld zielen – unabhängig von seinem eigenen Standort.

ZUBEHÖR

Ausrüstungskarten ohne Symbol in der linken oberen Ecke sind Zubehör, das zusätzlich zu den Waffen genutzt werden kann. Es gibt 3 verschiedene Arten von Zubehör:

KÖDER Nachdem sich der Hai in Phase 2 für einen Auftauch-Chip entschieden hat, können Köder gespielt werden. Der Hai muss dann einen Auftauch-Chip aufdecken, den er zuvor NICHT gewählt hat. Dadurch ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass die Besatzung richtig vorhersagt, wo der Hai auftauchen wird. **Pro Runde kann nur 1 Köder gespielt werden.**

MUNITION Pistole und Gewehr sind jeweils mit einer Patrone geladen. Hat der Spieler Munition, kann er nach dem Schuss anstelle der Waffe eine Munitionskarte ablegen. Auf diese Weise steht ihm die Waffe für eine spätere Runde noch einmal zur Verfügung.

HAIKÄFIG Diese Karte kann gespielt werden, bevor der Hai für einen Angriff würfelt. Das Besatzungsmitglied, das den Haikäfig nutzt, kann in dieser Runde nicht verwundet werden.

Phase 4: Der Hai taucht auf

Der Hai deckt den Auftauch-Chip auf, für den er sich entschieden hatte. Legt die beiden anderen, nicht gewählten Auftauch-Karten ab. Platziert den Hai auf das Wasserfeld der gewählten Zone. Verteilt alle Ziel-Chips, die sich nicht auf diesem Feld befinden, wieder an die Besatzung.

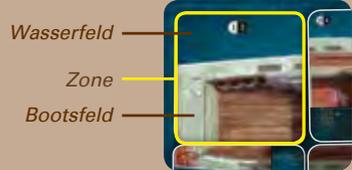
Falls der Hai eine Spezialfähigkeitenkarte gespielt hat, wird sie nun aufgedeckt und kommt zum Einsatz.

ABSCHÜTTELN Befindet sich auf der gewählten Auftauch-Karte ein Abschütteln-Symbol, schüttelt der Hai alle Fangwaffen ab, die ihm anhaften. Diese werden abgelegt.



FELDER UND NACHBARSCHAFT

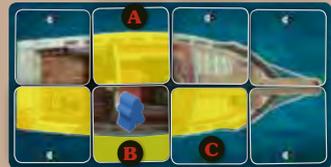
Welche Felder aneinander grenzen, entscheidet darüber, wie die Besatzungsmitglieder sich bewegen und (mit Nahkampf- oder Fangwaffen) angreifen können. Auch die Angriffe des Hais sind davon abhängig.



Zu Beginn vom 2. Akt besteht jede Zone aus 2 Feldern – 1 Bootsfield und 1 Wasserfeld. Nachdem ein Bootskärtchen zerstört (aus dem Spiel genommen) worden ist, besteht diese Zone nur noch aus 1 großen Wasserfeld.

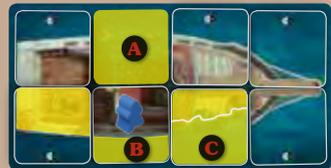
Die weißen Linien und Ränder eines Kärtchens dienen als Begrenzung eines Felds.

Zwei Felder grenzen aneinander, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben (weiße Linie oder Kärtchenrand). Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als angrenzend.



Nachbarschaft – Beispiel 1: Hoopers Feld grenzt an 3 Bootsfelder und 1 Wasserfeld an. Wenn er eine Nahkampf- oder Fangwaffe nutzt, kann er ausschließlich auf die Auftauchzone B zielen.

Wenn das Boot beschädigt wird, hat das auch Einfluss auf die Nachbarschaft von Feldern.



Nachbarschaft – Beispiel 2: Ein Bootsfield ist beschädigt worden (C), ein anderes wurde zerstört (A). Hoopers Feld grenzt nun an 2 Bootsfelder und 3 Wasserfelder, da sein Bootsfield eine gemeinsame Grenze mit all diesen Feldern hat. Wenn er eine Nahkampf- oder Fangwaffe nutzt, kann er nun auf verschiedene Auftauchzonen (A, B oder C) zielen, da er an 3 Wasserfelder angrenzt.

Phase 5: Die Besetzung greift an

Jedes Besatzungsmitglied, dessen Ziel-Chip auf der richtigen Zone liegt, kann den Hai angreifen. Die Besetzung darf in einer beliebigen Reihenfolge attackieren. Wer eine falsche Zone gewählt hat, darf nicht angreifen. Die Art der verwendeten Waffe bestimmt darüber, wie der Angriff eines Besatzungsmitglieds abläuft.

NAHKAMPF- ODER SCHUSSWAFFE

Wirf die auf der Karte angegebene Anzahl an Würfeln und addiere die gewürfelten Treffer. Falls deine Waffe das Symbol  aufweist, wird 1 zusätzlicher Treffer zum Ergebnis addiert.

Wenn die Gesamtzahl an Treffern gleich hoch oder niedriger als der Ausweichwert des Hais ist (gemäß seiner Auftauch-Karte), misslingt der Angriff, und der Hai wird nicht verwundet.

Ist die Gesamtzahl an Treffern höher als der Ausweichwert des Hais, ist der Angriff erfolgreich. Der Ausweichwert wird bei jedem Angriff von der Trefferzahl abgezogen: Das Ergebnis gibt an, wie viele Verwundungen der Hai erhält. Der Hai schiebt den Clip auf seiner Verwundungsleiste pro Verwundung um 1 Feld nach unten.

Manche Waffen haben Eigenschaften, die sich auf ihre Nutzung auswirken. Lest daher den Text auf der gewählten Waffenkarte sorgfältig durch und befolgt ihn.



Würfelfeld

+ **Waffenbonus**

= 4 Treffer

- **2 Ausweichwert**

Ergebnis: 2 Verwundungen

Beispiel für einen Angriff: Hooper greift mit seinem Gewehr an. Er wirft 2 Würfel und erzielt 3 Treffer. Da die Gewehrkarte das Symbol  aufweist, addiert er 1 zusätzlichen Treffer hinzu: Das macht insgesamt 4 Treffer. Der Hai hat einen Ausweichwert von -2, der Angriff hat also Erfolg. Der Hai erhält 2 Verwundungen (4 Treffer minus Ausweichwert 2). Der Hai schiebt den Clip auf seiner Verwundungsleiste um 2 Felder nach unten.

FANGWAFFE

Diese Waffe bleibt automatisch am Hai hängen. Es ist kein Würfelfeld erforderlich, und der Ausweichwert des Hais hat keine Auswirkung. Die Karte wird offen vor den Hai gelegt. Die Eigenschaft der Waffe tritt sofort ein und bleibt in Kraft, bis der Hai in der Lage ist, die Waffe abzuschütteln.

Phase 6: Der Hai greift an

Der Hai kann entweder das Boot ODER ein Besatzungsmitglied im Wasser angreifen.

DAS BOOT ANGREIFEN

Wähle ein Bootsfeld für deinen Angriff. **Du musst dich angrenzend zum Bootsfeld befinden, das du anvisiert.**

Sage an, welches Bootsfeld du angreifst. Wirf so viele Würfel, wie deine Auftauch-Karte angibt, und addiere die erzielten Treffer. Je nachdem, wie viele Treffer erforderlich sind, um das Boot auf diesem Feld zu beschädigen oder zu zerstören, werden die Folgen angewendet.

SCHADEN UND ZERSTÖRUNG

Die „unbeschädigte“ Seite jedes Bootskärtchens zeigt 2 Zahlen. Die kleinere Zahl steht für die Anzahl an Treffern, die der Hai erzielen muss, um das Boot auf diesem Feld zu beschädigen; und die größere Zahl zeigt an, wie viele Treffer erforderlich sind, um diesen Teil des Boots direkt zu zerstören.

Die „beschädigte“ Seite jedes Bootskärtchens zeigt nur 1 Zahl. Sie steht für die Anzahl an Treffern, die nötig sind, um diesen Teil des Boots zu zerstören.



Hast du nicht genügend Treffer erzielt, um das Boot auf diesem Feld zu beschädigen, hat dein Angriff fehlgeschlagen.

Hast du ausreichend Treffer erzielt, um das Boot auf diesem Feld zu beschädigen, drehst du das Bootskärtchen um, sodass nun die „beschädigte“ Seite zu sehen ist.

Reicht die Anzahl der Treffer aus, um das Bootsfeld zu zerstören, wird das Bootskärtchen aus dem Spiel genommen.

Wird ein Bootsfeld beschädigt oder zerstört, **fallen alle Besatzungsmitglieder, die sich auf diesem Bootsfeld aufhalten, ins Wasser.** Nachdem das Bootskärtchen umgedreht oder entfernt worden ist, stellen die betroffenen Spieler ihre Figur auf das Wasserfeld dieser Zone.

EIN BESATZUNGSMITGLIED ANGREIFEN

Wähle ein Besatzungsmitglied, das du angreifen möchtest. **Das Besatzungsmitglied muss sich im Wasser befinden – auf demselben Feld wie du oder auf einem angrenzenden Wasserfeld.** Du kannst kein Besatzungsmitglied angreifen, das sich auf dem Boot befindet.

Sage an, welches Besatzungsmitglied du angreifst, und wirf so viele Würfel, wie deine Auftauch-Karte angibt. Für jeden erzielten Treffer erhält das Besatzungsmitglied 1 Verwundung und muss den Clip auf seiner Verwundungsleiste pro Verwundung um 1 Feld nach unten schieben.

ZUSÄTZLICHE ANGRIFFE

Bevor du wieder abtauchst, darfst du gegen jedes Besatzungsmitglied, das sich in deiner Nähe im Wasser befindet, 1 zusätzlichen Angriff starten. Das funktioniert folgendermaßen:

Wirf 1 Würfel gegen jedes Besatzungsmitglied, das sich auf deinem Feld oder einem angrenzenden Wasserfeld befindet.

Für jeden gewürfelten Treffer erhält das Besatzungsmitglied eine Verwundung.



Beispiel für einen Haiangriff: Der Hai befindet sich neben 2 Bootsfeldern und kann eins dieser beiden Felder angreifen. Der Hai entscheidet, das „beschädigte“ Bootsfeld zu attackieren, auf dem Quint steht.

Die Auftauch-Karte zeigt 2 Würfelsymbole: Also wirft der Hai 2 Würfel. Er erzielt 3 Treffer, was ausreicht, um das Bootsfeld zu zerstören. Das Bootskaartchen wird aus dem Spiel genommen. Quint stand auf dem nun zerstörten Bootsfeld und fällt jetzt ins Wasser.



Beispiel für einen zusätzlichen Angriff: Der Hai kann für jedes Besatzungsmitglied, das sich auf seinem Feld oder auf einem angrenzenden Wasserfeld befindet, 1 zusätzlichen Angriff tätigen.

Er wirft 1 Würfel gegen Quint, erzielt aber 0 Treffer. Sein zusätzlicher Angriff ist fehlgeschlagen, und Quint erhält keine Verwundung.

Dann wirft der Hai 1 Würfel gegen Brody (da sein Wasserfeld nun an das des Hais grenzt) und erzielt 2 Treffer. Brody erhält 2 Verwundungen.

EIN BESATZUNGSMITGLIED ELIMINIEREN

Wenn der Clip auf der Verwundungsleiste eines Besatzungsmitglieds das **X** erreicht, ist das Besatzungsmitglied eliminiert und dieser Spieler scheidet aus der Partie aus. Die Figur des Besatzungsmitglieds wird vom Spielplan genommen und seine Ausrüstungskarten kommen beiseite.

Ende der Runde

Nachdem der Hai seinen Angriff und etwaige zusätzliche Angriffe beendet hat, ist die Runde vorbei. Der Hai taucht wieder in die Tiefen des Ozeans hinab. Der Hai wird vom Spielplan genommen. Die Besatzung nimmt ihre Ziel-Chips wieder an sich. Die offene Auftauch-Karte und gegebenenfalls die Spezialfähigkeitenkarte werden abgelegt. Es beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

Ende der Partie

Die Partie kann auf 3 unterschiedliche Weisen enden:

1. Wenn alle 3 Besatzungsmitglieder eliminiert sind, hat der Hai gewonnen.
2. Wenn die Orca komplett zerstört ist (alle Bootskaartchen wurden entfernt), hat der Hai gewonnen.
3. Wenn der Clip auf der Verwundungsleiste des Hais das **X** erreicht, ist der Hai eliminiert, und die Besatzung hat gewonnen.



1. Akt oder 2. Akt einzeln spielen

Der 1. Akt und 2. Akt können auch getrennt voneinander jeweils als eigenständiges Spiel gespielt werden. Dabei gelten folgende Änderungen:

1. Akt

Sobald die Schwimmerleiste auf der Charaktertafel des Hais Feld 7 (oder ein höheres Feld) erreicht, endet die Partie sofort und der Hai hat gewonnen.

Falls es der Besatzung gelingt, ein zweites Fass am Hai zu befestigen, bevor Feld 7 auf der Schwimmerleiste des Hais erreicht ist, endet die Partie sofort, und die Besatzung hat gewonnen.

Häufige Fragen

1. Akt

Wenn sich ein Fass auf einem Dock oder auf einem Boot befindet, und der Hai schwimmt durch dieses Feld, wird dann der Bewegungsmelder dieses Fasses ausgelöst?

Nein. Nur Bewegungsmelder an Fässern, die im Wasser schwimmen, können ausgelöst werden.

Der Hai hat seine Zusatzfähigkeit „Außer Sicht“ gespielt, und Quint wirft in derselben Runde ein Fass auf das Feld des Hais – wird der Hai dann von diesem Fass getroffen?

Ja. „Außer Sicht“ schützt nur vor einer Entdeckung durch den Fischfinder und das Fernglas.

Kann Quint ein Fass auf ein Feld werfen, auf dem bereits ein Fass im Wasser schwimmt?

Ja. Falls das Fass den Hai nicht trifft, gibt es auf diesem Feld zwei schwimmende Fässer. Es können beliebig viele Fässer auf einem Wasserfeld schwimmen.

Der Hai schwimmt durch ein Feld, auf dem sich ein schwimmendes Fass befindet. Haftet ihm das Fass dann an?

Nein. Ein Fass kann nur am Hai hängen bleiben, wenn Quint es auf das Feld wirft, auf dem der Hai sich gerade befindet.



Inhalt: 1 doppelseitig bedruckter Spielplan, 1 Hai-Figur, 2 Boote, 3 Besatzungsmitglieder, 16 Spezialfähigkeitskarten, 16 Auftauch-Karten, 22 Ausrüstungskarten, 16 Amity-Ereigniskarten, 3 Würfel, 1 Block mit Bewegungsplänen, 1 Hai-Tracker-Abdecktafel, 4 Charaktertafeln, 4 Clips, 8 Bootskärtchen, 40 Chips

Layout Anleitung: © 2020

Ravensburger North America, Inc.
All Rights Reserved.

2. Akt

Zu Beginn erhält der Hai verdeckt 6 Spezialfähigkeitskarten. Jedes Besatzungsmitglied bekommt seine eigenen Ausrüstungskarten. Zusätzlich erhält die Besatzung als Gruppe verdeckt 7 Besatzungs-Ausrüstungskarten, die sie nach Belieben unter sich aufteilt.

2. Akt

Ist es in Ordnung, wenn zwei der drei Auftauch-Karten dieselbe Auftauchzone zeigen?

Ja. Die anderen Angaben bieten dem Hai verschiedene Möglichkeiten. Wenn der Hai nur aus zwei Auftauchzonen wählen kann, wird es für die Besatzung einfacher, ihn zu treffen.

Ein Besatzungsmitglied hat mit seinem Ziel-Chip das richtige Feld gewählt. Darf er entscheiden, den Hai NICHT anzugreifen?

Ja. Es könnte beispielsweise sein, dass ein Besatzungsmitglied Munition sparen will, wenn der Hai einen hohen Ausweichwert hat. Eine Waffe (oder Munition) wird nur abgelegt, wenn sie tatsächlich für einen Angriff eingesetzt wird.

Wird eine Nahkampfwaffe nach der Verwendung bei einem Angriff abgelegt?

Nur wenn der Text auf der Karte besagt, dass sie abgelegt werden muss. Jedes Besatzungsmitglied hat eine Nahkampfwaffe als eine seiner eigenen Ausrüstungskarten, die nie abgelegt wird (solange das Besatzungsmitglied nicht eliminiert ist).

Wenn ein Besatzungsmitglied eine Pistole einsetzt, muss es dann auf eine der möglichen Auftauchzonen zielen?

Nein. Der Spieler kann auf ein beliebiges Wasserfeld zielen. Da die Pistole es ermöglicht, den Ziel-Chip zu verschieben, erhöht das Zielen auf ein Wasserfeld, das an zwei (oder sogar drei) Auftauchzonen angrenzt, die Chance, den Hai angreifen zu können.



A COMCAST COMPANY

© Universal City Studios LLC.
All Rights Reserved.