

HAI NOON

HELLO & GOOD DIE!

Ein bissiges Tauchspiel von
René Holzer & Christian Opperer
für 2-4 Personen, ab 8 Jahre, ca. 30 Minuten



SPIELIDEE

Ein idyllischer Tauchgang im Meer: bunt schimmernde Korallen, unzählige farbenfrohe Fischeschwärme, grenzenlose Entdeckungstouren und hungrige Haie. Wie? Tja, keine schöne Situation, in die ihr da geraten seid. Aber keine Panik! Nur einer wird gefressen.

SPIELZIEL

So lange wie möglich am Leben bleiben!

Wer zuerst zweimal gebissen wurde, verliert das Spiel, alle anderen gewinnen.

Natürlich auch die Haie...

SPIELMATERIAL



hungrig



satt



gesund



verletzt

12 Haiplättchen

(doppelseitig)

4 Taucherplättchen

(doppelseitig)



1 Käfigplättchen

(vor dem ersten Spiel in den Plastikstandfuß stecken)

48 Aktionskarten

- 1 4x Tarnung (je Farbe 1x)
- 2 8x Käfig/Harpune (je Farbe 2x)
- 3 8x Hai schwimmt weiter (je Farbe 2x)
- 4 8x Hai umdrehen (je Farbe 2x)
- 5 8x Taucher schwimmt weiter (je Farbe 2x)
- 6 8x alle Haie schwimmen weiter (je Farbe 2x)
- 7 4x Joker



SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr zu viert spielt, wird das Spielfeld wie folgt aufgebaut:

(Änderungen, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt, siehe Seite 5)

Ihr wählt je **1 Taucher** und merkt euch eure **Spielerfarbe**.

Danach legt ihr alle **Taucherplättchen** (mit der Seite „gesund“) als **Quadrat in die Mitte** des Tisches **1**.

Angrenzend an jeden Taucher legt ihr je **1 Haiplättchen** (mit der Seite „satt“), ebenso **diagonal** zu jedem Taucher (mit der Seite „hungrig“) **2**.



Platz für
3 Aktionskarten



Nun habt ihr ein großes Quadrat aus 4x4 Plättchen. **An jeder Seite** müsst ihr noch **Platz für bis zu 3 Aktionskarten** frei halten.

Mischt alle **Aktionskarten** und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** neben das Spielfeld **3**, daneben braucht ihr noch etwas Platz für den Ablagestapel. Nun zieht ihr alle je **3 Aktionskarten** von diesem Stapel auf die Hand.



Nachziehstapel

3



Platz für
Ablagestapel

Wer von euch die längsten Zähne hat, beginnt das Spiel.

SPIELBLAUF

Ihr führt reihum im Uhrzeigersinn jeweils immer die Phasen 1.) und 2.) aus, bis das Spielende eintritt: **1.) Karte spielen, 2.) Karten nachziehen.**

1.) Karte spielen:

Bist du am Zug, **musst du 1 Aktionskarte** aus der Hand an eine der 4 Seiten des Spielfeldes **anlegen** und **musst** anschließend die angegebene **Aktion durchführen** (siehe **AKTIONSKARTEN**, Seite 6).

Für das Anlegen gelten folgende Regeln:

- **Liegen keine Karten aus** (also z.B. bei Spielbeginn), darfst du die Karte an eine **beliebige Seite** spielen.
- **In der ersten Runde müsst ihr**, sofern es die Kartenhand erlaubt, jeweils **an eine leere Seite** anlegen.
- An jede der **4 Seiten des Spielfeldes muss eine andere Kartenfarbe** gelegt werden.
- Willst du eine Karte spielen, deren **Farbe bereits** auf einer der 4 Seiten des Spielfeldes **ausliegt**, **musst** du diese Karte **an diese Seite** anlegen.
- Spielst du die dritte Karte an eine Seite, erfolgt nach der Aktion ein **Haiangriff** (siehe **HAIANGRIFF**, Seite 4). Danach legst du die 3 Karten dieser Seite auf den Ablagestapel.
- In seltenen Fällen kann es passieren, dass du **zu Beginn deines Zuges keine Karten auf der Hand** hast. Dann führst du **nur Phase 2** durch.



Beispiel: Du willst eine rote „Käfig/Harpune“-Karte legen (aktiv als Käfig). An der linken Seite liegt grün, an der unteren Seite liegt rot, an der oberen und der rechten Seite liegt nichts. Weil rot bereits liegt, musst du die Karte an der unteren Seite dazulegen. Danach führst du die Aktion aus (Käfig). Weil unten jetzt 3 Karten liegen, kommt es dort zum Haiangriff.

2.) Karten nachziehen:

Du ziehst solange Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder **3 auf der Hand** hältst. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter (wieder zuerst Phase 1, dann Phase 2 usw.).

HAIANGRIFF

Liegen **nach dem Ausspielen** einer Karte an einer der 4 Seiten des Spielfeldes **3 Karten**, erfolgt **nach der Aktion** ein Haiangriff.

Die **beiden Haie dieser Seite** werden aktiv:

- **Handelt es sich um einen "satten" Hai (blau/Zahnstocher), wird dieser auf die „hungrige“ Seite (rot/Besteck) gedreht.**
- **Handelt es sich um einen "hungrigen" Hai (rot/Besteck), greift er den angrenzenden Taucher an. Dieser wird auf die „verletzte“ Seite (bandagiertes Bein) gedreht. Der Hai wird auf die „satte“ Seite (blau/Zahnstocher) gedreht.**
War der Taucher bereits vor dem Angriff verletzt, endet nach diesem Angriff das Spiel (siehe SPILENDE, Seite 5) .

ACHTUNG: Ein Hai wird nach einem Haiangriff erst wieder auf die „satte“ Seite gedreht, wenn er tatsächlich einen Taucher erwischt hat, also dessen Kärtchen umgedreht wurde. Ist der **Angriff** aus irgendeinem Grund **nicht erfolgreich** (Harpune, Käfig, Tarnung, „Dummy“), **bleibt** der Hai **hungrig**.

Die 3 Aktionskarten, die den Angriff ausgelöst haben, werden **auf den Ablagestapel** gelegt. "Käfig/Harpune"-Karten, die als Harpunen gespielt wurden, bleiben liegen bis zum nächsten Angriff.

Danach fährst du mit Phase 2 fort.

Beispiel:

Unten liegen

3 rote Karten

aus.

Die 2 Haie in

der Mitte werden aktiv.

Der linke Taucher wird

nicht angegriffen, weil der Hai satt ist – der Hai wird nun auf die "hungrige" Seite gedreht. Der Hai beim rechten Taucher ist hungrig und greift an: Der blaue Taucher wird auf die „verletzte“ Seite gedreht und der Hai auf die "satte" Seite.



SPIELLENDE

Sobald ein **verletzter Taucher** erneut einem Haiangriff zum Opfer fällt (also **nochmal umgedreht** werden müsste), **endet das Spiel**. Dieser Taucher wird zur Beute der Haie. **Alle überlebenden Taucher haben gewonnen**. In seltenen Fällen kann es auch 2 Verlierer geben.

ÄNDERUNGEN BEI WENIGER ALS 4 PERSONEN

Änderungen zu zweit:

- Ihr spielt je **2 Taucher**. Diese müssen in der Startaufstellung **diagonal zueinander** liegen.
- Bei den Aktionen „Käfig/Harpune“ und „Taucher schwimmt weiter“ darfst du **frei wählen**, mit welchem deiner beiden Taucher du agierst.
- Sollten deine beiden Taucher **gleichzeitig angegriffen** werden und spielst du eine Harpune, musst du **1** der beiden Taucher wählen, der sich verteidigt. Der zweite Taucher muss den Haiangriff über sich ergehen lassen...

Das Spiel **endet sofort**, wenn der **erste** Taucher zur Beute wird.

Wer noch beide Taucher hat, gewinnt.

Änderungen zu dritt:

Ihr spielt je **1 Taucher (rosa/türkis/grün)**. Das schwarze Taucherplättchen fungiert als „Dummy“. Dieser „Dummy“ gilt als **dauerhaft getarnt, bleibt aber liegen**. Er kann nicht verletzt bzw. gefressen werden und macht einen Hai nach einem Angriff auch nicht satt.

VARIANTEN

Kürzeres Spiel: Alle Haie starten auf der „**hungrigen**“ Seite.

Längeres Spiel: Alle Haie starten auf der „**satten**“ Seite.

„**Last diver swimming**“: Wird ein Taucher **zum zweiten Mal** attackiert, ist er ausgeschieden. Ausgeschiedene Taucher fungieren als Dummy. Alle **anderen** spielen mit den Dummy-Regeln des 3-Personen-Spiels, bis **nur noch 1 Taucher übrig** bleibt.

AKTIONSKARTEN

Grundsätzlich gilt: Haie schwimmen immer **im Uhrzeigersinn**. **Taucher** schwimmen im und gegen den Uhrzeigersinn (**nicht diagonal**). Die **Aktion** der gespielten Karte **muss** ausgeführt werden. Die Aktionen der Karten werden ausgeführt, **bevor** ein eventueller Haiangriff ausgelöst wird.



TAUCHER SCHWIMMT WEITER

Dein Taucher tauscht seinen Platz mit einem beliebigen **angrenzenden** Taucher oder schwimmt an einen angrenzenden freien Platz (falls 1 oder mehrere Taucher getarnt sind).



KÄFIG/HARPUNE (Aktion frei wählbar)

ALS KÄFIG (aktiv): Du platzierst den Käfig **auf einem beliebigen Taucher**.

➔ Steht der Käfig bereits auf einem Taucher, **muss** er auf einen **anderen** Taucher gelegt werden.

➔ Bei einem **Haiangriff**, der einen Taucher mit Käfig betrifft, wird der **Käfig zerstört** und kommt **zurück neben das Spielfeld**. Dem Taucher passiert nichts, der **Hai bleibt** aber weiterhin **hungrig** (rot).

ALS HARPUNE (passiv): Du kannst die Karte auch als **Reaktion auf einen Haiangriff** legen (egal, wer am Zug ist) – aber nur an die Seite, von der aus der Haiangriff erfolgt (die **Farbe** der Harpune **muss übereinstimmen**). Dem Taucher mit Harpune passiert nichts, der **Hai bleibt** aber weiterhin **hungrig** (rot).

➔ Auch ein **Taucher mit einem Käfig** darf eine Harpune benutzen. Der **Hai bleibt hungrig**, der **Käfig bleibt intakt**.



HAI SCHWIMMT WEITER

Du lässt 1 **beliebigen Hai** mit einem angrenzenden Hai seinen **Platz tauschen**.



HAI UMDREHEN

Du drehst 1 beliebigen Hai auf die **andere Seite**.



ALLE HAIE SCHWIMMEN WEITER

Jeder Hai schwimmt im Uhrzeigersinn um 1 **Platz weiter** – jeder Hai nimmt also den Platz ein, den der im Uhrzeigersinn nächste Hai hat.



TARNUNG

Dein Taucher ist **bis zum Anfang deines nächsten Zuges** gegen Haiangriffe **immun**. Das Taucherplättchen wird bis zu deinem nächsten Zug aus der Auslage genommen. Wenn beim Wiedereinsetzen mehr als 1 Platz frei sein sollte (mehrere gleichzeitige Tarnungen), darfst du den Einsetzplatz frei wählen.



JOKER

Kann an **eine beliebige Seite/Farbe** angelegt werden. Liegt der Joker als einzige Karte an einer Seite, kann man dort nach wie vor jede Farbe anlegen.