

# SOS TITANIC WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

EIN AUFREGENDES ABENTEUER AUF SEE!  
ALLEINE UND KOOPERATIV SPIELBAR!



RETTET DIE PASSAGIERE DER TITANIC,  
EHE DIE LETZTE SEITE UMGEBLÄTTERT WIRD.

DIE HISTORISCHE CREW  
HÄTTE 19 PUNKTE GEMACHT;  
SCHAFFT IHR ES BESSER?

Autoren: Ludovic Maublanc  
& Bruno Cathala  
Illustrationen: Sandra Fesquet  
Satz: Ludonaute  
Übersetzung: Stephan Rothschuh  
Lektorat: Marco Reinartz  
Dieses Spiel enthält 90 Karten und  
ein Buch mit Spiralbindung.



30'



1-5



8+



Ludonaute™

[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr) [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)



Made in China



Heidelberger Spieleverlag  
Dr. August-Stumpf-Str. 7-9  
74731 Walldürn, Germany

Achtung! Nicht geeignet für Kinder  
unter 3 Jahren, da verschluckbare  
Kleinteile enthalten sind.





HE499JUL13

14. April 1912 – 23:40 – Nordatlantik - R.M.S. Titanic rammt einen Eisberg. Sofort dringt Wasser in die Abteile des Ozeandampfers, der daraufhin starke Schlagseite nach Steuerbord bekommt. Es besteht kein Zweifel über den Ausgang. An Bord bricht Panik aus. Allein oder gemeinsam müsst ihr einen kühlen Kopf bewahren und beherzt handeln, um so viele Passagiere wie möglich zu retten. Es bleibt nicht viel Zeit ...

## SPIELMATERIAL

### 1 Titanic-Buch



Das Schiff besteht aus 6 Decks , wovon jedes bis zu 3 Abteile  hat, die im Verlauf des Spiels mit Wasser volllaufen werden. Jedes Mal, wenn ein Abteil mit Wasser vollgelaufen ist, wird eine Seite des Buchs umgeblättert, und das Schiff geht weiter unter.

### 10 Crew-Mitglied-Karten

Die Anzahl der Aktions-Karten zu Beginn des Spiels.

Die Anzahl der Karten, die der Spieler beim Vorbereiten der Rettung der Passagiere zieht, muss in dieser Spanne liegen.



Es müssen mindestens so viele Spieler mitspielen, wie hier Mützen abgebildet sind, damit dieses Crew-Mitglied verfügbar ist.

Jedes Crew-Mitglied hat eine Sonderfähigkeit, die es zusätzlich oder statt seines normalen Zuges nutzen kann (im letzteren Fall ist ein **A** abgebildet).

## ZIEL DES SPIELS

Ihr seid die Crew der Titanic. Alleine oder als Team müsst ihr versuchen, so viele Passagiere wie möglich zu retten.

## AUFBAU

Nehmt euch alle Crew-Mitglied-Karten, die ihr in dieser Partie benutzen könnt (Symbol in der rechten oberen Ecke). Mischt sie gut und teilt an jeden Spieler eine aus. **A**

Mischt die Aktions-Karten. Teilt an jeden Spieler so viele Karten aus, wie seine Crew-Mitglied-Karte angibt. **B**

Die übrigen Aktions-Karten legt ihr als verdeckten Stapel bereit. **C**

Schlagt die erste Seite des Titanic-Buchs auf. Sie zeigt die Titanic, kurz nachdem sie den Eisberg gerammt hat. Mit jeder umgeblätterten Seite sinkt das Schiff weiter. Das Spiel endet, sobald die letzte Seite des Buchs umgeblättert wird oder alle Passagiere gerettet werden.

### 60 Passagier-Karten

Passagiere 1. Klasse mit den Nummern 1 (Rettungsboot) bis 13; ein Satz mit Ankersymbol und ein Satz ohne Ankersymbol.

Passagiere 2. Klasse mit den Nummern 1 (Rettungsboot) bis 17; ein Satz mit Ankersymbol und ein Satz ohne Ankersymbol.

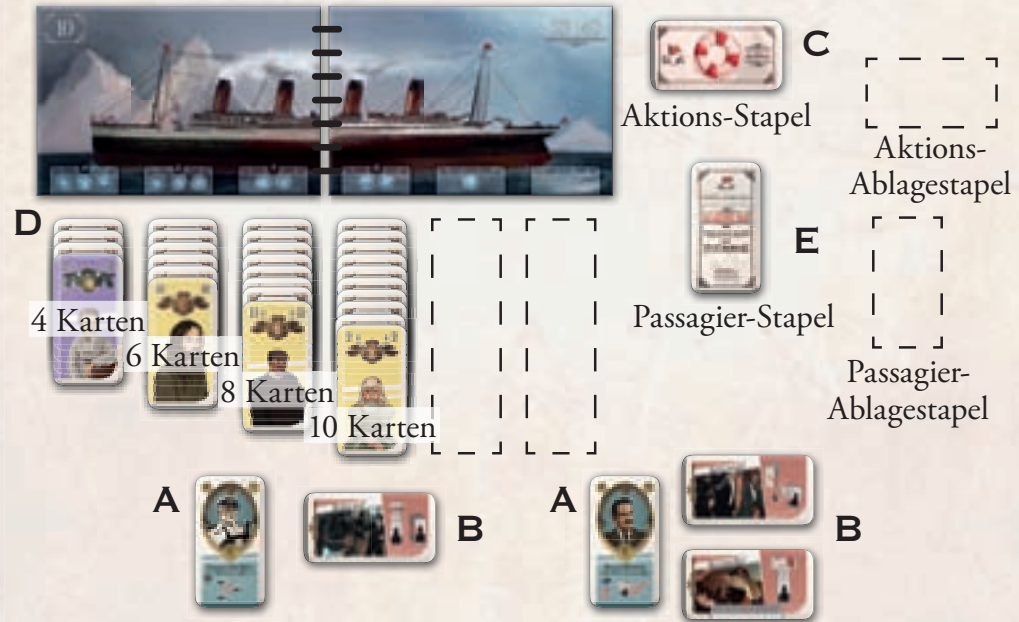
20 Aktions-Karten

Mischt die Passagier-Karten gründlich. Legt vor jedes der ersten 4 Decks eine Reihe mit so vielen verdeckten Passagier-Karten, wie die Zahl auf dem jeweiligen Deck auf der ersten Buchseite angibt (siehe Abbildung).

Deckt dann die erste Karte jeder Reihe auf. **D**

Legt die übrigen Passagier-Karten als verdeckten Stapel bereit. **E**

*Dieser Stapel enthält die Passagiere, die noch unter Deck sind. Ihr müsst sie hoch auf eines der Decks und dann in die Rettungsboote befördern.*



Wenn ihr mindestens zu zweit spielt, bestimmt nach Belieben einen Startspieler. Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis entweder alle Passagiere in Sicherheit sind ... oder bis die Titanic auf immer in den eisigen Tiefen des Atlantik versunken ist.

### EIN PAAR WORTE ZUR ZUSAMMENARBEIT

*SOS Titanic kann alleine gespielt werden. Dann triffst du natürlich alle Entscheidungen selbst.*

*Ihr könnt das Spiel aber auch zu mehreren spielen. Dann spielt ihr alle zusammen und versucht gemeinsam so viele Passagiere wie möglich zu retten. Bevor ein Spieler eine Entscheidung trifft, die sich auf die weitere Partie auswirkt, solltet ihr gemeinsam die verschiedenen Möglichkeiten besprechen. Dennoch: Wer am Zug ist, hat das letzte Wort, auch wenn die Mitspieler anderer Meinung sind.*

### DER SPIELZUG


Am Anfang eines Zuges kann man **DIE PASSAGIERE** zwischen den verschiedenen Spielbereichen **BEWEGEN**, sofern man möchte und es möglich ist. Diese freiwillige Aktion kann man so oft durchführen, wie man möchte. Danach muss man **AKTIV WERDEN**, indem man eine der beiden folgenden Möglichkeiten wählt:

- entweder **EINE AKTIONS-KARTE SPIELEN**
- oder **DIE RETTUNG DER PASSAGIERE VORBEREITEN**

## 1- PASSAGIERE BEWEGEN (freiwillig)

Ein oder mehr aufgedeckte Passagiere in den Reihen können in EXAKTER numerischer Reihenfolge (z. B. 4, 3, 2) von einer Reihe an einen anderen Ort bewegt werden, und zwar wahlweise:

In eine bestehende Reihe, auf einen Passagier derselben Klasse, dessen **Rang um genau 1 höher** ist als der höchste Passagier, den du gerade bewegst. **A**

In eine leere Reihe, wenn der höchste Passagier, den du gerade bewegst, Rang **13** (bei der 1. Klasse) oder **17** (bei der 2. Klasse) hat (diese Karten erkennt man am Symbol  auf der Passagierkarte). **B**

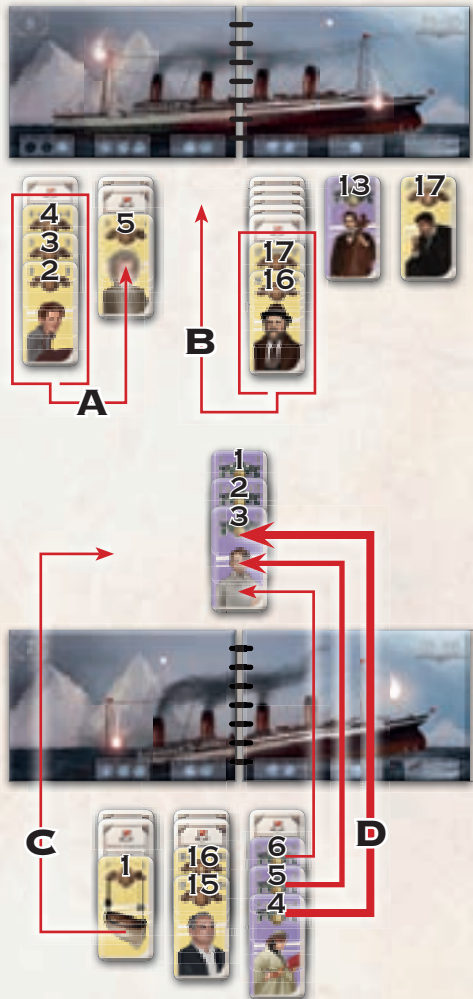
Als Boot zu Wasser gelassen werden, wenn es eine Rettungsboot ist (Rang 1). Damit wird eine neue Gruppe Überlebender gebildet. **C**

In eine Gruppe Überlebender, auf einen Passagier derselben Klasse, dessen **Rang um genau 1 niedriger** ist als der erste Passagier der Reihe. Passagiere werden einzeln auf eine Gruppe Überlebender gelegt. **D**

**Passagiere in einer Gruppe Überlebender können nicht wieder auf das Schiff oder in eine andere Gruppe Überlebender bewegt werden.**

**WICHTIG: Die Passagiere 1. Klasse und die der 2. Klasse bewegen sich immer nur in Reihen und Gruppen Überlebender ihrer jeweiligen Klasse.**

Wenn nach der Bewegung einer oder mehrerer Passagier-Karten die erste Karte einer Reihe eine verdeckte ist, wird sie aufgedeckt. Dadurch können vielleicht weitere Passagiere bewegt und weitere Karten aufgedeckt werden, bis irgendwann keine Bewegung mehr möglich ist oder man keine mehr durchführen möchte.



## 2- AKTIV WERDEN (muss ausgeführt werden)

### ENTWEDER EINE AKTIONS-KARTE SPIELEN

Man wählt eine seiner Aktions-Karten und führt ihren Effekt aus (wie auf Seite 8 beschrieben). Danach wird sie abgeworfen. *Aktions-Karten sind mächtig. Spielt sie zur rechten Zeit, um so viele Passagiere wie möglich zu retten.*

## ODER DIE RETTUNG DER PASSAGIERE VORBEREITEN

Unter dem Porträt auf den Crew-Mitglied-Karten steht eine Bandbreite „1-X“. Es wird eine Anzahl von mindestens 1 und höchstens X Passagier-Karten gewählt, die man vom Passagier-Stapel ziehen möchte. Man muss die gewählte Anzahl an Karten ziehen, ehe man sie sich ansieht. (Man darf sie sich also nicht einzeln ansehen und dann weitere Karten ziehen). Es wird überprüft, ob von den gezogenen Passagieren mindestens eine Karte nach den üblichen Bewegungsregeln für Passagiere gespielt werden kann.

Zwei Situationen sind jetzt möglich:

- Mindestens einer der gezogenen Passagiere passt in eine Reihe oder eine Gruppe Überlebender: Wenn das der Fall ist, **muss genau eine Karte gespielt werden** (nicht mehr und nicht weniger). Die Karte wird auf den passenden Platz gespielt und die anderen Passagier-Karten werden abgelegt (siehe Beispiel).

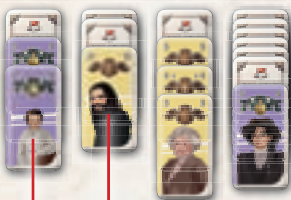
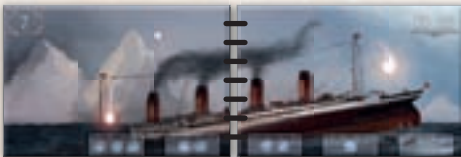
- Keiner der gezogenen Passagiere passt in eine Reihe oder eine Gruppe Überlebender: Die Rettungsaktion ist gescheitert! In diesem Fall werden alle gerade gezogenen Passagier-Karten abgelegt und es wird auf die nächste Seite des Titanic-Buchs umgeblättert.

**Zum Ausgleich zieht man eine Aktions-Karte und legt sie vor sich ab.**

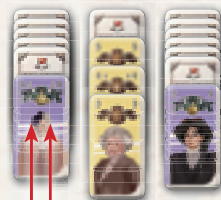


### WAS PASSIERT, WENN EIN DECK KOMPLETT VOLLGELAUFEN IST?

Wenn eine Seite umgeblättert wird und damit das letzte Abteil eines Decks vollläuft, bricht Panik aus (noch bevor ein Spieler eine Aktions-Karte zum Ausgleich zieht). Die Passagiere fliehen zum Heck des Schiffs und bringen damit die Reihen in Unordnung: Alle Passagier-Karten vor dem vollgelaufenen Deck werden mit allen Passagier-Karten vor dem nächsten Deck gemischt. Aus diesen Karten wird eine neue verdeckte Reihe vor dem letzten noch nicht vollgelaufenen Deck gebildet, die natürlich länger ist, als die beiden vorherigen Reihen. Nur die oberste Karte der neuen Reihe wird aufgedeckt. Wenn das vollgelaufene Deck leer ist, werden die Passagier-Karten des nächsten Decks nicht gemischt.



*Wenn ihr eine Seite des Buchs umblättert und damit ein Deck komplett vollläuft, bringen die fliehenden Passagiere des vollgelaufenen Decks die Reihe des nächsten Decks in Unordnung.*



## REGELN FÜR DEN AKTIONS- UND PASSAGIER-STAPEL

Man kann nie mehr Passagier-Karten ziehen, als noch im Stapel vorhanden sind. Wenn der Stapel leer ist und ein Spieler Passagier-Karten ziehen möchte, werden die Passagier-Karten im Passagier-Ablagestapel gründlich gemischt, um aus ihnen einen neuen verdeckten Passagier-Stapel zu bilden. **Sobald dies geschieht, wird auf die nächste Seite des Titanic-Buchs umgeblättert.** Der Spieler am Zug zieht hierbei allerdings keine Aktions-Karte!

Sobald der Aktions-Stapel leer ist, wird der Aktions-Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereit gelegt. Die abgelegten Karten in ihren jeweiligen Ablagestapeln dürfen zu keiner Zeit im Spiel durchgesehen werden.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel geht Zug um Zug nach den oben genannten Regeln weiter, bis:

- ENTWEDER die letzte Seite des Buchs umgeblättert wird. *Dann versinkt das Schiff mit einem bedrückenden Ächzen in den eisigen Wellen des Ozeans und reißt dabei die letzten Passagiere mit sich in die Tiefe.*

- ODER der letzte Passagier in eine Gruppe Überlebender gelegt wird. *Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt alle Passagiere gerettet.*

Nun wird die erzielte Punktzahl ermittelt ... es besteht kein Zweifel, dass es beim nächsten Mal noch besser laufen wird!

## PUNKTWERTUNG

Die Punktzahl ergibt sich durch Addition:

- der Karte mit dem höchsten Rang in jeder der (bis zu) vier Gruppen Überlebender (da es vier Rettungsboote im Spiel gibt).
- der Zahl auf der aktuellen Buchseite bei Spielende.
- der Anzahl an Karten in der größten zusammenhängenden Karten-Gruppe mit einem Anker-Symbol in jeder Klasse (siehe Beispiel). **Diese Punkte werden nur vergeben, wenn alle Passagiere gerettet wurden.**

*Beispiel 1: Das Schiff ging unter, ehe alle Passagiere gerettet werden konnten.*

*19 von 60 Passagieren wurden gerettet.  
Dies ist der Anteil an Überlebenden, der dem historischen Untergang der Titanic entspricht.*



Die Crew erhält **19 Punkte.**

*Beispiel 2: Alle Passagiere wurden gerettet, ehe die Titanic unterging.*

*60 Überlebende.  
+ 5 zusammenhängende Anker in der 1. Klasse  
+ 3 zusammenhängende Anker in der 2. Klasse  
+ 2 Punkte für die Buchseite.*



Die Crew erhält **70 Punkte.**

## „EXPERTEN“-VARIANTEN

Die Schwierigkeit des Spiels kann hochgeschraubt werden, indem beim Aufbau vor die ersten vier Decks jeweils 7 Passagier-Karten statt der normalen 4/6/8/10 gelegt werden. Wenn das Spiel dann immer noch zu leicht ist, kann der ultimative Modus gespielt werden und 10/8/6/4 Passagier-Karten vor die ersten vier Decks gelegt werden.

## FÄHIGKEITEN DER CREW-MITGLIEDER

### **William Murdoch** - *Erster Offizier*



Wenn er die Rettung der Passagiere vorbereitet, darf er ALLE passenden Passagiere spielen. Wenn er allerdings scheitert, zieht er keine Aktions-Karte zum Ausgleich.

### **Reginald Lee** - *Ausguck*



Er zieht nie Aktions-Karten zum Ausgleich, wenn er bei der Vorbereitung der Rettung der Passagiere scheitert.

### **Harold Lowe** - *Fünfter Offizier*



Statt seines normalen Zugs kann er einzeln Karten vom Passagier-Stapel abwerfen, bis er einen Passagier mit Ankersymbol abwirft. Dann können zwei Passagiere in unterschiedlichen Gruppen Überlebender die Plätze tauschen, sofern sie derselben Klasse angehören und denselben Rang haben (die Zahl auf der abgeworfenen Ankerkarte spielt keine Rolle).

*Crew-Mitglied-Karten für Spiele mit mindestens 2 Spielern.*

### **Edward John Smith** - *Kapitän*



Statt seines normalen Zugs kann er alle Aktions-Karten aller Spieler (auch die eigenen) beliebig neu unter den Spielern verteilen. Dabei muss mindestens ein Spieler eine Aktions-Karte bekommen, die er davor nicht hatte.

### **Jack Phillips** - *Funker*



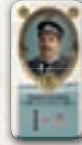
Wenn er eine Aktions-Karte spielt, kann er statt einer eigenen eine Karte eines anderen Spielers spielen.

### **Joseph Boxhall** - *Vierter Offizier*



Wenn er bei der Vorbereitung der Rettung der Passagiere scheitert, zieht und behält er 2 Aktions-Karten (nach dem Umblättern).

### **Andrew Latimer** - *Chef-Steward*



Er zieht jedes Mal eine Aktions-Karte, wenn ein Spieler (auch er selbst) einen Passagier zu einer Gruppe Überlebender legt und dadurch eine neue Serie von **genau** 3 Passagieren mit Ankersymbol entsteht.

### **Frederick Fleet** - *Ausguck*



Wenn er bei der Vorbereitung der Rettung der Passagiere scheitert, zieht er 3 Aktions-Karten, behält 1 davon und wirft die anderen ab (nach dem Umblättern).

### **Herbert John Pitman** - *Dritter Offizier*



Wenn er bei der Vorbereitung der Rettung der Passagiere scheitert, zieht er keine Aktions-Karten. Dafür zieht er jedes Mal eine Aktions-Karte, wenn ein anderer Spieler scheitert.

### **Charles Lightoller** - *Zweiter Offizier*



Wenn er bei der Vorbereitung der Rettung der Passagiere scheitert, darf er (nach dem Umblättern) sofort eine Aktions-Karte, die er gerade gezogen hat, spielen.

## AKTIONS-KARTEN



### Bereit machen! - 2 Karten

Sieh dir die obersten 5 Karten des Passagier-Stapels an. (Wenn der Stapel weniger als 5 Karten hat, siehst du dir eben weniger an.) Du kannst diese Karten in beliebiger Reihenfolge auf und/oder unter den Stapel legen.



### Beilung! - 3 Karten

Durchsuche den Passagier-Stapel und spiele sofort eine beliebige Karte daraus. Mische den Stapel danach. Wenn du keine Karte aus dem Stapel spielen kannst, musst du eine Seite im Buch umblättern. Dabei darfst du KEINE Aktions-Karte nehmen.



### Zurück! - 3 Karten

Durchsuche den Passagier-Ablagestapel und spiele sofort eine beliebige Karte daraus. Wenn du keine Karte aus dem Ablagestapel spielen kannst, musst du eine Seite im Buch umblättern. Dabei darfst du KEINE Aktions-Karte nehmen.



### Nach Ihnen! - 2 Karten

Wähle eine Reihe. Sieh dir alle Karten dieser Reihe (verdeckte und aufgedeckte) an und lege eine beliebige aufgedeckt als erste Karte der Reihe hin. Mische die anderen Karten der Reihe und lege sie verdeckt unter die erste Karte.



### Gleichmäßig verteilen! - 2 Karten

Wähle zwei Reihen (nicht das Brüchige Boot). Eine davon darf leer sein. Sie müssen nicht benachbart sein. Mische alle Karten beider Reihen verdeckt und teile sie gleichmäßig auf die beiden Reihen auf. Bei einer ungeraden Zahl Karten legst du die letzte Karte in die Reihe, die näher am Heck ist. Decke dann die erste Karte jeder Reihe auf. Die anderen verdeckten Karten darfst du dir nicht ansehen.



### Moment noch! - 2 Karten

Lege alle aufgedeckten Karten einer Reihe auf den Passagier-Ablagestapel. Decke dann die erste der verbliebenen Karten der Reihe auf.



### Zeit gewinnen - 1 Karte

Mische den Passagier-Ablagestapel zurück in den Passagier-Stapel. Ist der Passagier-Stapel leer, mischst du einfach nur den Ablagestapel und legst ihn als neuen Passagier-Stapel bereit. Blättere dabei KEINE Seite des Buchs um!



### Plan A! - 1 Karte

Durchsuche den Aktions-Stapel und lege eine beliebige Karte daraus vor dir ab. Mische dann den Aktions-Stapel.



### Plan B! - 1 Karte

Durchsuche den Aktions-Ablagestapel und lege eine beliebige Karte daraus vor dir ab. Plan B hat keinen Effekt, wenn der Aktions-Ablagestapel leer ist.



### Brüchiges Boot - 1 Karte

Lege diese Karte neben das Buch. Lege sofort eine beliebige Serie aufgedeckter Passagiere einer beliebigen Reihe auf diese Karte. Diese Reihe funktioniert im Wesentlichen wie die anderen Reihen. Wenn am Spielende aber noch Passagiere hierauf liegen, zählen sie nicht als gerettet und werden auch nicht bei der Punktwertung berücksichtigt. Sobald die Reihe auf dieser Karte leer ist, wird die Karte abgeworfen. Das Brüchige Boot wird ignoriert, wenn ein Deck vollläuft oder wenn die Karte Gleichmäßig verteilen! gespielt wird.



### Blinder Passagier - 1 Karte/Klasse

Diese Karten können eine Zeit lang den Platz eines Passagiers eines beliebigen Rangs der jeweiligen Klasse einnehmen. Die Karte des entsprechenden Rangs kann bewegt oder gespielt werden, um den Blinden Passagier zu ersetzen (egal, wo er liegt). Der Blinde Passagier wird dann auf den Aktions-Ablagestapel gelegt. Solange ein Blinder Passagier aufgedeckt im Spiel ist, behält er seinen Rang und seine Klasse. Ist er bei Spielende noch im Spiel, gilt er für die Wertung als der Passagier, dessen Platz er einnimmt.