

# HABA

Spielanleitung • Rulebook

# SCHWARM LICHTER

Abgetaucht und schnell geschnappt



TL A170369 1/23





# SCHWARM LICHTER

Abgetaucht und schnell geschnappt

Die Erforschung der Ozeane ist eure große Leidenschaft – kein Wunder, dass ihr für diese spannende Tiefseemission ausgewählt wurdet! Hier gibt es jede Menge bisher unbekannter Meerestiere zu entdecken. Also taucht ab und haltet Ausschau nach diesen faszinierenden Geschöpfen der Tiefsee.

**Aber Achtung:** Die leuchtenden Unterwasserschwärme stehen ganz und gar nicht still! Nur wer trotzdem den Überblick behält und schnell die richtigen Tiefseekarten schnappt, erhält keine Minuspunkte.

Wer nach fünf Tauchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!



## Spielinhalt

4 Würfel, 52 Tiefseekarten, 50 Wassertropfen (25x helltürkis, 25x dunkelblau), 1 Spielanleitung





## Spielaufbau

Breitet alle **Tiefseekarten** mit den Meerestieren nach oben für alle gut erreichbar zwischen euch aus. Die Tiefseekarten dürfen sich überlappen. Es sind also nicht immer alle Meerestiere vollständig zu erkennen. Legt die **Wassertropfen** als allgemeinen Vorrat zur Seite. Ihr benötigt sie später. Haltet die **Würfel** bereit.



## Spielablauf

Wer hat zuletzt ein Meerestier in freier Wildbahn gesehen?  
Du leitest den ersten Tauchgang und nimmst dir alle vier Würfel.

### TAUCHGANG

Wer den Tauchgang leitet, würfelt mit allen vier Würfeln. Danach beginnt sofort der Tauchgang. Dabei spielt ihr alle gleichzeitig. Die Würfelfarben entsprechen den Farben der vier unterschiedlichen Meerestiere: **Anglerfisch**, **Krebs**, **Qualle**, **Tintenfisch**. Die Augenzahlen geben vor, wie viele Meerestiere einer Art am Ende des Tauchgangs auf euren Tiefseekarten zu sehen sein sollen.

### Worauf müsst ihr achten?

- Ihr wählt **gleichzeitig** in den Tiefseekarten auf dem Tisch. Hast du eine passende Tiefseekarte gefunden? Dann nimm sie und lege sie **offen** vor dir ab.
- Ihr dürft beim Suchen in eurem Tauchgang **nur eine Hand** verwenden.
- Tiefseekarten, die bereits vor dir liegen, darfst du **nicht mehr** in die Tischmitte **zurücklegen**.



## Beispiel:



In diesem Fall wollt ihr insgesamt genau zwei blaue Krebse, drei orange Tintenfische, einen pinken Anglerfisch und sechs grüne Quallen sammeln.

Hinweis: Wollt ihr den Jüngsten unter euch einen kleinen Vorteil verschaffen?

Dann erlaubt ihnen, die Tiefseekarten wieder zurückzulegen, die bereits vor ihnen liegen.

### Wann endet ein Tauchgang?

Glaubst du, du hast genau die richtigen Meerestiere auf deinen Tiefseekarten gesammelt?

Sie stimmen also mit den Würfelfarben überein? Dann darfst du „Auftauchen!“ rufen. Damit ist der aktuelle Tauchgang für alle zu Ende. Jetzt darf niemand mehr weitere Tiefseekarten sammeln.

Ruft niemand „Auftauchen!“ und seid ihr euch einig, dass niemand mehr weitere Tiefseekarte nehmen will? Dann endet euer Tauchgang ebenfalls.



### WASSERTROPFEN-WERTUNG

Jetzt überprüft ihr, wie erfolgreich euer Tauchgang war. Kontrolliert dafür jeweils eure gesammelten Tiefseekarten und vergleicht sie mit den Würfeln:

- Sind auf all deinen Tiefseekarten zusammen **exakt** so viele Meerestiere zu sehen wie es die Würfel vorgeben? Glückwunsch – das war ein perfekter Tauchgang!
- Hast du etwas falsch gemacht? O nein, dein Tauchgang ist wohl ins Wasser gefallen! Für **jedes Meerestier**, das sich insgesamt **zu viel oder zu wenig** auf deinen Tiefseekarten befindet, erhältst du einen helltürkisen Wassertropfen als Minuspunkt.





## Wer hat „Auftauchen!“ gerufen?

Hast du „Auftauchen!“ gerufen, aber mindestens ein Meerestier **zu wenig oder zu viel** auf deinen Tiefseekarten? Dann bekommst du zusätzlich zu deinen sonstigen Minuspunkten noch **drei weitere**.

Hinweis: Die helltürkisen Wassertropfen zählen **einen** Minuspunkt, die dunkelblauen zählen **fünf** Minuspunkte. Tauscht im Laufe der Partie die Wassertropfen um, damit ihr immer genügend im allgemeinen Vorrat habt.

## Beispiel:

Mila hat während des Tauchgangs vier Tiefseekarten gesammelt und dann „Auftauchen!“ gerufen. Jetzt kontrolliert sie für die Wassertropfen-Wertung ihre Tiefseekarten. Dabei fällt ihr auf, dass sie ein blaues Meerestier zu viel sowie ein pinkes und ein oranges zu wenig hat. Für diese drei Fehler bekommt sie drei Minuspunkte. Da sie „Auftauchen!“ gerufen hat, obwohl sie nicht die **exakte** Anzahl an Meerestieren vorweisen kann, bekommt sie zusätzlich drei weitere Minuspunkte. Insgesamt erhält Mila also sechs Minuspunkte.



## Habt ihr eure Tiefseekarten kontrolliert und ggf. Wassertropfen erhalten?

Dann kommen alle Tiefseekarten mit den Meerestieren nach oben wieder zurück in die Mitte. Mischt sie noch einmal gut durch. Anschließend leitet die nächste Person im Uhrzeigersinn den Tauchgang und wirft.





## Spielende

Das Spiel endet nach der fünften Wassertropfen-Wertung. Zählt jetzt alle eure Wassertropfen.

Achtung! Bedenkt dabei: Ein helltürkiser Wassertropfen zählt einen Minuspunkt, ein dunkelblauer Wassertropfen zählt ganze fünf Minuspunkte.

### Wer hat jetzt die wenigsten Minuspunkte?

Bist du das? Glückwunsch – dank deiner Forschungsarbeit konnten wir Dutzende neuer Tiefseeschwärme entdecken! Haben mehrere Personen gemeinsam die wenigsten Minuspunkte? Dann teilt ihr euch den Sieg.

## Memo-Variante

Sucht ihr eine neue Herausforderung? Dann spielt „Schwarmlichter“ doch in der Memo-Variante!

Die Regeln sind die gleichen wie im Grundspiel, mit einer wichtigen Änderung: Legt die Tiefseekarten, die ihr aus der Mitte nehmt, **verdeckt** vor euch ab. Ihr dürft eure gesammelten Tiefseekarten nicht mehr zurücklegen oder ansehen, bis der Tauchgang vorbei ist. Merkt euch also gut, welche Tiefseekarten ihr euch nehmt!

**Autor:** Carlo Emanuele Lanzavecchia  
**Illustration:** Jacqui Davis  
**Redaktion:** Patrick Tonn



©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 307017