

Reiner Knizia

DOWN

EXPEDITION: SCHATZJAGD

SPIELANLEITUNG



EMF

SPIELIDEE

Macht euch bereit für ein Abenteuer in der Höhle! Wer seilt sich geschickt ab und sichert sich die wertvollsten Schätze? Bei **Down** ist Taktik gefragt: Schnell abseilen und sich die Schätze tief in der Höhle schnappen oder erst mal weiter oben alle übrigen Fundstücke einsammeln? Diese knifflige Entscheidung müsst ihr treffen, denn am Ende zählt, wer die wertvollsten Sets bei sich hat und die kostbarsten Wagenplättchen gewinnen konnte. Wer erreicht als Erstes das Ziel und beendet das Spiel? Am Ende wird ausgezählt. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Viel Spaß bei eurer aufregenden Expedition in die Tiefe!

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett + 5 Spielfiguren mit Standfüßen +
1 Würfel + 66 Chips (57 runde & 9 rechteckige)

A portion of a game board with a grid of circles and a 'START' label. The board is tilted and features a dark purple background with a grid of white circles. A red label with the word 'START' in white capital letters is located in the upper right corner of the board.

START



SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielbrett für alle gut erreichbar auf den Tisch. Mischt die runden Schatzplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge mit der Schatzseite nach oben auf die Markierungen auf dem Spielbrett. Legt das dunkle Wagenplättchen als Zielplättchen an das Ende der Höhle. Die anderen Wagenplättchen platziert ihr als absteigenden Stapel neben dem Spielbrett. Nun wählen alle Personen eine Figurenfarbe aus und legen die entsprechenden Plättchen vor sich ab, um zu zeigen, mit welcher Farbe sie spielen. Mithilfe des Würfels bestimmt ihr die Spieler*innen-Reihenfolge. Die Person mit dem höchsten Würfelergbnis darf

beginnen und ist der/die erste Seilführende. Die Spielfiguren werden anschließend in der Reihenfolge des absteigenden Würfelergebnisses vor dem Startfeld aufgestellt. Der/die erste Seilführende steht also ganz oben in der Höhle. Legt alle nicht verwendeten Spielfiguren und Farbplättchen zurück in die Schachtel.

ABLAUF EINER RUNDE

Zu Beginn der Runde würfelt der/die Seilführende und verkündet das Ergebnis. Zuerst entscheidet der/die Seilführende selbst, ob er/sie das Würfelergebnis annehmen möchte und sich weiter in die Höhle abseilen will oder nicht. Lehnt er/sie ab, entscheidet die Person, deren Figur von oben nach unten als Nächstes in der Reihe steht, ob sie das Würfelergebnis annehmen möchte oder ebenfalls passt, und so weiter. Lehnen alle anderen Personen ab, entscheidet also zuletzt die Person, deren Figur am weitesten unten in der Höhle steht. Wenn auch die letzte Person ablehnt, endet die Runde und der/die Seilführende beginnt eine neue Runde mit einem neuen Würfelwurf.

Wenn du dich entscheidest, das Würfelergebnis anzunehmen und dich somit weiter abzuseilen, bewegst du deine Figur Plättchen für Plättchen die auf dem Würfel angegebene Anzahl von Schritten tiefer in die Höhle. Du musst stets die volle Anzahl an Schritten gehen. Felder, auf denen andere Figuren stehen, oder welche, deren Plättchen bereits eingesammelt wurden, werden dabei nicht mitgezählt! Dann nimmst du das Plättchen, das deine Figur erreicht hat, und stellst deine Figur an dessen Platz. Alle gesammelten Plättchen aus der Höhle legst du offen vor dir ab.

Beispiel: Rot ist der/die Seilführende der ersten Runde. Rot würfelt eine 3. Rot lehnt ab, Grün ist somit an der Reihe, lehnt jedoch ebenfalls ab. Blau beschließt, sich weiter abzuseilen. Blau läuft also drei Schritte, sammelt den einzelnen roten Edelstein ein und stellt die blaue Figur auf dieses Feld.



Anschließend beginnt die nächste Runde und Rot (immer noch der/die Seilführende, da ganz oben in der Höhle) würfelt eine 1. Wenn Rot ablehnt, seilt sich Grün sicher zum Dynamit mit dem Wert 1 ab, denn das ändert nichts an der Position von Grün in der Reihe und verhindert zudem, dass Blau den Kelch mit dem Wert 4 erreicht.

DIE SCHÄTZE-SETS

Viele der Schatzplättchen gehören zu Sets:



Gegenstände: Es gibt vier verschiedene Sets von Gegenständen mit dem Wert 1 (die einen Gegenstand zeigen). Jedes dieser Sets enthält vier identische Plättchen.



Werkzeuge: Es gibt vier verschiedene Sets von Werkzeugen mit dem Wert 2 (die zwei Werkzeuge zeigen). Jedes dieser Sets enthält drei identische Plättchen.



Edelsteine: Es gibt fünf verschiedene Sets von Edelsteinen. Jedes dieser Sets enthält drei unterschiedliche Plättchen, jeweils mit den Werten 1, 2 und 3.

Sobald du zwei Plättchen eines Sets gesammelt hast, erhältst du sofort die restlichen Plättchen des Sets – unabhängig davon, ob diese Plättchen noch in der Höhle oder bereits vor den anderen Mitspielenden liegen. Lege die fertigen Sets als umgedrehten Stapel vor dich ab. Auf der Rückseite jedes Plättchens stehen die gesamten Punkte für das Set, beispielsweise sind es bei Werkzeugen 6 Punkte.

Wenn du am Spielende ein einzelnes Teil eines Sets hast, zählt dieses so viele Punkte wie Icons abgebildet sind, zum Beispiel zählt das Plättchen mit drei Edelsteinen dann 3 Punkte, das mit einem Helm dagegen nur 1 Punkt.

WEITERE SCHÄTZE



Goldmünzen: Es gibt sechs Schatzplättchen, die eine Münze mit dem Wert 1 zeigen. Sobald du zwei Plättchen mit Münzen gesammelt hast, kannst du das



Wagenplättchen mit dem höchsten Wert vom Spielfeldrand kaufen. Lege

dafür die beiden Münzen zurück in die Schachtel und das Wagenplättchen offen vor dich hin.



Goldschätze: Es gibt vier Goldschatzplättchen mit dem Wert 4. Diese Plättchen gehören nicht zu einem Set, sondern zählen jeweils 4 Punkte. Sobald du ein Goldschatzplättchen gesammelt hast, kann es dir nicht mehr weggenommen werden.

Trolle: Es gibt vier Höhlentrollplättchen. Wenn du ein Höhlentrollplättchen einsammelst, darfst du Folgendes tun:



Der Troll klettert in der Höhle zum Licht hinauf und bringt dir ein beliebiges Plättchen. Sammle ein Plättchen deiner Wahl oberhalb deiner Figur ein, lass deine Figur jedoch an der Stelle stehen, an der du das Höhlentrollplättchen eingesammelt hast, und lege das Höhlentrollplättchen zurück in die Schachtel.



Der Troll klettert in der Höhle hinab und bringt dir ein beliebiges Plättchen. Sammle ein Plättchen deiner Wahl unterhalb deiner Figur ein (außer das dunkle Wagenplättchen am Ende), lass deine Figur jedoch an der

Stelle stehen, an der du das Höhlentrollplättchen eingesammelt hast, und lege das Höhlentrollplättchen zurück in die Schachtel.

SPIELEND UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald eine Figur das dunkle Wagenplättchen am Ende der Höhle erreicht. Alle weiteren Würfelschritte werden in dem Fall ignoriert. Diese Person sammelt das Wagenplättchen mit dem Wert 6 aus der Höhle ein. Dann wird ausgezählt. Dabei zählt ihr die Werte eurer Sets, die Wagenplättchen und die einzelnen Plättchen zusammen (Punkte je nach Anzahl der Icons), daraus ergibt sich eure Gesamtpunktzahl. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, deren Figur weiter unten in der Höhle steht.

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de
Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH

Autor: © Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.

Covergestaltung, Layout und Satz: Anna Obermüller
Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © TrendyTees Studio, © Smourind, © The Mumus, © Tartila, © LadadikArt, © Grimgram, © NikWB, © Pretty Vectors, © RedlineVector, © Ball Apirak, © Memo Angeles, © LadadikArt.

GTIN 4260478343474

Printed in China

www.emf-verlag.de