

# TOKYO POP DIVERS

Ein Scheiß-Spiel mit leichtem Tiefgang.  
Für 2 bis 4 Personen ab 12 Jahren.  
Von Thade Precht.

Tagsüber in der Kanalisation, abends im Untergrund. Das Leben der anrühigen Kacketaucher von Tokyo ist durchgängig scheiße. Die niederste Kaste aller Underdogs sitzt wie jede Nacht in der Shinjuku-Spelunke und verdröst ihre verlorene Zeit. Delirische Gedanken wabern durch Jauche-Kloaken, die sich in ein endloses Nirwana von Vollrausch und Selbstüberschätzung ergeben. Einziger Fixpunkt ihrer leeren Blicke ist der Smudge-Becher mit dem Magengeschwür-Mixgetränk aus Kennichnicht und Will-ich-garnicht-wissen. Eine heiße, stickige und trotzdem wilde Stimmung geifert durch die feuchte Luft. Sie versabbert Speichel, den die Männer einatmen und als Achselschweiß wieder absondern.

Die Taucher prahlen mit ihren wertvollen Funden aus der Kanalisation Tokyos. Im Suff verhärtet sich gelber Schleim zum Goldbarren und Rattengift mutiert zu Kokain. Oder war tatsächlich mal ein Riesendiamant dabei, den ein Kurier kurz vor der Razzia hektisch ausgeschissen hat? Was ist dran an den Silbermünzen, die Akito einst gefunden haben will? Und gab es ihn wirklich, diesen mumifizierten Politiker, von dem Naoki jeden Abend lallt?

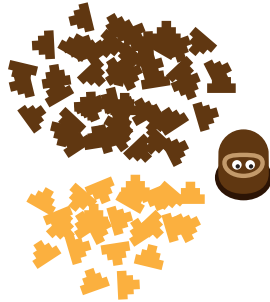
Zwei bis vier Spieler gehen auf schmierige Tuchfühlung mit der geheimen Bruderschaft der Kacketaucher. Nehmt teil an ihren miefigen Entdeckungen und freut euch wie sie über jeden Dreck. In dieser Welt haben alle Fundstücke denselben Wert. Aber befolgt den Rat des weisen Kacketauchers und haltet die verklebten Augen auf, damit euch nicht irgendein gieriges Arschloch die Beute vor der Nase wegschnappt.

## SPIELMATERIAL

70 Karten, davon:  
- 14 Nieten (X)  
- 14 Schläfer (zZz)  
- 42 Fundstücke

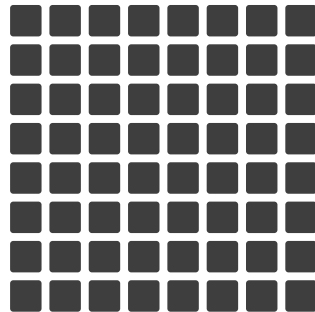
50 Kackhaufen, davon:  
- 20 braune (1 Punkt)  
- 30 goldene (5 Punkte)

1 Taucher  
1 Spielanleitung



## SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und legt sie verdeckt (mit dem Gullydeckel nach oben) in einem 8-mal-8-Raster aus.



Überzählige Karten schmeißt ihr ungesehen ins Klo (= Spieleschachtel).

Legt die Kackhaufen als allgemeinen Vorrat am Spielfeldrand bereit. Stellt den Taucher dazu. Und schon geht's los!

## SPIELABLAUF

Wer von euch hat den längsten Bremsstreifen? Details bitte nur auf Nachfrage! Du beginnst, deckst einen beliebigen Gullydeckel auf und tauchst ein in die braune Soße.

## Was förderst du zutage?



### A1) Niete / X

Schade, nichts gefunden. Bedeutet: 0 Punkte. Zum Trost darfst du dir **geheim** die Unterseite eines beliebigen Gullydeckels anschauen. Lege diesen anschließend wieder verdeckt an gleicher Stelle und in gleicher Ausrichtung (also ohne die Karte zu rotieren) ab. Damit ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist dran.



### B1) Schläfer / zZz

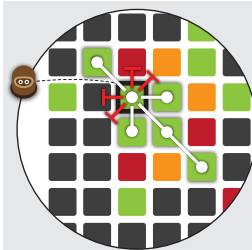
Hm, wohl kurz weggenickt – kann passieren. 0 Punkte. Glück im Unglück: Falls du jetzt wach bist, bist du sofort noch einmal dran. Decke einen beliebigen weiteren Gullydeckel auf.



### C1) Fundstück

Sehr gut. Jetzt winken Prämien für Peinlichkeiten. Die Fundstück-Karte ist 1 Punkt wert. Nimm den Taucher und stelle ihn auf das Fundstück. Schaut nun gemeinsam, ob an den Taucher weitere, bereits offen liegende Fundstücke **sternförmig** und in **lückenloser Reihe** angrenzen. Jedes dieser Fundstücke ist ebenfalls 1 Punkt für dich wert!

„Sternförmig“ heißt: in alle Richtungen, also waagrecht, senkrecht und diagonal. „In lückenloser Reihe“ meint: ohne Unterbrechung durch bereits offen liegende Nieten, Schläfer oder geschlossene Gullydeckel. Zählt die Punkte zusammen.



### Beispiel C1:

Lu deckt die schwarz umrandete Karte auf und fördert ein Fundstück zutage. Das ist 1 Punkt wert. Sie stellt den Taucher darauf. Sternförmig in lückenloser Reihe grenzen noch 5 weitere bereits offen liegende Fundstücke an. Insgesamt kommt Lu also auf 6 Punkte.

**Grundsätzlich: Alle einmal aufgedeckten Karten bleiben offen liegen. Nur die geheim angeschauten Karten bleiben verdeckt.**

### Der weise Kacketaucher lehrt uns:

„Achte darauf, welche Karte du aufdeckst. Ist sie ein Fundstück, punktest du obendrein mit jedem weiteren angrenzenden Fundstück.“

## Hast du ein Fundstück zutage gefördert? (Fall C1)

Dann hast du jetzt zwei Möglichkeiten:

### • Safety first!

Du bist genügsam. Nimm dir für jeden gewonnenen Punkt Kacke aus dem allgemeinen Vorrat: Braune Kackhaufen = 1 Punkt; goldene Kackhaufen = 5 Punkte. Damit ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist dran.

### • No risk no fun – Part 1!

Du bist raffgierig. Drehe das Gesicht des Tauchers in die Richtung eines noch geschlossenen Gullydeckels, der direkt angrenzt – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Erledigt? Dann decke den entsprechenden Gullydeckel auf. Sollte es um dem Taucher herum keinen geschlossenen Gullydeckel mehr geben, musst du „Safety first!“ spielen (siehe oben).

## Was förderst du zutage?

### A2) Niete / X

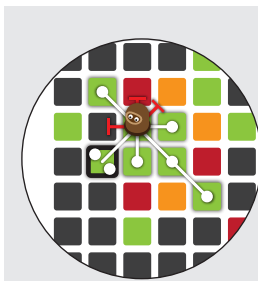
Verzockt! Du fällst zurück auf 0 Punkte (A1). Aber wie immer bei einer Niete darfst du dir geheim die Unterseite eines beliebigen Gullydeckels anschauen. Lege diesen anschließend wieder verdeckt an gleicher Stelle ab. Damit ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist dran.

### B2) Schläfer / zZz

Ganz okay. Die Schläfer-Karte bringt dir zwar keine zusätzlichen Punkte ein. Aber **immerhin gehst du nicht leer aus**, sondern streichst die in diesem Zug erspielten Punkte in Form von Kackhaufen ein. Damit ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist dran.

### C2) Ein weiteres Fundstück

Cool! Diese Fundstück-Karte ist nicht bloß 1 Punkt wert, sondern 2 – siehe Beispiel C2. Addiert diese Punkte zu der bis dato angesagten Punktzahl.



### Beispiel C2:

Lu kommt mit ihrem im Beispiel C1 zutage geförderten Fundstück bereits auf 6 Punkte. Sie entscheidet sich für „No risk no fun – Part 1!“ und dreht das Gesicht des Tauchers nach links unten. Dann deckt sie den dort angrenzenden Gullydeckel auf (schwarz umrandet). Schwein gehabt, denn darunter liegt schon wieder ein Fundstück. Weil es das zweite innerhalb ihres Zuges ist, bringt es 2 Punkte ein. Damit kommt Lu nun auf 8 Punkte.

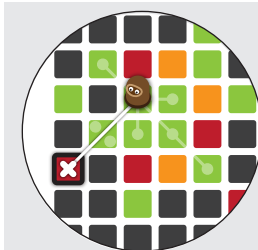
### Der weise Kacketaucher lehrt uns:

„Wer zu hohes Risiko geht, baut oft Scheiße und geht leer aus...“

## Hast du erneut ein Fundstück zutage gefördert? (Fall C2)

Dann entscheidest du wieder: „Safety first!“ oder „No risk no fun – Part 2!“

**Achtung:** Position und Blickrichtung des Tauchers bleiben bis zum Ende deines Zuges unverändert. Die Option „No risk no fun – Part 2!“ kannst du nur wählen, wenn in **Blickrichtung des Tauchers** noch ein geschlossener Gullydeckel an dein zuletzt aufgedecktes Fundstück direkt angrenzt. Ist diese Bedingung erfüllt? Und entscheidest du dich für „No risk no fun – Part 2!“? Dann drehe den entsprechenden Gullydeckel um. Je nachdem, was du zutage förderst, verfährt du wie bei A2, B2 oder C2. Jedes weitere auf diese Weise **innerhalb deines Zuges** aufgedeckte Fundstück bringt dir einen Punkt mehr als das vorherige. Das dritte Fundstück ist also 3 Punkte wert, das vierte 4 und so weiter.



### Beispiel C3:

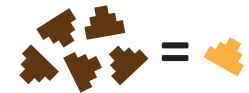
Lu kommt mit ihrem im Beispiel C2 zutage geförderten Fundstück bereits auf insgesamt 8 Punkte. Das Teufelsweib will es aber noch einmal wissen und entscheidet sich für „No risk no fun – Part 2“. Der Taucher bleibt unangetastet. Sie muss nun den Gullydeckel aufdecken, der in Blickrichtung des Tauchers an ihr zuvor aufgedecktes Fundstück direkt angrenzt. (Falls es da überhaupt was aufzu-

decken gibt. Ansonsten heißt es: Punkte in Kacke umrechnen, die Haufen einsacken und fertig.) In unserem Beispiel kann Lu etwas aufdecken, doch diesmal ist es eine Niete (X). Scheiße! Statt wie erhofft 3 zusätzliche Punkte zu ertauschen, ist alles weg. Hätte sie anstelle der Niete wenigstens einen Schläfer (zZz) aufgedeckt, wären ihr die 8 Punkte geblieben. Aber so: Nix gibt's und heul nicht rum! Immerhin darf sie noch geheim unter einen beliebigen Gullydeckel gucken. Damit ist der Zug beendet und ihr linker Nachbar ist dran.

### Der weise Kacketaucher lehrt uns:

„Die Taucherfigur dient im Grunde nur als Orientierungshilfe für Neulinge. Erfahrene Kacketaucher können auf ihn scheißen.“

**Große Kacke, kleine Kacke:** 5 braune Kackhaufen (5 x 1 Punkt) musst du gegen einen goldenen Kackhaufen (5 Punkte) eintauschen.



## SPIELEND

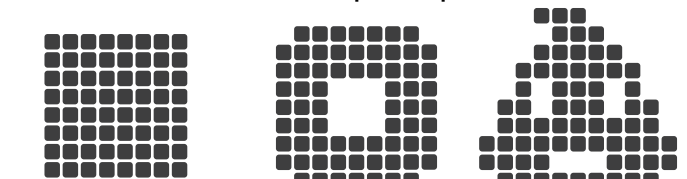
Das Spiel endet entweder

- nachdem der letzte Gullydeckel geöffnet und der entsprechende Spielzug abgeschlossen ist **oder**
- sobald der allgemeine Vorrat an Kackehaufen erschöpft ist (Punkte, die nicht mehr ausgezahlt werden können, verfallen)

Zählt nun eure Ausbeute: Wer die meiste Scheiße gesammelt hat, gewinnt und darf drei Monate ohne zu duschen am Kopfende des Stammtischs hocken. Bei Gleichstand gibt es ein Wettfurzen!

## SPIELVARIANTE

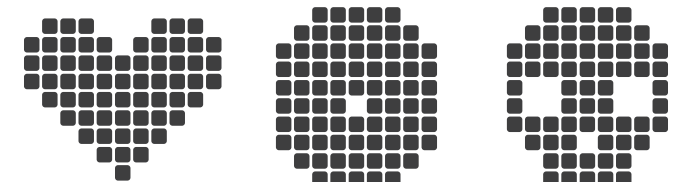
Ihr wollt nicht immer den gleichen Scheiß spielen? Dann legt die Karten in einem anderen Raster aus. Aber spielt keinen Dünnschiss! 60 Karten sollten es mindestens sein. Hier ein paar Beispiele.



Basis-Quadrat  
(8x8, 64 Karten)

Kacke-Donut  
(9x9, 68 Karten)

Hüfchen-Emoji  
(11x10, 67 Karten)



Herz für Kacke  
(11x9, 63 Karten)

Kuhfladen  
(9x9, 68 Karten)

Kackkopf  
(9x10, 65 Karten)

**Klar:** Lücken in der Kartenauslage beeinflussen die Punktevergabe. Denn „in lückenloser Reihe“ (vgl. Fall C1) bedeutet natürlich auch: ohne Unterbrechung durch Lücken.

# TOKYO POO DIVERS

A crap game with some depth.  
For 2 to 4 players ages 12 and up.  
Designed by Thade Precht.

Having to spend most of their time in the sewers, the lives of Tokyo's disreputable Poo Divers consistently suck. The lowest caste of all under-dogs sits in the Shinjuku honky-tonk as they do every night after work, digesting their lost time. Delirious thoughts waft through cesspools, spilling into an endless nirvana of drunken stupor and hubris. The only fixed point of their blank stares is the smudged cup with the stomach ulcering mixed drinks of Don't Ask and Definitely Don't Ask. A hot, stuffy, yet wild vibe drools through the humid air. It drools saliva that the divers inhale and excrete again as armpit sweat.

The divers brag about their precious finds from Tokyo's sewers. In drunkenness, yellow slime hardens into gold ingots and rat poison mutates into cocaine. Or was there really a giant diamond that a courier frantically shat out shortly before the raid? What is the truth about the silver coins that Akito once claimed to have found? And did he really exist, that mummified politician Tanaka slurs about every night?

Two to four players get up close and personal with the secret society of Poo Divers. Take part in their stuffy discoveries and, like them, rejoice in every bit of dirt. In this world, all finds have equal value. But take the advice of a wise Poo Diver and keep your glued eyes open, lest some greedy asshole snatch the loot from under your nose.

## GAME CONTENT

70 cards:

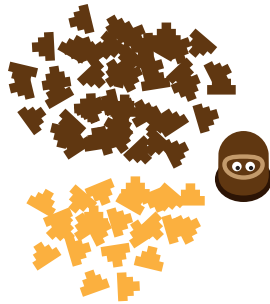
- 14 blanks (X)
- 14 sleepers (zZz)
- 42 found objects

50 turds, of which:

- 20 brown ones (1 Point)
- 30 golden ones (5 Points)

1 diver

1 rulebook

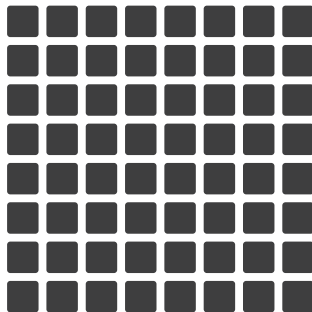


## GAME SETUP

Shuffle the cards and lay them out face down (with the manhole cover facing up) in an 8-by-8 grid.

Throw any excess cards into the toilet (aka game box) unseen.

Put the turds on the edge of the board as a general supply. Add the diver. Off you go!



## GAMEPLAY

Which of you has the longest skid mark? Details only on request please! You start – flip over any manhole cover and dip into the brown sauce.

## What are you unearthing?



### A1) Drawing a blank / X

Too bad, nothing found. Means: 0 points. As a consolation, you may **secretly** look at the other side of any manhole cover before putting it back in the same place, face down. Your turn is over and it's your left neighbor's turn.



### B1) Sleeper / zZz

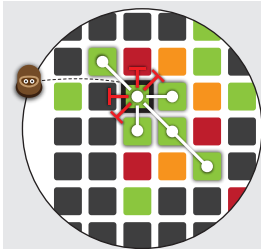
You must have dozed off for a moment - that can happen. 0 points. Luck of the draw: If you're awake now, it's your turn again. Flip over any other manhole cover.



### C1) Found object

Very good. Now there are rewards for embarrassment. The found object card is worth 1 point. Take the diver and place it on the found object. Now look together to see if there are other found objects already lying open adjacent to the diver in a **star shape without gaps**. Each of these found objects is also worth 1 point for you!

"Star-shaped" means touching in all directions: horizontally, vertically and diagonally. "Without gaps" means: without interruption by drawn blanks, sleepers or closed manhole covers. Add up the points.



### Example C1:

Lu uncovers the card outlined in black and unearths a found object. This is worth 1 point. She places the diver on it. In a star shape without any gaps, there are 5 more open found objects. So in total Lu gets 6 points.

**Basically: All cards once revealed remain face up. Only the secretly viewed cards are returned face down.**

### The wise poo diver teaches us:

Pay attention to which card you uncover. If it's a found object, you score points for each adjacent found object.

## Did you unearth a found object? (Case C1)

Then you now have two options:

### • Safety first!

You are frugal. Take poop from the general supply for each point you win: brown poop = 1 point; golden poop = 5 points. This ends your turn and it's your left neighbor's turn.

### • No risk no fun – Part 1!

You're being greedy. Turn the diver's face in the direction of a still-closed manhole cover that is directly adjacent - horizontally, vertically or diagonally. Done? Then flip over that manhole cover. If there are no more closed manhole covers around the diver, you have to play "Safety first!" (see above).

## What do you unearth?

### A2) Drawing a blank / X

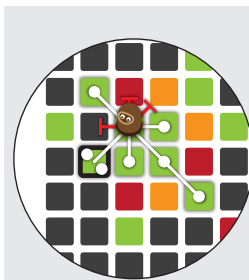
Gambled! You drop back to 0 points (A1). But as always with a blank, you may secretly look at the underside of any manhole cover. Then put it back in the same place, face down. Your turn is over and it is your left neighbor's turn.

### B2) Sleeper / zZz

Quite okay. The sleeper card doesn't earn you any extra points. But at least you don't go away empty-handed, but collect the points you earned this turn in the form of turds. Your turn is over and it's your left neighbor's turn.

### C2) Another found object

Cool! This found object card is worth not just 1 point, but 2 - see example C2. Add these points to the score announced so far.



### Example C2:

Lu already has 6 points with the object she found in example C1. She decides on "No risk no fun - Part 1!" and turns the diver's face south-west. Then she flips over the adjacent manhole cover (outlined in black). She's lucky, because there's another found object underneath. Because it is the second one within her turn, it brings in 2 points. This brings Lu's total to 8 points.

### The wise poo diver teaches us:

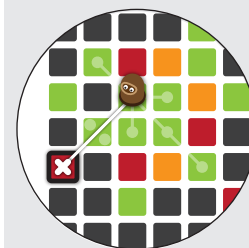
„Those who take too much of a risk often screw up.“

## Have you unearthed another found object? (Case C2)

Then you decide again: "Safety first!" or "No risk no fun - Part 2!"

**Attention:** The diver's position and line of sight remain unchanged until the end of your turn. You can only choose the option "No risk no fun - Part 2!" if there is still a closed manhole cover in the diver's line of sight directly adjacent to the last object you uncovered.

Can the diver see a manhole cover next to the one just flipped? And do you decide on "No risk no fun - Part 2!"? Then turn over that manhole cover! Depending on what you uncover, follow what either A2, B2 or C2 says. Each additional piece discovered in this way during your turn earns you one point more than the previous one. So the third find is worth 3 points, the fourth 4, and so on.



### Example C3:

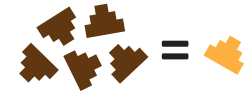
Lu already has a total of 8 points with her found objects in examples C1 and C2. But the devilish woman wants to try again and decides on "No risk no fun - Part 2". The diver remains untouched. She must now uncover the manhole cover that is directly adjacent to her previously uncovered found object in the diver's line of sight. (If there is anything to uncover at all – otherwise it's convert points to poop,

bag the piles and you're done). In our example, Lu can uncover something, but this time she draws a blank (X). Shit! Instead of diving for 3 extra points as she had hoped, it's all gone. If she had at least uncovered a sleeper (zZz) instead of the rivet, she would have kept the 8 points. But oh well, the sewer gives and it takes – don't cry about it! At least she can still look secretly under any manhole cover. This ends the turn and it's her left neighbor's turn.

### The wise poo diver teaches us:

„The diver figure is basically just a guide for newbies. Experienced poo divers can shit on it.“

**Big poop, little poop:** 5 brown turds (5 x 1 point) you have to exchange for one golden turd (5 points).



## GAME END

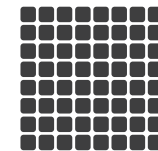
The game ends:

- either as soon as the general supply of turds is exhausted (points that can no longer be paid out are forfeited)
- or after the last manhole cover is opened and the corresponding move is completed.

Now count your yield: Whoever has collected the most shit wins and gets to squat at the head of the regulars' table without showering for three months. In the event of a tie, there will be a fart competition!

## GAME VARIANT

You don't want to play the same shit all the time? Then lay out the cards in a different grid. But don't play thin shit! There should be at least 60 cards. Here are a few examples.



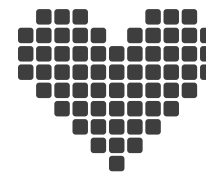
Basic-Square  
(8x8, 64 cards)



Poo Donut  
(9x9, 68 cards)



Poo Mascot  
(11x10, 67 cards)



Poo Lovers  
(11x9, 63 cards)



Cow Droppings  
(9x9, 68 cards)



Shithead  
(9x10, 65 cards)

**Clearly,** gaps in the card display influence the scoring. Because "without gaps" (cf. case C1) naturally also means: without interruption by gaps.