

ENDEAVOR DIE TIEFSEE

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

MIT ILLUSTRATIONEN VON MARUŠA GORJUP, FAHED ALRAJIL & JOSH CAPPEL

V 1.1

WILLKOMMEN AN BORD!

In *Endeavor: Die Tiefsee* ist es eure Aufgabe, den Ozean zu erforschen und zu beschützen. In jeder Partie wählt ihr zudem 1 der unterschiedlichen **Szenarien** aus. Kartografiert ihr den Ozean? Oder rettet ihr eine untergegangene Forschungsstation? Jedes Szenario hat einen eigenen Spielaufbau, Sonderregeln und Ziele. Doch alle haben eines gemeinsam: Am Anfang kennt ihr nur einen kleinen Teil des Ozeans, doch mit der Zeit entdeckt ihr Stück für Stück mehr von der Unterwasserwelt und könnt mit euren U-Booten immer weiter und tiefer tauchen. Dabei entdeckt ihr auch spannende ökologische Herausforderungen.

Werbt neue Crewmitglieder an und veröffentlicht wissenschaftliche Publikationen, um bei eurer Expedition in die Tiefen des Ozeans die Nase vorn zu haben!

DIE SCHÄTZE DES OZEANS

In diesem Spiel geht es darum, den Ozean zu entdecken und zu schützen. Im Spiel geht es daher nicht darum, den Ozean seiner Ressourcen zu berauben. Alles, was ihr dem Ozean in diesem Spiel entnehmt, sind immaterielle Dinge, wie etwa Wissen.

EURE EIGENSCHAFTEN

In diesem Spiel habt ihr **Eigenschaften**, die ihr auf den 4 **Eigenschaftsleisten** eures Tableaus verwaltet. Jede Leiste hat einen Leistenanzeiger, mit dem ihr diese Werte festhaltet:



Euer **Ansehen** hilft euch dabei, neue Crewmitglieder anzuwerben. Ansehen bestimmt die **Rekrutierungs-Stufe**. Mit mehr Ansehen schaltet ihr immer bessere Rekrutierungs-Stufen frei – je höher die Stufe, desto besser das neue Crewmitglied, das ihr jede Runde rekrutiert.



Eure **Motivation** bestimmt, wie viel ihr jede Runde tun könnt. Je mehr Motivation, desto höher eure **Arbeitskraft-Stufe**. Je höher diese Stufe, desto mehr neue Scheiben erhaltet ihr, die ihr für die vielen Aktionen des Spiels benötigt!



Durch **Organisation** könnt ihr eure Crewmitglieder besser koordinieren. Je mehr Organisation, desto höher eure **Management-Stufe**, mit der ihr im Spiel Scheiben von bereits genutzten Crewmitgliedern wieder zurücknehmen könnt. Diese – wie auch das jeweilige Crewmitglied – stehen euch dann in der aktuellen Runde erneut zur Verfügung!



Mit eurer **Genialität** erhaltet ihr Zugriff auf höhere **Technologie-Stufen**. Diese erlauben euch neue U-Boote zu erhalten, sowie auch tiefer (und weiter) mit ihnen zu tauchen.



Einfluss ist keine Eigenschaft – stattdessen haltet ihr mit Einflussmarkern eure positiven Handlungen zum Meeresschutz fest. Ihr platziert sie im Laufe des Spiels im Einflussbereich eures aktuellen Szenarios. Für euren Einfluss erhaltet ihr sowohl verschiedene Boni als auch viele Punkte.



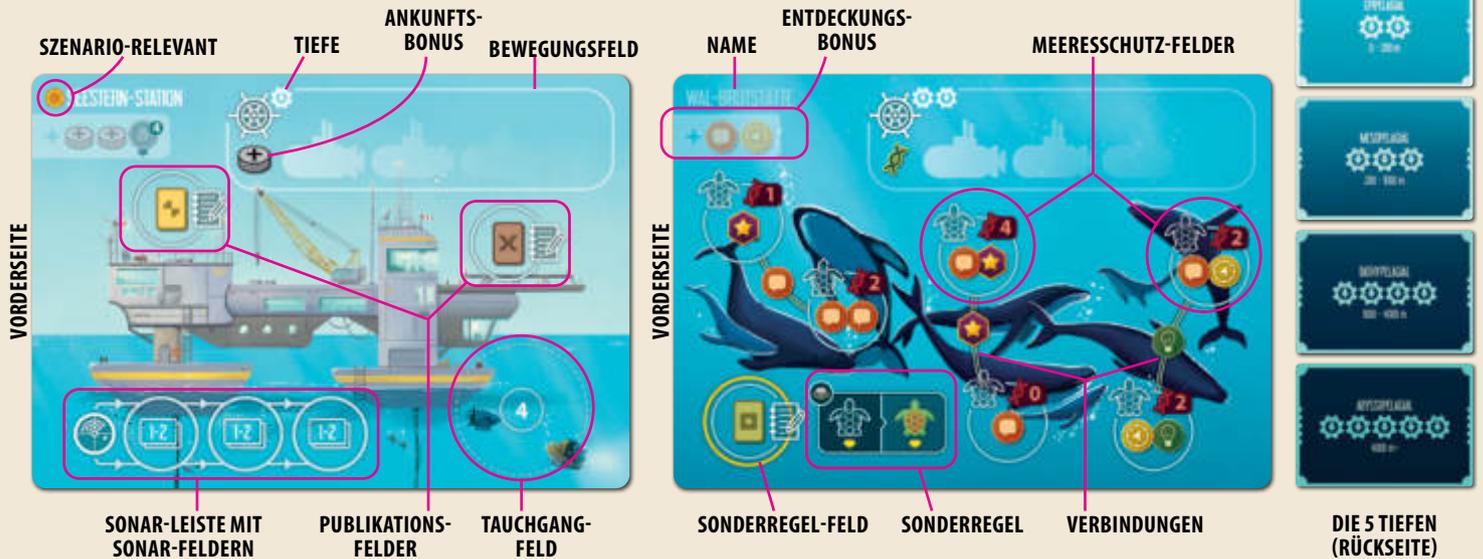
3 SPIELMODI: GEGENEINANDER, MITEINANDER ODER SOLO

Ihr könnt jedes Szenario entweder **gegeneinander** (*Standardmodus*), **miteinander** (*Koop-Variante*) oder **allein** (*Solo-Variante*) spielen. Diese Anleitung erklärt den **Standardmodus**. Die zusätzlichen Regeln und Änderungen für die Koop-/Solo-Variante findet ihr auf S. 16.



37 OZEANKACHELN

Die **Ozeankacheln** formen den Spielplan, den wir den **Ozean** nennen. Sobald ihr Ozeankacheln ins Spiel bringt, nennen wir sie **Zonen**. Ozeankacheln gibt es in 5 unterschiedlichen **Tiefen**. Die Tiefe erkennt ihr an den **⚙️**-Symbolen auf der Vorder- und Rückseite. Die **Vorderseite** jeder Zone zeigt verschiedene (wiederkehrende) Bereiche und Felder, wie auch Besonderheiten der Zone (wenn zutreffend).



4 TABLEAUS



36 TAUCHPLÄTTCHEN



JUNIOR UND FÜHRUNGSPERSONAL

Alle deine Crewmitglieder sind Profis, in dem was sie tun. Ihr Status als Junior bzw. Führungspersonal soll also nicht unbedingt ihre Fertigkeit, sondern ihren Aufstieg zu mehr Verantwortung in deiner Crew darstellen.

4 START-CREWMITGLIEDER

Zu Spielbeginn hast du 1 Start-Crewmitglied. Es beginnt das Spiel bereits als goldenes Führungspersonal (und kann daher nicht mehr befördert werden).

51 CREWMITGLIEDER

Es gibt 21 verschiedene **Crewmitglieder**. Jedes hat eine **blaue** Junior-Seite und eine beförderte **goldene** Führungspersonal-Seite.



5 DOPPELSEITIGE SZENARIOPLÄNE

Jeder Szenarioplan zeigt zusätzliche Anweisungen für den **Spielaufbau**, **Sonderregeln** und verschiedene **Ziele**. Im **Einflussbereich** auf dem Szenarioplan haltet ihr euren **Einfluss** fest und könnt dort Boni und Punkte erhalten. Jeder Szenarioplan zeigt außerdem die **Koop-Ziele** für die Koop-Variante.

BESCHREIBUNG DES SZENARIOS UND SPIELAUFBAU BESONDERHEITEN STARTAUFBAU DER ZONEN

6 BONUSZIEL-KARTEN

Zusätzliche Ziele für die Koop-/Solo-Variante

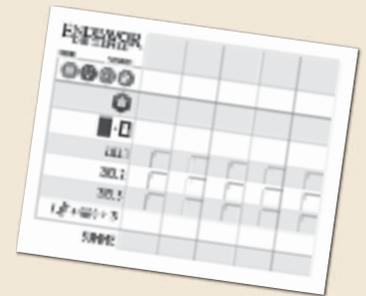


6 KRISEN-KARTEN

Unvorhergesehene Ereignisse für die Koop-/Solo-Variante



1 WERTUNGSBLOCK

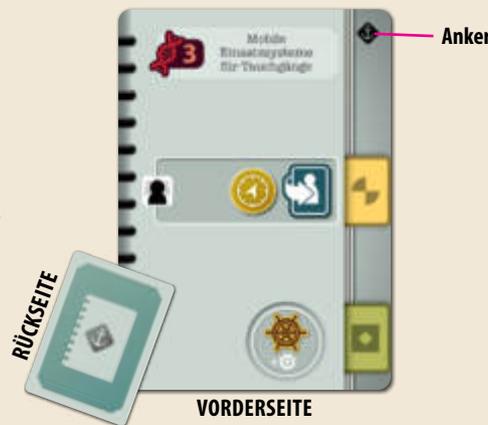
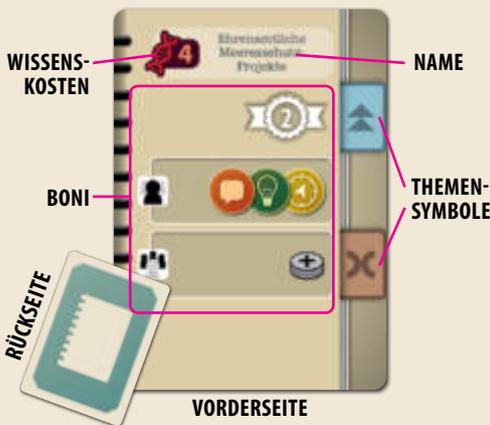


24 FORSCHUNGSBERICHTE

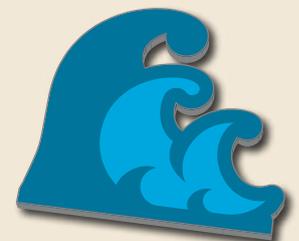
Jeder Forschungsbericht zeigt 1 oder mehrere Themen-Symbole, sowie seine Wissenskosten und Boni bei Erhalt.

8 ANKER-FORSCHUNGSBERICHTE

Die Anker-Forschungsberichte sind ganz normale Forschungsberichte – aber es sind die, die ihr immer beim Spielaufbau verwendet.



1 STARTMARKER „DIE WELLE“



120 SCHEIBEN

30 PRO PERSON



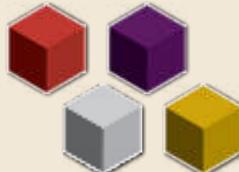
80 EINFLUSSMARKER

20 PRO PERSON



20 LEISTENZANZEIGER

5 PRO PERSON



12 U-BOOTE

3 PRO PERSON



Dieses Spielmaterial ist unbegrenzt. Geht es euch aus, nutzt das Material einer nicht verwendeten Farbe oder etwas anderes Geeignetes als Ersatz.

SPIELAUFBAU (Koop-/Solo-Variante siehe S. 16)

- 1 SZENARIO WÄHLEN:** Wählt 1 Szenario aus, das ihr in dieser Partie spielen wollt. Nehmt den passenden Szenarioplan und legt ihn aus. Er zeigt zusätzliche Anweisungen für den Spielaufbau, Ziele und manchmal auch Sonderregeln.

Erste Partie? Spielt mit Szenario 1: Das Meer ruft.

- 2a OZEAN VORBEREITEN:** Der Szenarioplan gibt vor, welche **Zonen** ihr beim Spielaufbau benötigt. Nehmt alle **Ozeankacheln**, sucht die angegebenen heraus und legt sie entsprechend aus. Lasst dabei Platz für die Zonen, die während des Spiels noch hinzukommen können: Die Abbildung auf dem Szenarioplan zeigt, wie viele Spalten breit der Ozean werden darf. Die maximale Tiefe ist immer 5, sofern nicht anders angegeben.

Wichtig: Ozeankacheln mit  neben ihrem Namen werden nur in bestimmten Szenarien verwendet. Sortiert immer alle Ozeankacheln mit  aus, die in eurem Szenario **nicht** angegeben sind, und legt sie zurück in die Schachtel.

- 2b** Sortiert die verbleibenden Ozeankacheln nach **Tiefen** und formt entsprechend aus ihnen **5 Stapel**. Mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt bereit.

- 3 TAUCHPLÄTTCHEN:** Mischt die Tauchplättchen verdeckt und legt sie als Vorrat bereit. Überprüft alle ausliegenden Zonen des Ozeans, ob sie ein **Tauchgang-Feld** haben, und legt so viele **verdeckte Tauchplättchen** darauf, wie die Zahl auf dem Feld vorgibt.

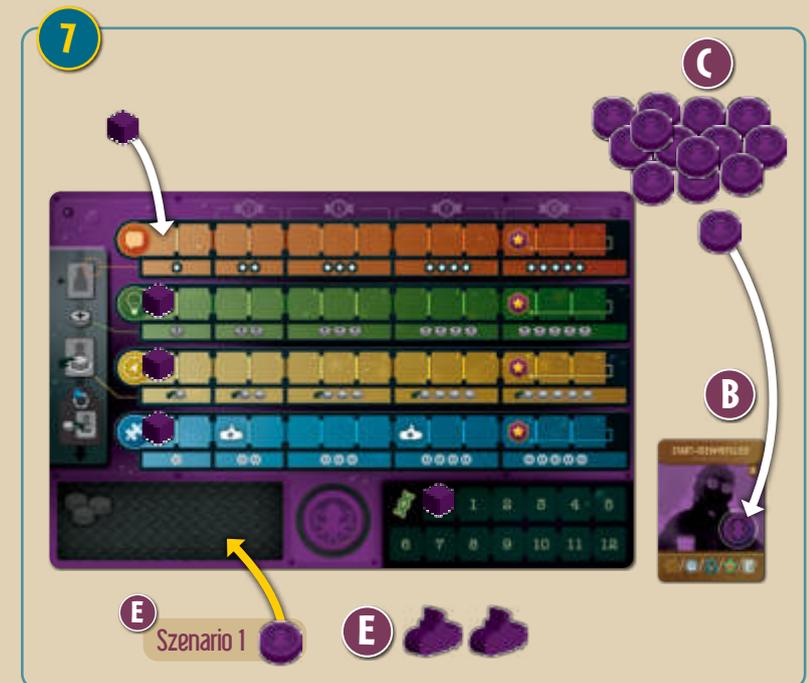
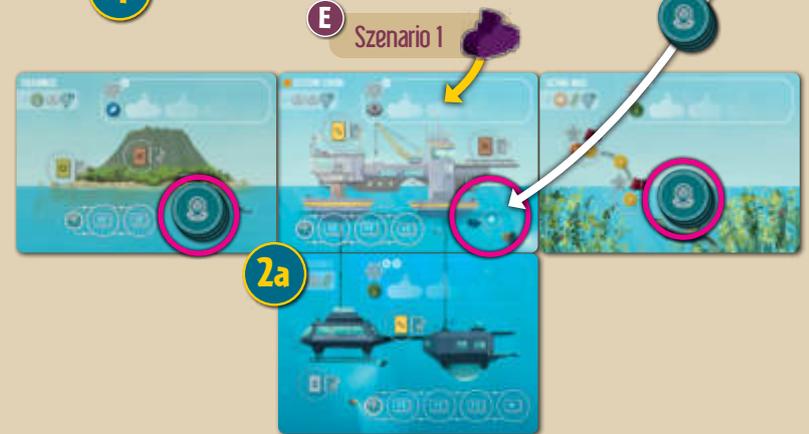
Beispiel: Die Seestern-Station hat ein Tauchgang-Feld, auf das ihr **4 verdeckte Tauchplättchen** legt.



- 4 FORSCHUNGSBERICHTE:** Nehmt alle Forschungsberichte. Sucht zunächst alle **Anker-Forschungsberichte** heraus. Legt 4 davon offen in einer Reihe als Auslage aus. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Mischt anschließend alle übrigen Forschungsberichte und legt sie als verdeckten Stapel neben die Auslage.

- 5 CREWMITGLIEDER:** Legt den **Sortierkasten für Crewmitglieder** bereit. Lest „Sortierkasten für Crewmitglieder vorbereiten“ auf S. 5 und bereitet ihn entsprechend vor.

- 6 DIE WELLE:** Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person nimmt sich den Startmarker „Die Welle“.



7 JEDER VON EUCH: Wähle eine Farbe und nimm dir davon das **Tableau**, das **Start-Crewmitglied**, **30 Scheiben**, **5 Leistenanzeiger** (4 für die **Eigenschaften**, 1 für **Wissen**), **20 Einflussmarker** und 3 **U-Boote**.

A Lege **4 Leistenanzeiger** jeweils auf Feld 0 der vier **Eigenschaftsleisten** auf deinem **Tableau** und 1 auf Feld 0 der **Wissensleiste**.

B Lege dein **Start-Crewmitglied** vor dir aus. Es ist das erste **Crewmitglied** deiner **Auslage**. Lege **1 Scheibe** auf sein **Aktivierungsfeld**.

C Lege deine übrigen **Scheiben** etwas abseits als **Vorrat** bereit. Sie sind noch nicht für **Aktionen** verfügbar.

D Lege deine **Einflussmarker** neben dem **Szenarioplan** bereit.

E ERSTES U-BOOT ZU WASSER LASSEN: Sieh dir den **Szenarioplan** an. Er gibt dir 1 oder mehrere **Zonen** an, die eine **Basis** sind. Lege 1 **U-Boot** wie dort angegeben auf das **Bewegungsfeld** dieser **Zone**. Erhalte sofort den **Ankunfts-Bonus** dort (siehe S. 9). Lege deine anderen **U-Boote** als **Vorrat** etwas abseits bereit. Diese **U-Boote** lässt du erst dann zu **Wasser**, wenn du sie freischaltest.

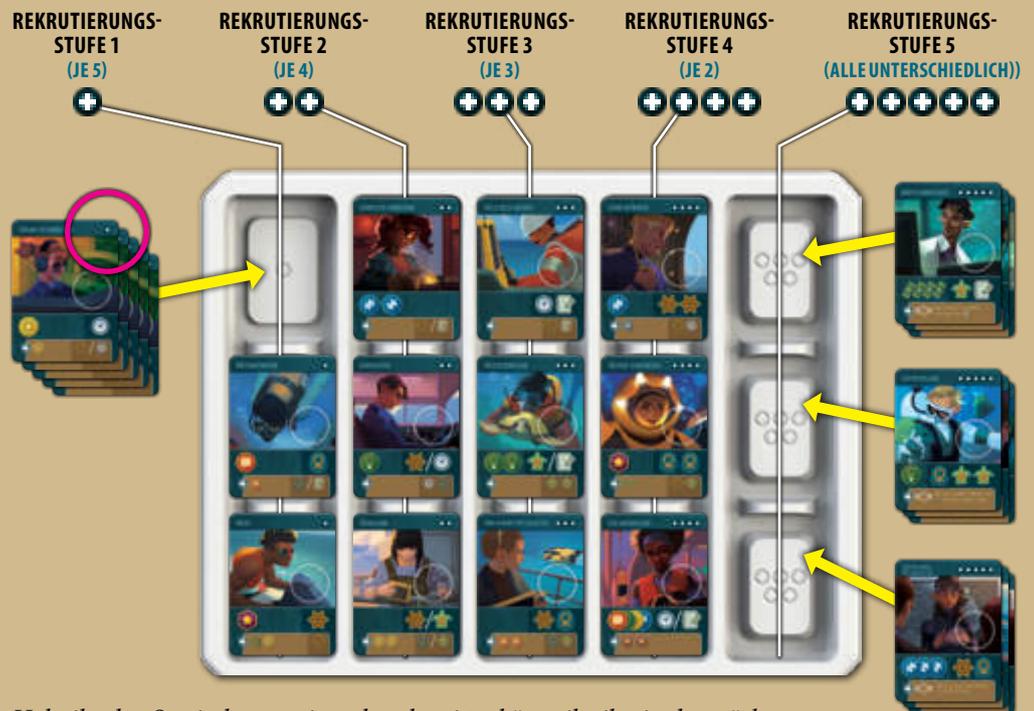
Beispiel: In **Szenario 1** ist die **Seestern-Station** die **einzig wählbare Basis**. Als **Ankunfts-Bonus** erhältst du dort sofort **1 Scheibe** aus deinem **Vorrat** in deinen **Laderaum**.



5 SORTIERKASTEN FÜR CREWMITGLIEDER VORBEREITEN

Rekrutierungs-Stufen 1–4: Dreht alle **Crewmitglieder** dieser **Stufen** auf die **blaue Junior-Seite** und sortiert sie nach ihrem **Namen** zu **Stapeln**. Legt die 3 **Stapel** für **Stufe 1** in die 3 **Fächer** der **ersten Spalte** von links, die 3 **Stapel** für **Stufe 2** in die **nächste Spalte** und so weiter.

Rekrutierungs-Stufe 5: Dreht alle **Crewmitglieder** von **Stufe 5** auf die **blaue Junior-Seite** und **mischt** sie. Bildet 3 **Stapel** mit je 3 **zufälligen Crewmitgliedern** und legt sie in die **Spalte ganz rechts**.



Habt ihr den **Sortierkasten** einmal **vorbereitet**, könnt ihr ihn in den **nächsten Partien** weiter **nutzen**: Nur die **Crewmitglieder** der **Rekrutierungs-Stufe 5** **mischt** ihr vor **jeder Partie** **neu** und legt sie **wieder** in die **Spalte ganz rechts**.

2b



Habt ihr wenig Platz auf dem **Tisch**? **Stapelt** die **Ozeankacheln** einfach **abwechselnd hochkant** und **quer** übereinander, mit **Tiefe 5 unten** und **Tiefe 1 oben**.



SCHRITT 1: REKRUTIERUNG

Wenn du dran bist, wähle 1 neues Crewmitglied aus dem Sortierkasten, das du rekrutieren möchtest.

Jedes Crewmitglied zeigt auf der blauen Seite oben rechts eine bestimmte Anzahl an . Das ist die **Stufe** des Crewmitglieds. Deine **Rekrutierungs-Stufe** auf der Ansehenleiste () bestimmt, welche **Stufe** das Crewmitglied höchstens haben darf. Der Leistenanzeiger hier muss also soweit gekommen sein, das du darunter mindestens so viele siehst, wie auf dem Crewmitglied – wenn du dieses Crewmitglied haben möchtest.

Lege es dann mit der **blauen Seite** nach oben vor dich zu deinen anderen Crewmitgliedern.

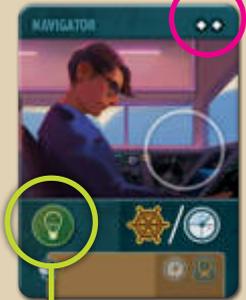
WAS MUSS ICH DABEI BEACHTEN?

- Du darfst das gleiche Crewmitglied mehrmals haben.
- Zeigt das Crewmitglied einen Sofort-Bonus? Erhalte ihn jetzt.
- Hast du über den Sofort-Bonus oder erhalten? Dann darfst du (wenn das deine Stufen ändert) das auch sofort für die nächsten beiden Schritte dieser Phase nutzen!
- Hast du ein Stufe-5-Crewmitglied rekrutiert und ist dadurch ein Fach in dieser Spalte leer? Lege das oberste Stufe-5-Crewmitglied von einem anderen Stapel in das leere Fach, sodass wenn möglich immer 3 Stufe-5-Crewmitglieder ausliegen.



Beispiel: Deine Rekrutierungs-Stufe ist 2 () , du darfst also ein Crewmitglied von Stufe 2 oder 1 rekrutieren.

Du rekrutierst den **Navigator**. Sein Sofort-Bonus gibt an, dass du deine Motivation um 1 erhöhst ().



SCHRITT 2: ARBEITSKRAFT

Dann erhalte neue Scheiben aus deinem Vorrat in deinen Laderaum. Deine **Arbeitskraft-Stufe** auf der Motivationsleiste () bestimmt, wie viele Scheiben du erhältst. Für jedes -Symbol im Bereich unterhalb deines Leistenanzeigers nimmst du 1 Scheibe aus deinem Vorrat und legst sie in deinen Laderaum.

WAS MUSS ICH DABEI BEACHTEN?

- Ist dein Vorrat an Scheiben leer? Nutze Scheiben einer nicht verwendeten Farbe oder etwas anderes Geeignetes als Ersatz.



Beispiel: Deine Arbeitskraft-Stufe ist 3 (). Also nimmst du 3 Scheiben aus deinem Vorrat und legst sie in deinen Laderaum.



SCHRITT 3: MANAGEMENT

Zuletzt darfst du eingesetzte Aktionsscheiben auf deinen Crewmitgliedern wieder zurücknehmen. Dabei gehen sie jedoch nicht in deinen Vorrat zurück, sondern **in deinen Laderaum**. Deine **Management-Stufe** auf der Organisationsleiste () bestimmt, wie viele Scheiben du zurücknehmen darfst. Für jedes -Symbol im Bereich unterhalb deines Leistenanzeigers nimmst du 1 Scheibe von einem deiner Crewmitglieder und legst sie zurück in deinen Laderaum. Dadurch kannst du also in *Phase 2* sowohl die Scheiben als auch die Crewmitglieder, auf denen sie lagen, wieder nutzen.

WAS MUSS ICH DABEI BEACHTEN?

- Ist deine **Management-Stufe** nicht hoch genug, um alle Scheiben von deinen Crewmitgliedern zurückzunehmen? Dann bleiben die überzähligen Scheiben einfach auf den Crewmitgliedern liegen.

Hinweis: In der ersten Runde liegt nur auf deinem Start-Crewmitglied eine Scheibe und deine Management-Stufe ist 1. Du darfst also diese Scheibe zurücknehmen und in deinen Laderaum legen.



Beispiel: Deine Management-Stufe ist 1 () , also darfst du 1 Scheibe zurücknehmen. Auf 2 deiner Crewmitglieder liegt je 1 Scheibe, du musst dich also entscheiden. Du nimmst die Scheibe von deinem Start-Crewmitglied zurück, weil es vielseitiger ist als der Pilot.



PHASE 2: AKTIONEN

Wenn du dran bist, musst du entweder deinen **Zug ausführen** oder **passen**. Sobald du gepasst hast, darfst du in dieser Runde keine Züge mehr ausführen. Alle anderen spielen weiter, bis ihr alle gepasst habt. Danach geht ihr zum **Rundenende** über (siehe S. 14).

DEIN ZUG

Um deinen Zug auszuführen, musst du:

- 1 deiner Crewmitglieder mit einer Scheibe aus deinem Laderaum aktivieren.

ODER

- Einen Effekt ausführen, den du **stattdessen** für deinen Zug ausführen darfst. Welche Effekte das erlauben, ist stets ausdrücklich angegeben.

Hinweis: Wenn du einen solchen Effekt für deinen Zug nutzen darfst, zählt die dabei ausgeführte Aktion, wie wenn du die entsprechende Aktion eines Crewmitglieds aktiviert hättest.

EIN CREWMITGLIED AKTIVIEREN: Lege 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf ein **freies** Aktivierungsfeld 1 deiner Crewmitglieder. Dann führe die Aktion(en) darauf aus. Du darfst dabei ganz oder teilweise auf die Ausführung verzichten.

Du darfst eine Aktion auf einer Zone **nur** dann ausführen, wenn du ein **U-Boot in dieser Zone** hast. Zonen zeigen mit dem entsprechenden Symbol jeweils an, welche Aktionen auf ihnen ausführbar sind:

FÜR DIE AKTION...

...BEWEGUNG



SUCHE DAS SYMBOL



...SONAR



SUCHE DAS SYMBOL



...TAUCHGANG



SUCHE DAS SYMBOL



...MEERESSCHUTZ



SUCHE DAS SYMBOL



...PUBLIKATION



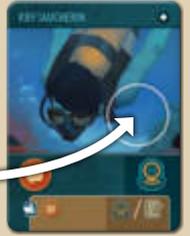
SUCHE DAS SYMBOL



GENERELLE REGELN FÜR DIESE PHASE

- Für manche Aktionen brauchst du **zusätzliche** Scheiben aus deinem **Laderaum**, um die Aktion auszuführen. Die Aktionen geben das an, wenn nötig.
- Zeigt ein Crewmitglied **mehrere** Aktionen, die durch einen **Schrägstrich (/)** **getrennt** sind, darfst du **nur 1** dieser Aktionen nutzen und musst dich entscheiden.
- Zeigt ein Crewmitglied **mehrere nebeneinander abgebildete** Aktionen, darfst du **jede** dieser Aktionen jeweils 1× nutzen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Du darfst sie auch in **verschiedenen Zonen** (wenn du mehrere U-Boote hast) nutzen.
- Führe jede Aktion immer vollständig aus, bevor du die nächste Aktion nutzt. Nutzt du mehrere Aktionen des Crewmitglieds, gilt das trotzdem nur als 1 Zug.
- Wenn du durch eine Aktion einen Bonus erhältst, darfst du stets ganz oder teilweise darauf verzichten.
- Erreicht dein Marker auf einer Eigenschaftsleiste das Feld mit dem Einfluss-Symbol, erhältst du 1 (siehe S. 14). Würdest du deinen Marker über das Ende der Leiste hinaus rücken? Dann rücke ihn stattdessen auf das Feld mit dem (wie der Pfeil auf der Leiste zeigt) und erhalte wieder 1 .
- Auf der Genialitätsleiste () haben 2 Felder ein U-Boot () abgebildet. Sobald der Leistenanzeiger das erste Mal das entsprechende Feld erreicht, schaltest du **sofort** 1 zusätzliches U-Boot frei.
Lasse es dann sofort zu Wasser (wie beim Spielaufbau): Wähle 1 **Basis**, wie vom Szenarioplan angegeben, nimm das U-Boot und lege es in das Bewegungsfeld dieser Zone. Erhalte sofort den Ankunfts-Bonus dieser Zone.

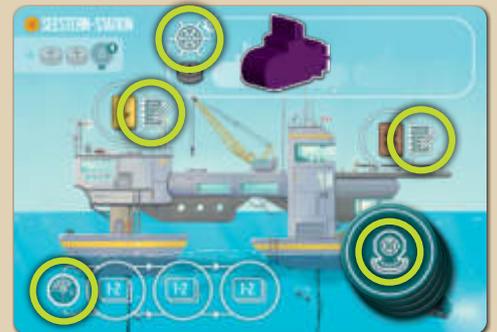
Crewmitglied mit 1 Aktion: Aktivierst du dieses Crewmitglied, darfst du 1 Aktion **Tauchgang** ausführen.



Crewmitglied mit mehreren Aktionen (1 wählen): Aktivierst du dieses Crewmitglied, darfst du 1 Aktion **Bewegung** **oder** **Meeresschutz** nutzen.



Crewmitglied mit mehreren Aktionen (alle): Aktivierst du dieses Crewmitglied, darfst du 1 Aktion **Sonar** **und** 1 Aktion **Publikation** nutzen – in einer Reihenfolge deiner Wahl.



Dein U-Boot ist auf der Seestern-Station. Wenn du ein Crewmitglied aktivierst, hast du die Möglichkeit folgende Aktionen auszuführen: **Bewegung**, **Sonar**, **Tauchgang** und **Publikation** (für diese Aktion gibt es 2 Felder).



DIE AKTIONEN



BEWEGUNG

Bewege 1 deiner U-Boote. Erhalte den Ankunfts-Bonus und ermögliche dir neue Aktionsoptionen.

Bewege 1 deiner U-Boote von seiner aktuellen Zone (Start-Zone) auf 1 andere Zone (Ziel-Zone).

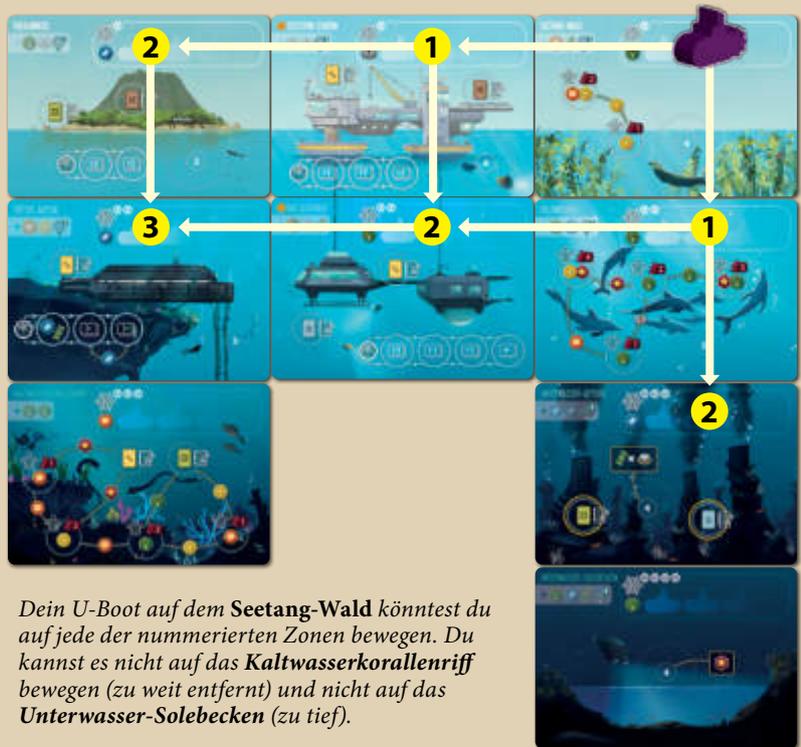
Deine **Technologie-Stufe** auf der Genialitätsleiste bestimmt sowohl die **Reichweite**, wie auch die **maximal zugängliche Tiefe**.

DIE BEWEGUNGSREGELN

- Die maximale **Tiefe**, in die du dich hinein bewegen darfst, entspricht deiner Technologie-Stufe.
- Die maximale **Reichweite**, entspricht deiner Technologie-Stufe. Für je 1 **Technologie-Stufe** darfst du dich waagrecht oder senkrecht je 1 Zone weit bewegen.
- Du darfst dich nicht über „leere“, also noch nicht platzierte Zonen, bewegen.
- Lege dein U-Boot nach der Bewegung immer auf das **Bewegungsfeld** der Ziel-Zone.
- Du darfst dich auf Zonen bewegen, auf denen bereits U-Boote (von dir oder anderen) sind.



Beispiel: Deine **Technologie-Stufe** ist 3 (3 Gears). Du darfst dich also maximal bis **Tiefe 3** und pro Bewegung-Aktion maximal **3 Zonen weit** bewegen.



Dein U-Boot auf dem **Seetang-Wald** könntest du auf jede der nummerierten Zonen bewegen. Du kannst es nicht auf das **Kaltwasserkorallenriff** bewegen (zu weit entfernt) und nicht auf das **Unterwasser-Solebecken** (zu tief).

ANKUNFTS-BONUS

Sofort wenn dein U-Boot seine Ziel-Zone erreicht hat, erhältst du den **Ankunfts-Bonus** von dort. Er ist im Bewegungsfeld, direkt unterhalb des **Ankunfts-Bonus** angegeben.

Erinnerung: Du erhältst den **Ankunfts-Bonus** auch, wenn du ein neues U-Boot freischaltest und auf einer Basis zu Wasser lässt.



Du bewegst dein U-Boot auf die **Unterwasser-Geysire**. Du beendest deine Bewegung dort und erhältst als **Ankunfts-Bonus** 1 **Genialität** (1 Gear).



SONAR

(benötigt 1 zusätzliche Scheibe) Lege 1 Scheibe auf ein freies Sonar-Feld, um Boni zu erhalten und neue Zonen zu entdecken.

Wähle eine Sonar-Leiste auf einer Zone, auf der du ein U-Boot hast, und lege 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf das **erste freie Sonar-Feld** von links.

Durch manche Sonar-Felder erhältst du Sofort-Boni wie z.B. Fortschritt für eine Eigenschaft. Durch die meisten Sonar-Felder darfst du jedoch sofort **1 neue Zone entdecken**.

Hinweis: Es gibt Zonen mit mehr als 1 Sonar-Leiste. Entscheide dich, welche du für die Aktion nutzt.

Achtung: Durch das Legen der Scheibe kann es passieren, dass du eine **Verbindung herstellst** (siehe S. 13).



Beispiel: Du führst die Aktion Sonar aus. Du hast ein U-Boot auf der Zone **Ruhige See**. Es gibt 2 Sonar-Leisten hier. Du musst entscheiden, auf welches der beiden markierten Sonar-Felder du deine zusätzliche Scheibe legen willst. Bei der Sonar-Leiste links liegen noch keine Scheiben, also würdest du sie nach ganz links legen. Du darfst frei entscheiden, welches Feld (und welchen Bonus) du also wählst.

NEUE ZONE ENTDECKEN

SCHRITT 1: OZEANKACHELN ZIEHEN & WÄHLEN

Ziehe **2 Ozeankacheln**. Das Sonar-Feld zeigt, welche **Tiefe** die Ozeankacheln haben dürfen. Sind mehrere Tiefen angegeben, darfst du für **jede gezogene Ozeankachel** wählen, aus welcher der möglichen Tiefen du ziehst. Sieh dir beide Ozeankacheln an, entscheide dich für **1** davon und lege die andere zurück unter den entsprechenden Stapel.

WAS MUSS ICH DABEI BEACHTEN?

- Du darfst Ozeankacheln aus Tiefen ziehen, in die du dich aktuell noch nicht bewegen kannst.
- Kannst du keine Ozeankacheln der angegebenen Tiefen mehr ziehen, weil kein Platz mehr dafür vorhanden ist, musst du **stattdessen** aus den niedrigstmöglichen Tiefen ziehen, die du auslegen kannst, selbst wenn diese Tiefe nicht auf dem Sonar-Feld angegeben ist.
- Ist im ganzen Ozean gar kein Platz mehr frei? Erhalte stattdessen genau 1 statt Ozeankacheln zu ziehen und überspringe die nächsten Schritte.

SCHRITT 2: ZONE LEGEN

Lege die gewählte Ozeankachel als neue Zone an einen freien Platz der entsprechenden Tiefe im Ozean. Beachte dabei folgende **Legeregeln**:

LEGEREGELN

- Der Szenarioplan gibt an, wie viele Spalten breit der Ozean höchstens werden darf und auf welche Plätze du Zonen der Tiefe 1 legen darfst.
- Zonen der Tiefe 2–5 darfst du nur in Spalten legen, in denen bereits eine Zone der vorherigen Tiefe liegt. **Beispiel:** Du darfst einen Tiefe-4-Zone nur in eine Spalte legen, in der bereits ein Tiefe-3-Zone liegt, unter der ein freier Platz ist.

Dann: Zeigt die Zone ein **Tauchgang-Feld**? Lege verdeckt so viele Tauchplättchen darauf, wie die Zahl auf dem Feld angibt.

SCHRITT 3: ENTDECKUNGS-BONUS

Erhalte den **Entdeckungsbonus** der gelegten Zone. Er ist oben links angegeben. Diesen Bonus erhältst nur du und nur einmalig.

Hinweis: Zonen mit Tauchgang-Feld erinnern beim Entdeckungsbonus daran, dass du Tauchplättchen darauf legen musst.

Das Symbol, das dich eine Zone entdecken lässt, zeigt immer den Umriss von 2 Ozeankacheln (weil du 2 ziehst, aus denen du 1 wählen darfst) und eine Zahl oder einen Zahlenbereich (weil du nur von bestimmten Tiefen ziehen darfst).

2-4

ZIEHE VON TIEFE 2-4

4+

ZIEHE VON TIEFE 4 ODER TIEFER

3

ZIEHE VON TIEFE 3

Beispiel: Zeigt das Sonar-Feld „1-2“, darfst du beide von Tiefe 1, beide von Tiefe 2, oder je eine von Tiefe 1 und 2 ziehen.



Beispiel: Dein Sonar-Feld gibt an, dass du aus Tiefe 1-2 ziehen darfst. Der Szenarioplan zeigt, dass es noch 2 Plätze für Tiefe-1-Zonen gibt und 1 Platz für eine Tiefe-2-Zone (unter der Tiefe-1-Zone **Sterbendes Riff**). Du entscheidest dich, jeweils 1 Zone von Tiefe 1 und Tiefe 2 zu ziehen.

Du ziehst das **Atoll** (Tiefe 1) und die **Versunkenen Ruinen** (Tiefe 2). Du siehst sie dir an und entscheidest dich für die **Versunkenen Ruinen**, weil dir diese Zone am meisten weiterhilft. Das Atoll legst du zurück unter seinen Stapel.



Du legst die **Versunkenen Ruinen** auf den freien Platz in Tiefe 2 und legst 4 Tauchplättchen auf das Tauchgang-Feld darauf. Zum Schluss erhältst du den Entdeckungsbonus: und .





TAUCHGANG

Nimm das oberste Tauchplättchen von einem



Tauchgang-Feld.

Wähle auf einer Zone, auf der du ein U-Boot hast, ein **Tauchgang-Feld**, auf dem noch mind. 1 **Tauchplättchen** liegt. Nimm dir das **oberste Tauchplättchen** von dort und decke es auf.

TAUCHPLÄTTCHEN

Tauchplättchen zeigen immer eine bestimmte Menge **Wissen** (die du für die Aktionen *Meeresschutz* und *Publikation* brauchst) und meistens auch einen anderen **Bonus**.

In deinem Zug darfst du so viele deiner Tauchplättchen nutzen, wie du möchtest. Wirf genutzte Tauchplättchen danach auf einem gemeinsamen Abwurfstapel ab. Nutzt du ein Tauchplättchen, darfst du **entweder** das darauf abgebildete

Wissen erhalten **oder** den anderen darauf abgebildeten Bonus/die Aktion.

Hinweis: Wenn du **Wissen** erhältst, bedenke dass du **höchstens 12** **Wissen** auf einmal haben kannst, überschüssiges geht verloren.

Achtung: Du darfst dein gespeichertes Tauchplättchen auch nutzen, **statt** ein Crewmitglied für deinen Zug zu aktivieren. Du musst also dann für deinen Zug kein Crewmitglied aktivieren.

WAS MUSS ICH DABEI BEACHTEN?

- Am Ende deines Zuges darfst du **1 Tauchplättchen** auf deinem Tableau speichern, und so in deinen nächsten Zug mitnehmen. Überzählige Tauchplättchen musst du jedoch nutzen, bevor du deinen Zug beendest.
- Du darfst Tauchplättchen **vor, nach** und **zwischen** Aktionen nutzen.
- Du darfst Tauchplättchen sofort in dem Zug nutzen, in dem du sie erhalten hast.
- Sind nicht mehr genügend Tauchplättchen im Vorrat, wenn ihr Tauchplättchen auf ein neues Tauchgang-Feld legen müsst, mischt den Abwurfstapel und legt ihn als neuen Vorrat bereit. Sind auch danach noch zu wenig Plättchen im Vorrat, platziert so viele wie möglich.



Beispiel: Du führst die Aktion **Tauchgang** aus. Du hast ein U-Boot auf dem **Tiefsee-Aufzug**. Du nimmst das oberste Tauchplättchen: Es zeigt 3 **Wissen** und eine Aktion **Bewegung**. Du darfst es entweder nutzen, um das **Wissen** zu erhalten oder damit die Aktion **Bewegung** auszuführen. Du kannst das Plättchen sofort (noch in diesem Zug) nutzen oder aber du speicherst das Plättchen auf deinem Tableau um es in einem späteren Zug für das Wissen oder die Aktion **Bewegung** zu nutzen.



TAUCHPLÄTTCHEN

SIE ZEIGEN MEISTENS DIE SYMBOLE VON S. 6.



Nutze eine Aktion **Meeresschutz** und reduziere ihre Wissenskosten dabei um 1 (Minimum: 0).

Wirf 1 Scheibe aus deinem Laderaum in deinen Vorrat ab, um 5 Wissen zu erhalten.



MEERESSCHUTZ

(benötigt 1 zusätzliche Scheibe) Bezahle die Wissenskosten und lege 1 Scheibe auf 1 freies



Meeresschutz-Feld.

Wähle auf einer Zone, auf der du ein U-Boot hast, 1 freies **Meeresschutz-Feld**. Bezahle die dort angegebenen **Wissenskosten** und erhalte sofort den angegebenen Bonus. Lege 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf dieses Feld.

Achtung: Durch das Legen der Scheibe kann es passieren, dass du eine **Verbindung** herstellst (siehe S. 13).

WISSENSKOSTEN BEZAHLEN

Aktionen, die Wissenskosten haben, zeigen dieses Symbol: . Um die Aktion auszuführen, musst du so viel Wissen ausgeben, wie die Zahl im Symbol angibt. Rücke dazu deinen Wissensanzeiger zurück.

Denke daran: Du darfst in deinem Zug jederzeit Tauchplättchen nutzen, um Wissen zu erhalten.



Beispiel: Du möchtest eine Aktion **Meeresschutz** ausführen. Du hast ein U-Boot auf dem **Seetang-Wald**. Du hast 3 Wissen. Du kannst dir also sowohl das eine als auch das andere **Meeresschutz-Feld** leisten. Du entscheidest dich für das linke Feld, gibst 2 Wissen aus, erhältst den angegebenen Bonus () und legst 1 Scheibe aus deinem Laderaum darauf.

Feld leisten. Du entscheidest dich für das linke Feld, gibst 2 Wissen aus, erhältst den angegebenen Bonus () und legst 1 Scheibe aus deinem Laderaum darauf.



PUBLIKATION

(benötigt 1 zusätzliche Scheibe) Bezahle die Wissenskosten und lege 1 Scheibe auf ein freies

Publikations-Feld.

Wähle auf einer Zone, auf der du ein U-Boot hast, 1 freies **Publikations-Feld**. Jedes **Publikations-Feld** zeigt ein **Themen-Symbol**. Wähle nun 1 Forschungsbericht aus der Auslage, der das **identische Themen-Symbol** besitzt (es dürfen auf dem Forschungsbericht zusätzliche Themen-Symbole sichtbar sein).

Achtung: Liegt kein Forschungsbericht mit passendem Symbol in der Auslage? Dann kannst du die Aktion auf diesem Feld nicht nutzen.

Bezahle dann die auf dem Forschungsbericht **angegebenen Wissenskosten** und lege 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf das **Publikations-Feld**.

Achtung: Durch das Legen der Scheibe kann es passieren, dass du eine **Verbindung herstellst** (siehe S. 13).

Nimm den Forschungsbericht aus der Auslage und lege ihn offen vor dich. Fülle zuletzt die Auslage mit 1 neuen Forschungsbericht vom Stapel auf.

SOFORT-BONI AUF FORSCHUNGSBERICHTEN

Auf Forschungsberichten können ein oder mehrere Sofort-Boni abgebildet sein – und diese Boni können sogar für alle anderen gelten!

Zeigt ein Forschungsbericht einen **dauerhaften Bonus**, gilt er ab sofort bis zum Spielende. Zeigt er einen **Spielende-Bonus**, gilt er am Spielende. Es gibt diese 4 Arten von Boni:



Punkte (Spielende): Am **Spielende** erhältst du die gezeigten Punkte.



Du selbst (sofort): Du erhältst den gezeigten **Sofort-Bonus**.



Alle anderen (sofort): Alle außer dir erhalten den gezeigten **Sofort-Bonus**.



Aktivierungsfeld (dauerhaft): Du darfst dieses Aktivierungsfeld nutzen, **statt** ein Crewmitglied für deinen Zug zu aktivieren. Lege dazu, wie üblich, 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf das freie Aktivierungsfeld.

Achtung: Diese Scheibe bleibt bis zum Spielende auf dem Forschungsbericht liegen. Du kannst sie nicht zurücknehmen.

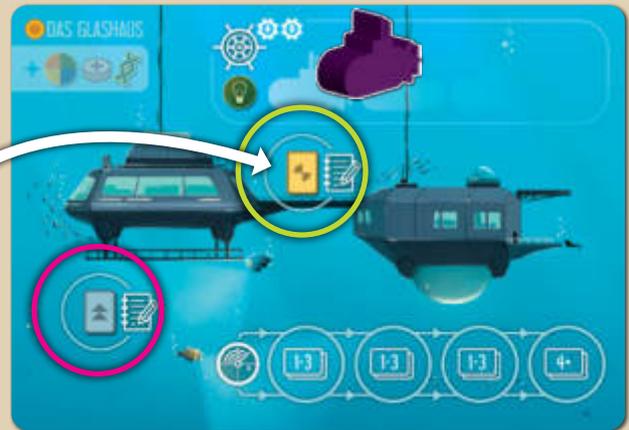
BEISPIELE



Nutze 1 Aktion **Tauchgang**. Nimm dabei 1 zusätzliches **Tauchplättchen** von diesem **Tauchgang-Feld** (falls möglich).



Nutze 1 Aktion **Meeresschutz**. Du musst kein U-Boot auf dieser Zone haben, sondern nur ein U-Boot in derselben Tiefe.



Beispiel: Du nutzt die Aktion **Publikation**. Du hast ein U-Boot auf der Zone **Das Glashauss**. Dort sind zwei freie **Publikations-Felder**. Das Thema von beiden Feldern ist auf Forschungsberichten in der Auslage zu sehen. Du hast genug Wissen, um dir sowohl den einen als auch den anderen leisten zu können. Du entscheidest dich für den Forschungsbericht mit dem Thema **Frühwarnsysteme für Ökosysteme**.



Du nimmst dir den Forschungsbericht. Du erhältst sofort **2 Wissenspunkte** und darfst 1 deiner **Crewmitglieder befördern** (+). Alle anderen erhalten sofort jeweils 1 Scheibe in ihren Laderaum (+).



Nutze 1 Aktion **Bewegung**. Deine **Technologie-Stufe** gilt dabei als 1 höher. (Du kannst dich also 1 Zone weiter und/oder 1 Tiefe tiefer bewegen.)



CREWMITGLIED BEFÖRDERN

Wähle 1 blaues Junior-Crewmitglied, und drehe es auf seine goldene Führungspersonal-Seite. Erhalte alle links unten auf der goldenen Seite angegebenen Sofort-Boni.

WAS MUSS ICH SONST NOCH WISSEN?

- Den Bonus, den du von der blauen Seite erhalten hast, verlierst du **nicht**, wenn du ein Crewmitglied beförderst.
- Liegt eine **Scheibe** auf dem Aktivierungsfeld auf der blauen Seite, wenn du ein Crewmitglied beförderst? Wirf sie in deinen **Vorrat** ab.



*Beispiel: Du beförderst deinen **Pilot** zum **Steuermann**. Die Scheibe, die auf dem Pilot liegt, wirfst du in deinen Vorrat ab. Du erhältst den Sofort-Bonus des **Steuermanns** (). Das , dass du auf der blauen Seite erhalten hast, musst du nicht abgeben.*

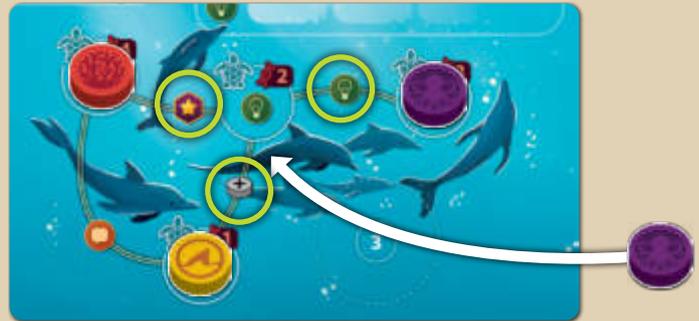
VERBINDUNG HERSTELLEN

Manche Felder einer Zone sind durch Linien verbunden. Sie heißen **Verbindungen**.

Sobald auf **beiden** Seiten einer Verbindung eine Scheibe liegt, ist die **Verbindung hergestellt**. Dann erhalten sofort beide von euch, denen **diese Scheiben** gehören, den Sofort-Bonus, der auf der Verbindung angegeben ist.

WAS MUSS ICH SONST NOCH WISSEN?

- Gehören **beide** Scheiben dir? Dann erhältst du nur 1x den Bonus.
- Du kannst mit 1 Scheibe mehrere Verbindungen auf einmal herstellen.
- Wer am Zug ist, erhält die Boni zuerst, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Beispiel: Legst du deine Scheibe auf dieses Meeresschutz-Feld, stellst du 3 Verbindungen auf einmal her. Ihr erhaltet in Spielreihenfolge die folgenden Boni:

- Du (Lila) erhältst den Bonus von allen 3 Verbindungen: () () ()
- Gelb erhält ()
- Rot erhält ()



BESONDERHEITEN VON ZONEN

Manche Zonen haben zusätzlich zu den Feldern darauf einige Besonderheiten. Drei Beispiele dazu seht ihr unten. Weitere Besonderheiten findet ihr auf dem Blatt mit Erläuterungen.

BESONDERHEIT FÜR DIE GANZE ZONE

Das kleine gelbe Warndreieck zeigt, dass die Besonderheit nicht mit einem bestimmten Feld zusammenhängt, sondern für die ganze Zone gilt.



Beispiel: Bewegst du dich von dieser Zone weg, gilt deine Technologie-Stufe dabei als 1 höher.

BESONDERHEIT FÜR EIN FELD

Führt eine gelbe Linie von einem Aktionsfeld weg, gilt die Besonderheit nur für dieses Feld. Du erhältst den angegebenen Sofort-Bonus sofort, nachdem du die Aktion dort genutzt hast.



Beispiel: Nachdem du hier eine Aktion Tauchgang genutzt hast, erhältst du 1 Einfluss.

SONDERREGEL-FELDER

Ein gelber Kreis um ein Feld zeigt an, dass die Besonderheit für dich gilt, sobald dort eine Scheibe von dir liegt.



Beispiel: Hast du eine Scheibe auf diesem Publikations-Feld, darfst du jedes Mal, nachdem du auf dieser Zone eine Aktion Meeresschutz genutzt hast, sofort noch 1 Aktion Meeresschutz auf dieser Zone nutzen.



EINFLUSS UND DER EINFLUSSBEREICH

Auf dem **Einflussbereich** des Szenarioplans hältst du den positiven Einfluss fest, den du auf den Ozean hast.

In manchen Szenarien ist der Einflussbereich recht einfach gehalten, in anderen erwarten euch richtig viele Entscheidungsmöglichkeiten.

Der Einflussbereich besteht hauptsächlich aus sechseckigen Feldern, die oft Sofort-Boni zeigen.

Wenn du **Einfluss** erhältst (egal auf welche Art), lege sofort 1 deiner Einflussmarker auf ein freies Feld im Einflussbereich und erhalte den Sofort-Bonus davon.

Du darfst Einflussmarker nur auf Felder legen, die

- an einen **Strich oder -Pfeil** angrenzen, oder
- an ein Feld angrenzen, auf dem bereits ein beliebiger Einflussmarker liegt.

WAS MUSS ICH SONST NOCH WISSEN?

- Legst du Einflussmarker auf Felder mit bestimmten Farben (wie rechts im Einflussbereich in der **Wertungsübersicht** angegeben), erhältst du am Spielende entsprechend Punkte. Das sind **Punktefelder**.
- Auf einem Feld mit **∞**-Symbol dürfen unbegrenzt viele Einflussmarker liegen. (Stapelt sie einfach oder legt sie in den dafür vorgesehenen Bereich daneben.)
- Ist dein Vorrat aus Einflussmarkern leer, nutze Einflussmarker einer nicht verwendeten Farbe oder etwas anderes Geeignetes als Ersatz.



Beispiel: Du (Lila) erhältst 1 Einfluss, also legst du 1 Einflussmarker in den Einflussbereich. Du darfst ihn auf alle pink markierten Felder legen, weil sie entweder an einen **Strich oder -Pfeil** angrenzen, oder an ein Feld, auf dem bereits ein Einflussmarker liegt.

WERTUNGS-ÜBERSICHT



Nicht vergessen: Für Einflussmarker auf farbigen Punktefeldern erhältst du am Spielende Punkte.



Im Bereich neben dem Feld mit **∞** ist Platz für Einflussmarker. Sobald auf dem Feld mit **∞** ein Einflussmarker liegt, dürfen weitere hier abgelegt werden. Alle Einflussmarker in diesem Bereich bringen entsprechend Punkte.

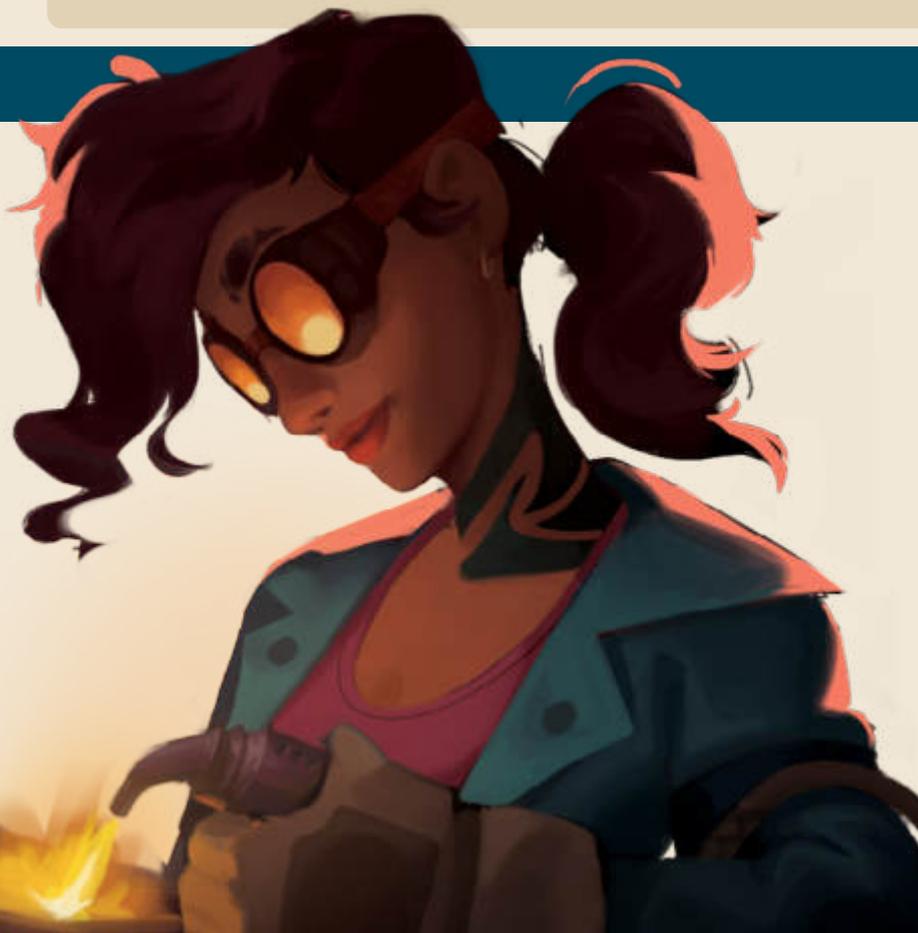
RUNDENENDE

Sobald ihr **alle gepasst** habt, endet die Runde.

War das gerade die **6. Runde**? Dann endet das Spiel sofort und ihr geht zur Wertung über.

Tipp: Ihr zählt die Runden an euren Crewmitgliedern ab: Nach der 6. Runde habt ihr also 6 Crewmitglieder plus euer Start-Crewmitglied.

War es noch **nicht** die 6. Runde? Spielt eine neue Runde. Gebt „die Welle“ **nach links** weiter.



WERTUNG



Nehmt den Wertungsblock zur Hand und zählt jeweils eure Punkte zusammen.



1 EIGENSCHAFTEN

Oben auf jeder **Eigenschaftsleiste** ist eine Punktstufe angegeben. Sieh bei jeder Leiste nach, welche Punktstufe dein Eigenschaftsanzeiger erreicht hat, und erhalte entsprechend Punkte.



Beispiel: Für deine Eigenschaftsleisten erhältst du $7 + 10 + 4 + 7$ Punkte, also insgesamt 28 Punkte.

2 EINFLUSS

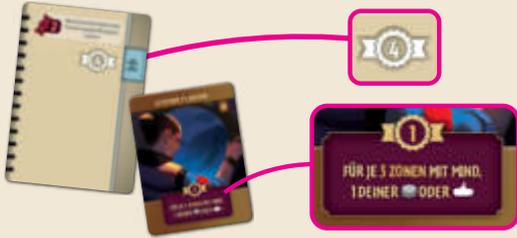
Erhalte Punkte für deine **Einflussmarker** auf **Punktefeldern**. Die Wertungsübersicht im Einflussbereich zeigt, für welche Felder es wie viele Punkte gibt.



Du (Lila) hast 3 Einflussmarker auf Feldern, die 1 Punkt bringen, und 3 Einflussmarker auf Feldern, die 2 Punkte bringen (die Einflussmarker im Bereich neben dem ∞ -Feld zählen mit). Du erhältst für deinen Einfluss also 9 Punkte.

3 FORSCHUNGSBERICHTE & STUFE-5-CREWMITGLIEDER

Manche **Forschungsberichte** bringen Punkte. Jedes **Stufe-5-Crewmitglied**, das auf der goldenen **Führungspersonal-Seite** liegt, hat eine eigene Wertungsbedingung, für die du entsprechend Punkte erhältst (abgerundet).



Dein Forschungsbericht bringt 4 Punkte. Für dein goldenes Stufe-5-Crewmitglied erhältst du 3 Punkte, denn du hast auf 11 verschiedenen Zonen eine Scheibe und/oder ein U-Boot ($11 \div 3 = 3$ Zonen (abgerundet) \times 1 Punkt).

4 SZENARIO-ZIELE

Jedes Szenario gibt **Ziele** vor, die auf unterschiedliche Arten Punkte bringen. Wertet dabei immer nur eure **eigenen** Scheiben und U-Boote.

Manchmal bezieht sich ein Ziel auf mehrere Spalten oder Tiefen. Wenn ihr dabei ein „/“ seht, gilt hier „und/oder“ – also „wenn das eine und/oder das andere zutrifft“.

Viele Ziele geben zusätzlich Punkte für Mehrheiten. Führt die Mehrheitenwertung durch und legt entsprechend Scheiben aus eurem Vorrat auf diese Felder.

Herrscht dabei **Gleichstand um den 1. Platz**, erhalten alle daran Beteiligten die vollen Punkte für den 1. Platz. Es werden dann aber keine Punkte für den 2. Platz vergeben. Gibt es nur einen 1. Platz und herrscht **Gleichstand um den 2. Platz**, erhalten alle daran Beteiligten die vollen Punkte für den 2. Platz.

Hast du **nichts** von dem, was für das Ziel benötigt wird, nimmst du an der Mehrheitenwertung nicht teil.



LILA (DU) Du hast 6 Scheiben auf Sonar-Feldern und damit von allen die meisten. Du belegst also den 1. Platz und erhältst 11 Punkte für das Ziel und die Mehrheitenwertung (6×1 Punkt pro Scheibe + 5 Punkte für den 1. Platz).

LILA (DU) Du hast 3 Scheiben auf Publikations-Feldern, doch weil es einen Gleichstand um den 1. Platz gab, gibt es keine Punkte für den 2. Platz. Du erhältst also keine Punkte für die Mehrheitenwertung, sondern nur 3 Punkte für das Ziel (3×1 Punkt pro Scheibe).

LILA (DU) Du hast 5 Scheiben auf Meeresschutz-Feldern und belegst damit den 2. Platz. Du erhältst also 9 Punkte für dieses Ziel und die Mehrheitenwertung (5×1 Punkt pro Scheibe + 4 Punkte für den 2. Platz).

5 WISSEN & SCHEIBEN

Zähle dein **Wissen** (falls du noch ein gespeichertes Tauchplättchen auf deinem Tableau hast, zählt das Wissen darauf mit) und die Anzahl **Scheiben in deinem Laderaum** zusammen. Teile die Summe **durch 3** und erhalte Punkte entsprechend dem Ergebnis (abgerundet).



Du hast 5 Wissen (2 auf deiner Wissensleiste und 3 auf deinem Tauchplättchen) und 2 Scheiben in deinem Laderaum. Du rechnest also $7 \div 3 = 2$ Punkte (abgerundet).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten die Platzierung.

Du hast insgesamt 69 Punkte. Reicht das für den Sieg?

KOOP-/SOLO-VARIANTE

Ihr könnt jedes Szenario auch kooperativ oder solo spielen. In der **Koop-Variante** arbeitet ihr zusammen, statt gegeneinander zu spielen. In der **Solo-Variante** spielst du allein. Die Solo-Variante ist also so gesehen die **Koop-Variante mit 1 Person**, denn sie funktioniert genau wie die Koop-Variante, mit dem Unterschied, dass du **7 Runden** spielst (statt 6) und mehr Krisen-Karten verwendest.

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

- Mischt die Krisen-Karten und legt **3 Krisen-Karten (4 in der Solo-Variante)** als verdeckten Stapel bereit. Mischt die **Bonusziel-Karten** und legt 3 davon verdeckt oben auf die Krisen-Karten. Legt die übrigen Krisen- und Bonusziel-Karten unbesehen zurück in die Schachtel.
- Wählt einen **Schwierigkeitsgrad**. Er bestimmt, wie viele der insgesamt 7 möglichen Koop-Ziele ihr als Gruppe erfüllen müsst (siehe Tabelle rechts). 4 Ziele werden durch das Szenario festgelegt und 3 weitere durch die Bonusziel-Karten.

1



2

SCHWIERIGKEIT	ANZAHL ERFÜLLTER ZIELE
EINFACH	4 ZIELE
MITTEL	5 ZIELE
SCHWIERIG	6 ZIELE
LEGENDÄR	ALLE 7 ZIELE

BONUSZIELE & KRISEN

Zu **Beginn jeder Runde** (auch bereits in der 1. Runde), deckt ihr die oberste Karte vom Stapel der Bonusziel- und Krisen-Karten auf. In Runde 1 bis 3 ist das also ein Bonusziel, das ihr am Spielende erreichen könnt (legt es offen neben den Szenarioplan). In den übrigen Runden ist es eine Krise, die sofort wirksam ist (folgt den Anweisungen auf der Karte und werft sie danach ab).

Beispiel: Zu Beginn von Runde 4 zieht ihr die Krisen-Karte **Aktiver Vulkan**. Dadurch müsst ihr alle jeweils alle eure U-Boote 2 Zonen nach oben bewegen (so weit wie möglich). Das könnte eure Pläne ganz schön durchkreuzen!



SO GEWINNT IHR

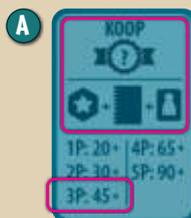
Der Spielablauf ist wie im Grundspiel. Doch statt gegeneinander zu spielen, versucht ihr gemeinsam als Gruppe eine bestimmte Anzahl an Koop-Zielen zu erfüllen. Es gibt insgesamt 7 Koop-Ziele:



- A 1 KOOP-ZIEL IM EINFLUSSBEREICH**
- B 3 KOOP-ZIELE BEI DEN SZENARIO-ZIELEN**
- C 3 KOOP-ZIELE AUF DEN BONUSZIEL-KARTEN**

Bei vielen Koop-Zielen müsst ihr eine Mindestanforderung erfüllen, je nachdem, zu wievielt ihr spielt. Ihr müsst diese Anforderung **nicht alle jeweils einzeln** erfüllen, sondern **gemeinsam als Gruppe**, sofern nicht anders angegeben.

Nach der **6. Runde (7. Runde in der Solo-Variante)** endet das Spiel. Prüft, wie viele Koop-Ziele ihr erfüllt habt. Erfüllt ihr mindestens so viele, wie euer Schwierigkeitsgrad vorgibt, habt ihr gewonnen!



Der **Einflussbereich** zeigt 1 Koop-Ziel. Es gibt an, wie viele Punkte ihr zusammengezählt als Gruppe mindestens erhalten müsst für eure **Einflussmarker, Forschungsberichte** und **Crewmitglieder**.

Beispiel: Im Spiel zu dritt müsst ihr für dieses Ziel **mindestens 45 Punkte** erreichen.



Ignoriert die Mehrheitenwertung.

Alle 3 **Szenario-Ziele** zeigen am unteren Rand Koop-Ziele. Sie geben die Mindestanforderung an, die ihr als Gruppe erreichen müsst.

Beispiel: Im Spiel zu dritt müsst ihr zusammengezählt **mindestens 11 Scheiben auf Publikations-Feldern** haben.



Jede **Bonusziel-Karte** zeigt ein Koop-Ziel. Es gibt eine Mindestanforderung an, die ihr als Gruppe erreichen müsst.

Beispiel: Im Spiel zu dritt müsst ihr zusammengezählt **mindestens 13 Junior-Crewmitglieder** haben.

IMPRESSUM

Autoren: Carl de Visser, Jarratt Gray • **Illustrationen:** Maruša Gorjup, Fahed Alrajili • **Grafikdesign:** Josh Cappel • **Projekt Management:** Helaina Cappel & Marc Specter
Kommunikation: Sean Jacquemain
Vakuumform-Design: Game Tray



DEUTSCHE VERSION

Redaktion: Benjamin Schönheiter • **Grafikdesign:** Anna Spies & Board Game Circus

©2024 Board Game Circus, Daniel Theuerkaufner, Im Matffeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, und Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Age of Gaming (Burnt Island Games und Grand Gamers Guild).

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de. Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

