

ENDEAVOR DIE TIEFSEE

ORCA-AUSWILDERUNG MINI-ERWEITERUNG

Erweiterung! Grundspiel *Endeavor: Die Tiefsee* zum Spielen benötigt!

Ihr arbeitet mit einer Einrichtung zusammen, die sich um verletzte und verirrte Orcas kümmert, um sie wieder auszuwildern. Helft dabei, diese majestätischen Kreaturen wieder in ihren natürlichen Lebensraum zu bringen!

Inhalt: 1 Ozeankachel, 5 Orca-Marker aus Holz, 1 Anleitung

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Mischt die Ozeankachel  **Orca-Auswilderung** mit in Tiefe 1. Legt die 5 Orca-Marker bereit.


ZONE LEGEN

Wenn ihr die Zone **Orca-Auswilderung** in den Ozean legt, legt auch die 5 Orca-Marker in das Auswilderungsbecken darauf.




SPIELBLAUF

Bewegst du eines deiner U-Boote auf die **Orca-Auswilderung**, darfst du als Ankunfts-Bonus 1 Orca-Marker aus dem Auswilderungsbecken nehmen (falls möglich). Lege ihn in deinen Laderaum. Du darfst mehrere Orca-Marker haben.

Wenn du eine Aktion **Meeresschutz**  auf einer Zone **ohne Orca-Marker** ausführen willst, darfst du 1 Orca-Marker aus deinem Laderaum mit auf diese Zone legen (*So wilderst du den Orca aus*). **Tust du das?** Dann sind die Wissenskosten dieser Aktion **0**.

***Beispiel:** Du nutzt die Aktion Meeresschutz auf dem **Quallenschwarm**, auf dem noch kein Orca-Marker liegt. Du entscheidest dich, 1 Orca-Marker aus deinem Laderaum mit auf die Zone zu legen – das reduziert die Wissenskosten dieser Aktion Meeresschutz von 5 auf 0.*



Die Sonderregel der Sonarleiste besagt: Wenn die hiermit entdeckte Zone **mind. 1 Meeres-schutz-Feld** hat, erhältst du 1 .



Spielidee & Entwicklung: Carl de Visser, Jarratt Gray und Josh Cappel

Grafik: Josh Cappel • Illustration: Maruša Gorjup

©2024 Board Game Circus & Frosted Games unter Lizenz von Age of Gaming.

Alle Rechte vorbehalten