

# 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 Meeresschutz-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