

# ENDEAVOR DIE TIEFSEE

## TAUCHROBOTER MINI-ERWEITERUNG



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

*Bedient an der Roboter-Station den ausgeklügelten Tauchroboter, der sich sogar upgraden lässt!*

Inhalt: 1 Ozeankachel, 1 Tauchroboter-Marker,  
4 Upgrade-Marker, 1 Anleitung

### ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Mischt die Ozeankachel  **Roboter-Station** mit in Tiefe 3. Legt den **Tauchroboter** und die **4 Upgrade-Marker** bereit.

### ZONE LEGEN & ENTDECKUNGS-BONUS

Wenn ihr die Zone **Roboter-Station** in den Ozean legt, legt anschließend die 4 Upgrade-Marker auf die dafür vorgesehenen Felder direkt unter dem Entdeckungs-Bonus.

Als Entdeckungs-Bonus darfst du außerdem den Tauchroboter auf das Bewegungsfeld 1 Zone deiner Wahl im Ozean legen (auf dem U-Boote erlaubt sind).



## DEN TAUCHROBOTER BEWEGEN

Der Ankunfts-Bonus der **Roboter-Station** besagt, dass du den Tauchroboter 1 Zone weit bewegen darfst. Das ist die einzige Möglichkeit den Tauchroboter zu bewegen.

### WAS MUSS ICH DABEI BEACHTEN?

- Du darfst den Ankunfts-Bonus der Zone erhalten, auf die sich der Tauchroboter bewegt.
- Du darfst den Tauchroboter in Tiefen bewegen, die dein U-Boot nicht erreichen dürfte.
- Bewegst du den Tauchroboter auf die Roboter-Station, erhältst du den Ankunfts-Bonus von dort und darfst ihn erneut bewegen.
- Der Tauchroboter kann nur Zonen betreten, die auch U-Boote betreten dürften.



Beispiel: Du (Gelb) bewegst dein U-Boot auf die **Roboter-Station**. Als Ankunfts-Bonus darfst du den Roboter 1 Zone weit bewegen und den Ankunfts-Bonus von dort erhalten.

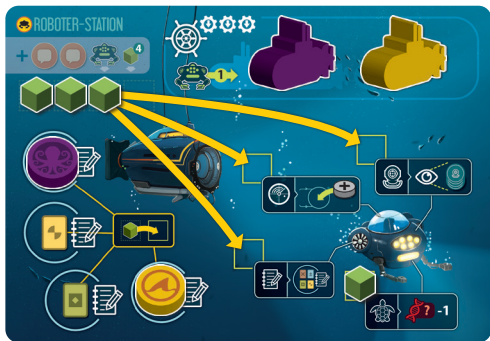
## AKTIONEN MIT DEM TAUCHROBOTER NUTZEN

Solange du ein U-Boot auf der **Roboter-Station** hast, darfst du Aktionen (     ) auf der **aktuellen Zone des Tauchroboters** nutzen.

Aber: Der Tauchroboter ist **kein** U-Boot. Du kannst ihn nicht für Ziele und Effekte nutzen, die sich auf U-Boote beziehen.

## DEN TAUCHROBOTER UPGRADEN

Immer wenn du ein **Publikations-Feld** auf der Roboter-Station belegst, darfst du anschließend 1 noch verfügbaren Upgrade-Marker auf ein freies Upgrade-Feld legen. Dieses Upgrade ist damit für euch alle aktiviert, wenn ihr die entsprechende Aktion mit dem Tauchroboter nutzt.



## TAUCHROBOTER-UPGRADES

Nutzt du eine Aktion auf der Zone mit dem Tauchroboter und wurde das Upgrade für diese Aktion bereits aktiviert, bringt dir das Vorteile, die du nutzen darfst.

### *Das Upgrade von ...*



**Tauchgang:** Sieh dir alle Tauchplättchen auf dem Tauchgang-Feld an (ohne sie den anderen zu zeigen). Wähle 1 davon. Mische die anderen und lege sie zurück auf das Feld.



**Sonar:** Nimm die Scheibe, die du auf das Sonar-Feld legst, aus deinem Vorrat (statt aus deinem Laderaum).



**Meeresschutz:** Die Wissenskosten für das Meeresschutz-Feld sind um 1 geringer (Minimum: 0).



**Publikation:** Das Feld gilt, als würde es alle 4 Themen-Symbole zeigen (Du hast also freie Wahl aus den Forschungsberichten).

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