

ENDEAVOR DIE TIEFSEE

UNTERWASSER-AKADEMIE MINI-ERWEITERUNG

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

Die Unterwasser-Akademie ist ein hochmodernes Ausbildungs-Institut, in dem eure Crew Erfahrung im Einsatz sammeln und wertvolle neue Fähigkeiten erlernen kann.

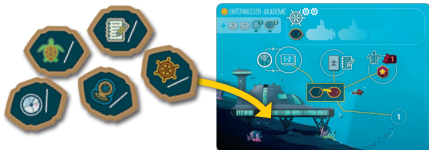
Inhalt: 1 Ozeankachel, 5 Abzeichen, 1 Anleitung

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Mischt die Ozeankachel  Unterwasser-Akademie mit in Tiefe 2. Legt die 5 Abzeichen bereit.

ZONE LEGEN

Wenn ihr die Zone **Unterwasser-Akademie** in den Ozean legt, legt sie wie gewohnt in den Ozean. Legt dann die 5 Abzeichen mit der blauen Seite nach oben mit darauf.



SPIELBLAUF

Bewegst du eines deiner U-Boote auf die **Unterwasser-Akademie**, darfst du als Ankunfts-Bonus 1 Abzeichen von dem Ort nehmen (falls noch vorhanden). Lege es mit der blauen Seite nach oben auf eines deiner Crewmitglieder der Stufe 1 (🛡️) oder Stufe 2 (🛡️🛡️), das noch kein Abzeichen hat.

Wenn du ein Crewmitglied mit Abzeichen beförderst, bleibt das Abzeichen auf dem Crewmitglied liegen.

Immer wenn du ein Feld auf der Unterwasser-Akademie mit einer Scheibe belegst (oder das Tauchplättchen nimmst): Drehe 1 deiner Abzeichen von der blauen Seite auf die rote Seite um (falls möglich).



Hat ein Crewmitglied ein **blaues Abzeichen**? Dann darfst du 1 der Aktionen auf deinem Crewmitglied mit der Aktion des Abzeichens ersetzen. **Beispiel:** Statt der Aktion Sonar oder der Aktion Tauchgang, darfst du die Aktion Publikation ausführen.



Hat ein Crewmitglied ein **rotes Abzeichen**? Dann darfst du die Aktion des Abzeichens zusätzlich zu den Aktionen dieses Crewmitglieds nutzen. **Beispiel:** Du darfst also hier Bewegung oder Meeresschutz und dann noch Tauchgang ausführen.



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