

A vibrant, fantastical underwater scene. At the top, a dark wooden sailing ship with a single mast and a full moon is visible on the surface. Below the waterline, a mermaid with long, flowing hair and a crown-like headpiece swims towards the viewer. The water is filled with various sea creatures, including a large, multi-eyed squid-like creature on the right, a shark-like creature on the left, and several smaller fish. The scene is illuminated with a mix of blue, green, and purple light, creating a magical and mysterious atmosphere. The overall style is reminiscent of a high-quality digital illustration or a scene from a fantasy video game.

AQUATICA  
ANLEITUNG

# INHALT

Einleitung.....	3
Ziel des Spiels.....	3
Spielmaterial .....	4
Allgemeiner Spielaufbau .....	6
Spieler-Aufbau.....	7
Spieler-Tableau im Detail .....	8
Spielablauf.....	8
Grundlegende Spielkonzepte.....	9
Dein Zug .....	12
Aktionen.....	14
Errungenschaften .....	24
Ende der Partie .....	25
Kenner-Variante .....	26
Solomodus .....	27
Häufig gestellte Fragen.....	28
Anforderungen der Errungenschaften.....	30
Symbolübersicht.....	31

# EINLEITUNG

Die tiefen Gewässer der Ozeane verbergen viele Geheimnisse und unbekannte Lebensformen. Zwischen Haien und Walen, Korallen und Garnelen lebt seit Jahrhunderten das Meervolk von Aquatica. In all dieser Zeit errichtete das Meervolk große Königreiche und schaffte es, zu wachsen und zu gedeihen. Aber jetzt sind die Ressourcen erschöpft, und das Meervolk ist gezwungen, die Ozeantiefen zu erkunden, um neue Ressourcen zu entdecken.

## ZIEL DES SPIELS

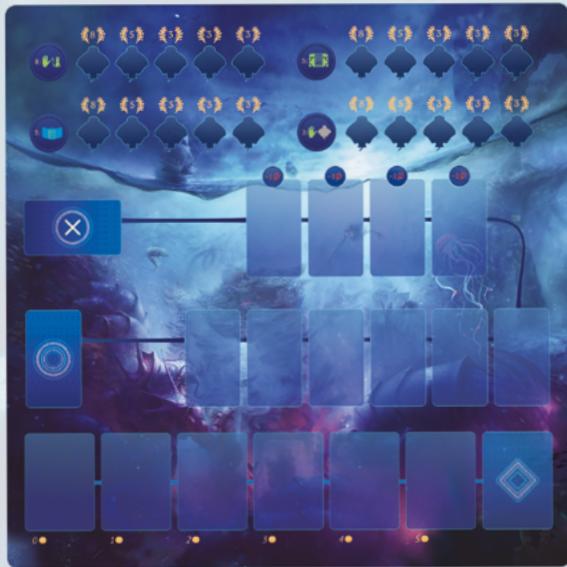
Jeder von euch spielt einen der Könige von Aquatica. Erlangt mithilfe eurer Untertanen wichtige Ressourcen und vergrößert euer Reich!

Erkundet und erobert dafür wertvolle Stätten in den Tiefen des Meeres, werbt Meeresbewohner an und erlangt die Gunst der Mantas. Vergesst auch nicht, die wertvollen Errungenschaften zu erfüllen, bevor die anderen Könige sie euch wegschnappen!

Wer von euch am Ende der Partie die meisten Siegpunkte erzielt hat, führt das wohlhabendste Reich und wird zum größten König von Aquatica!



# SPIELMATERIAL



## 1 Spielplan

Stellt den Ozean dar, in dem ihr unbekannte Stätten entdecken und neuen Meeresbewohnern begegnen werdet.



## 4 Spieler-Tableaus

Hier behaltet ihr den Überblick über euer Königreich.



## 56 Karten Stätte

Stellen die unbekanntn Gegenden dar, die ihr im Ozean entdecken werdet.



### 24 Karten *Start-Meeresbewohner*

4 Sätze mit 6 Startkarten (1 Satz pro Spieler).  
 Jeder Satz ist mit einem Symbol (♠, ♣, ♠, ♣) oben rechts markiert.



### 18 Karten *Meeresbewohner*

Meeresbewohner, die ihr während einer Partie anwerben könnt.



### 16 Miniaturen *Start-Manta*

4 Sätze mit 4 Start-Mantas (1 Satz Spieler).  
 Jeder Satz ist mit einem Symbol (♠, ♣, ♠, ♣) auf dem Rücken markiert.



### 23 Miniaturen *Wilder Manta*

Diese Mantas könnt ihr im Lauf der Partie eurem Reich hinzufügen.



### 8 Karten *König*

Sie stellen euch selbst dar.  
 Jeder König hat einzigartige Effekte.



### 5 doppelseitige Plättchen *Errungenschaft*

Schwerere Errungenschaften für wahre Kenner.

# ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die **Meeresbewohner** (ohne **Start-Meeresbewohner**) und legt sie als **verdeckten** Stapel auf den Platz unten rechts auf dem Spielplan. Deckt **6** Karten vom Stapel auf und legt sie auf den Feldern links davon als **Auslage** aus.
- 3 Mischt die **Stätten** und legt sie als **verdeckten** Stapel auf das Feld links oberhalb der Meeresbewohner auf dem Spielplan. Deckt **6** Karten vom Stapel auf und legt sie auf den Feldern rechts davon als **Auslage** aus.
- 4 Legt die **Wilden Mantas** neben dem Spielplan bereit. Legt sie so, dass ihre Bonusseiten sichtbar sind.

- 5 **Spielt ihr die Kenner-Variante?** Mischt die **Errungenschafts-Plättchen** und dreht dabei auch ab und an Plättchen um. Nehmt dann **4** zufällige dieser Plättchen und deckt damit die **4** Errungenschaften auf dem Spielplan ab.



Jeder **Meeresbewohner** ist 2x im Stapel.

# SPIELER-AUFBAU

Jeder von euch:

- 6 Nimm dir **1 Spieler-Tableau** und lege es vor dich.
- 7 Wähle 1 der Symbole (♦, ♣, ♠, ♡) und nimm den zugehörigen Satz aus **6 Start-Meeresbewohnern** auf die Hand.
- 8 Nimm dir die **4 Start-Mantas** mit deinem Symbol und lege diese neben deinem Spieler-Tableau bereit, mit der **Bonusseite nach oben**.
- 9 Wer zuletzt schwimmen war, beginnt.
- 10 **Spielt ihr die Kenner-Variante?** Gebt dem Startspieler den König mit Nummer 1, dem nächsten Spieler in Zugreihenfolge König Nummer 2 und so weiter. Alternativ könnt ihr die Könige auch wählen (siehe S. 26).



# SPIELER-TABLEAU IM DETAIL

Platz für den Wertungsstapel

Platz für den Meeresbewohner-Ablagestapel



Für anspruchsvollere Partien könnt ihr die Könige nutzen. Sie sind zusätzliche Meeresbewohner mit einzigartigen Effekten. Schaut euch dazu die Kenner-Variante (siehe S. 26) an.



Hier hast du in deinem Tableau Platz für 5 Stätten. Schiebe diese während der Partie von unten in die Schlitze in dein Tableau hinein.

Du startest mit einem eigenen Satz von 4 Start-Mantas und 6 Start-Meeresbewohnern mit dem jeweils gewählten Symbol. Alle deine Mantas sind zu Beginn bereit (Bauch nach oben). Lege sie in die Nähe deines Tableaus. Alle deine Meeresbewohner hast du auf der Hand.

## SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler seid ihr in jeder Runde reihum am Zug.

Bist du am Zug, spielst du 1 Meeresbewohner aus und führst seine Aktionen aus. Diese darfst du mit Mantas und Stätten unterstützen. Zudem können dir deine Mantas und Stätten zusätzliche Aktionen ermöglichen.

Versuche, deine Effekte gut aufeinander abzustimmen, um dir schnell die Errungenschaften zu sichern. Diese sind viele Punkte wert.

Ihr spielt solange weiter, bis ein Spieler **alle 4 Errungenschaften** erreicht hat oder euch ein **Kartenstapel ausgeht**. Anschließend ist jeder von euch noch einmal am Zug, bevor ihr eure Punkte wertet.

# GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

## AUFBAU DER KARTEN

In Aquatica gibt es 2 Arten von Karten:

### Meeresbewohner



Dies sind die Bewohner deines Reiches. Jeden Zug spielst du 1 Meeresbewohner aus und führst die Effekte darauf aus. Mit ihnen wirst du den Ozean erkunden, neue Stätten entdecken und Ressourcen aus den Tiefen sammeln.



Ressourcen  
(S. 11) und  
Aktionen  
(ab S. 14)

Name

Agent  
der Tiefsee

Spieler-  
symbol

### Stätten



Stätten sind die Gebiete, die du entdeckst und deren Blasen-Effekte du nutzen darfst. Jede Stätte kann mit Gold **gekauft** oder mit Macht **erobert** werden.



Karten-  
nummer

Erforderliche  
Menge an  
Gold, um  
diese Stätte  
zu kaufen

Blasen der Stätte

Siegpunkte, die du  
am Ende der Partie  
erhältst, falls du  
diese Karte wertest.

Art der  
Stätte

Wilder Manta. Du bekommst  
diesen, sobald du die Karte komplett in  
dein Tableau hochgeschoben hast.

### Es gibt 3 Arten von Meeresbewohnern:

- **Start-Meeresbewohner** (6 pro Spieler) – Mit ihnen beginnst du die Partie.
- **Meeresbewohner** – Du kannst sie im Lauf einer Partie anwerben.
- **Könige** – Diese geben dir einzigartige Effekte. Durch sie unterscheidet sich dein Start von dem der anderen Spieler.

Nachdem du Stätten gekauft oder erobert hast, kannst du ihre **Blasen** nutzen, um Bonusressourcen und Bonusaktionen zu erhalten.

Dazu schiebst du die Stätten immer weiter nach oben. So gelangst du an ihre Mantas und kannst sie für Siegpunkte werten.

### Es gibt 4 Arten von Stätten:

Haifischbucht , Versunkene Schiffe , Tiefseevulkane und Verfallene Zivilisationen .

# MANTAS

Mantas gehören zu den intelligentesten Tieren des Ozeans. Durch die Jahrhunderte hat das Meervolk gelernt, wie man sie domestiziert.

Du beginnst das Spiel mit einem Satz von 4 Start-Mantas.

Doch es gibt noch viele wilde Mantas, die ihr in den Meeren antreffen könnt.

Es gibt insgesamt 23 zusätzliche wilde Mantas.

Mantas generieren **Bonusressourcen** und **Bonusaktionen** für dich.

Liegt er auf der Bauchseite, ist der Manta **erschöpft**. Ein erschöpfter Manta kann nicht genutzt werden. Mit bestimmten Effekten kannst du deine Mantas aber wieder bereit machen. Meist verwendest du dafür deine *Matrona* (Start-Meeresbewohner).

Ist ein Manta **bereit**, so siehst du das Symbol für die Ressourcen oder die Aktion auf seinem Bauch. Einen bereiten Manta darfst du in deinem Zug umdrehen, um den angezeigten Bonus zu erhalten. Das Bonussymbol ist dann nicht mehr zu sehen.

## Wilde Mantas



**Erschöpfte Seite**

**Bereite Seite**

## Start-Mantas der Spieler



## Boni durch Mantas

Um den Bonus eines Mantas zu generieren, **erschöpfe** ihn (drehe ihn auf die Rückseite).



# RESSOURCEN

Es gibt 2 Arten von Ressourcen im Spiel: **Gold** und **Macht**

Ressourcen in *Aquatica* werden durch die Symbole  und  auf Karten und Mantas dargestellt. Steht davor ein +, generierst du die angegebene Anzahl dieser Resource, um sie im Anschluss für eine Aktion auszugeben.

Ressourcen hast du stets nur virtuell, du behältst nichts für spätere Züge und darfst auch keine Ressourcen zwischenlagern.

## GOLD

Mit Gold kaufst du Stätten und wirbst neue Meeresbewohner an.



**Wichtig:** Du darfst keine Ressourcen generieren, die du aktuell nicht brauchst.  
**Beispiel:** Agent der Tiefsee erlaubt dir, 1 Meeresbewohner (für ) zu rekrutieren. Hierfür darfst du keine  generieren.

## MACHT

Macht nutzt du, um neue Stätten zu erobern. Manche Mantas und Stätten generieren Macht, die nur zum Erobern einer Stätte der angegebenen Art genutzt werden darf (S. 17).



# DEIN ZUG

Für deinen Zug musst du stets 1 Meeresbewohner ausspielen und seine Effekte ausführen. **Zusätzlich** darfst du noch beliebig viele Bonusaktionen vor oder nach den Aktionen deines Meeresbewohners ausführen.

Hast du alle Aktionen abgehandelt, die du in diesem Zug ausführen möchtest, ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) am Zug.

## SPIELE 1 MEERESBEWOHNER

Wähle 1 Meeresbewohner und lege diesen vor dir aus. Führe nun alle seine Effekte aus. Diese generieren oft Ressourcen (S. 11) und/oder erlauben dir verschiedene Aktionen (ab S. 14) auszuführen. Wirf den Meeresbewohner danach ab.

**Beispiel:** Du spielst den Fürst, generierst 1 🟡 und darfst als Aktion 1 Stätte kaufen.

Beachte außerdem:

- Du musst alle Effekte einer Karte immer in der angegebenen Reihenfolge ausführen.
- Selten können Meeresbewohner deinen Mitspielern Aktionen gewähren. Führt diese in Zugreihenfolge aus, sobald ihr auf einer Karte einen solchen Effekt ausführt.
- Du darfst einen Meeresbewohner auch spielen, wenn du nicht alle seine Aktionen ausführen kannst. Führe dann so viele Aktionen des Meeresbewohners aus, wie möglich.

**Wichtig:** Das Ausführen von **Kundschaften** ist immer freiwillig (siehe S. 23).

- Du darfst vor und/oder nach den Aktionen deines Meeresbewohners **Bonusaktionen** (S. 13) deiner

Stätten und Mantas ausführen, jedoch nicht zwischen verschiedenen Aktionen deines Meeresbewohners.

Ablagestapel →



## RESSOURCEN GENERIEREN

Viele Aktionen deiner Meeresbewohner benötigen zusätzliche Ressourcen, damit du sie (effektiver) ausführen kannst. Diese zusätzlichen Ressourcen generierst du, sofern abgebildet, durch:

- **erschöpfen** von 1 oder mehr deiner Mantas
- **hochschieben** von 1 oder mehr deiner Stätten, um deren Blasen zu nutzen (diese werden dadurch verdeckt)

### Was muss ich dabei beachten?

- Du musst zunächst immer die Ressourcen, die dein Meeresbewohner für dich generiert, nutzen, bevor du zusätzliche Ressourcen generierst.
- Benötigst du für eine Aktion weitere Ressourcen, musst du entweder Bonusressourcen generieren oder die Aktion verfallen lassen.
- Du darfst Bonusressourcen jederzeit während der Aktionen deines Meeresbewohners generieren – aber nur dann, im Gegensatz zu Bonusaktionen!
- Du darfst keine Bonusressourcen generieren, die du nicht nutzt. Du musst jedoch nicht passend „bezahlen“ und darfst auch eine Teilmenge verfallen lassen.

**Beispiel:** Du hast 0 .

- Du möchtest 1 Meeresbewohner für 0  kaufen. Dann darfst du weder  noch  generieren.
- Du möchtest 1 Meeresbewohner für 1  kaufen. Du darfst hierfür 2  generieren, auch wenn 1  dann verfällt.

## BONUSAKTIONEN AUSFÜHREN

Oft führst du in deinem Zug nur die Aktionen deines Meeresbewohners aus.

Darüber hinaus kannst du Bonusaktionen generieren, sofern abgebildet, durch:

- **erschöpfen** von 1 oder mehr deiner Mantas
- **hochschieben** von 1 oder mehr deiner Stätten, um deren Blasen zu nutzen (diese werden dadurch verdeckt)

### Was muss ich dabei beachten?

- Du darfst Bonusaktionen jederzeit vor und/oder nach den Aktionen deines Meeresbewohners ausführen – nie jedoch währenddessen.
- Du darfst eine Anzahl Bonusaktionen deiner Wahl ausführen, sofern sie dir zur Verfügung stehen.
- Du darfst Bonusaktionen in Reihenfolge deiner Wahl ausführen.
- Du musst eine Aktion erst vollständig abschließen, bevor du die nächste beginnst.

## Boni durch Blasen

Du darfst Effekte durch deine Stätten generieren, indem du diese weiter in dein Spieler-Tableau **hochschiebst**. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst nur den Bonus einer Blase generieren, die zuoberst auf einer deiner Stätten sichtbar ist.
- Um den Bonus einer Blase zu generieren, musst du die Stätte um 1 Blase hochschieben (in das Spieler-Tableau)
- Durch das Hochschieben wird die Blase, deren Bonus du generierst, verdeckt. Meist ist jetzt eine neue Blase zuoberst auf der Karte, so dass du ihren Bonus generieren könntest.
- Manche Blasen sind leer und können keine Boni generieren. Leere Blasen darfst du nur mit der *Stätte hochschieben*-Aktion in dein Tableau schieben (siehe S. 18).



# AKTIONEN

Durch Meeresbewohner, Mantas und Blasen erhältst du verschiedene Aktionen. **Wie oft** du die jeweilige Aktion ausführen darfst, ist durch die **Zahl vor dem jeweiligen Symbol** angegeben. Steht vor der Aktion keine Zahl, darfst du die Aktion **einmal** ausführen.

## A) ANWERBEN

Mit der **Anwerben**-Aktion  erhältst du neue Meeresbewohner aus der Auslage, wofür du Gold  aus gibst.

In seltenen Fällen darfst du *anwerben*, ohne Gold  auszugeben: 

Folge beim *Anwerben* diesen Schritten:

- 1 Wähle 1 Meeresbewohner aus der Auslage.
- 2 Bezahle die auf dem Spielplan unterhalb der Karte angegebene Menge Gold. Nimm den Meeresbewohner auf deine Hand.
- 3 Schiebe etwaige übrige Meeresbewohner rechts davon nach links, um die entstandene Lücke zu schließen.
- 4 Decke die oberste Karte vom Stapel der Meeresbewohner auf und lege sie auf den freien Platz ganz rechts in der Auslage (soweit möglich).



**Wichtig:** Die Anzahl an Meeresbewohnern, die du (auf der Hand und im Ablagestapel) haben darfst, ist nicht begrenzt.

Du darfst auch mehrere Meeresbewohner mit gleichem Namen haben.



**Beispiel:** Du spielst den Meeresbewohner Diplomat. Er gibt dir die Aktion Kaufe 1 Stätte oder Werbe 1 Meeresbewohner an. Du entscheidest dich, 1 Meeresbewohner anzuwerben. Der Greifer kostet 4 . Der Diplomat generiert dir bereits 1 . Du musst zusätzlich Bonusressourcen generieren und nutzt dafür deinen Start-Manta (+1 ) und die Blase einer deiner Stätten (+2 ). Du drehst den Manta auf seinen Bauch, um anzuzeigen, dass er **erschöpft** ist. Die genutzte Blase schiebst du hoch und verdeckst sie damit. Zuletzt nimmst du den angeworbenen Greifer auf die Hand.

## B) STÄTTE KAUFEN

Mit der **Stätte kaufen**-Aktion  erhältst du neue Stätten vom Spielplan, wofür du Gold  aus gibst. Hast du keinen Platz in deinem Spieler-Tableau, darfst du keine *Stätte kaufen*.

Folge beim *Stätte kaufen* diesen Schritten:

- 1 Wähle 1 Stätte aus der Auslage (obere oder untere Reihe).
- 2 Bezahle die oben auf der Stätte angegebene Menge Gold  (ignoriere dabei die Macht ).
- 3 Lege die Stätte auf einen leeren Platz deines Spieler-Tableaus. Schiebe die Stätte dann soweit in dein Spieler-Tableau, dass gerade noch die oberste Blase sichtbar ist und alles darüber verdeckt. Hat die Stätte keine Blase, schiebe sie komplett hoch.



**Wichtig:** Die Auslage für Stätten wird erst wieder aufgefüllt, wenn ein Spieler die **Kundschaften**-Aktion ausführt (siehe S.23).

**Beispiel:** Du spielst den Meeresbewohner Fürst. Dieser gewährt dir die Aktion **Kaufe 1 Stätte**. Du willst eine Stätte für 4  kaufen. Der Fürst gibt dir bereits 1 . Da du weitere Bonusressourcen benötigst, schiebst du die Blasen von zwei unterschiedlichen Stätten in dein Tableau hoch, die dir jeweils 2  generieren. Du hast nun insgesamt 5  zur Verfügung. Da du nur 4  benötigst, **verfällt 1  ersatzlos.**



## C) STÄTTE EROBERN

Mit der **Stätte erobern**-Aktion  erhältst du neue Stätten vom Spielplan, wofür du Macht  aus gibst. In seltenen Fällen darfst du 1 *Stätte erobern*, ohne Macht  auszugeben: .

Folge beim *Stätte erobern* diesen Schritten:

- 1 Wähle 1 Stätte aus der Auslage (obere oder untere Reihe).
- 2 Bezahle die oben auf der Stätte angegebene Menge Macht  (ignoriere dabei das Gold ).
- 3 Lege die Stätte auf einen leeren Platz deines Spieler-Tableaus. Schiebe die Stätte dann soweit in dein Spieler-Tableau, dass gerade noch die oberste Blase sichtbar ist und alles darüber verdeckt. Hat die Stätte keine Blase, schiebe sie komplett hoch.

**Wichtig:** Willst du eine Stätte aus der oberen Reihe der Auslage (siehe Kundschaften, S. 23) erobern, benötigst du dafür 1 Macht  weniger!



**Wichtig:** Die Auslage für Stätten wird erst wieder aufgefüllt, wenn ein Spieler die Kundschaften-Aktion ausführt (siehe S.23).

**Beispiel:** Du spielst die Legionärin in deinem Zug. Sie gewährt dir die Aktion Erobere 1 Stätte. Du willst eine Stätte für 6  erobern. Die Legionärin gibt dir bereits 3 . Da du weitere Bonusressourcen generieren musst, erschöpfst du 1 Manta (+1 ) und schiebst die Blase einer Stätte (+2 ) hoch. Dafür schiebst du die Stätte so hoch, dass die genutzte Blase nicht mehr zu sehen ist.

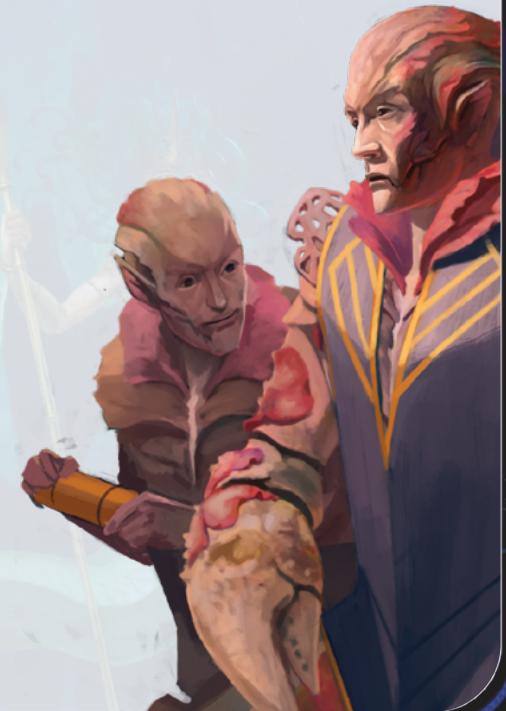


## SPEZIALISIERTE MACHT

Manche Mantas und Blasen generieren **spezialisierte Macht** , die du nur für das Erobern von Stätten einer bestimmten Art verwenden darfst.



**Beispiel:** Eine deiner Stätten gibt dir mit ihrer aktuellen, obersten Blase +3  für das Erobern von Tiefseevulkan-Stätten. Du spielst den Meeresbewohner Greifer in deinem Spielzug. Er gewährt dir 2 Aktionen Erobere 1 Stätte. Du willst mit der ersten Aktion zunächst 1 Tiefseevulkan-Stätte für 1  erobern. Dafür nutzt du die Blase, die dir +3  für das Erobern von Tiefseevulkan-Stätten gibt, und schiebst sie hoch. 2  verfallen damit ersatzlos. Du darfst sie nicht für die zweite Eroberung nutzen.



## D) STÄTTE HOCHSCHIEBEN ↑ ↑

Mit der **Stätte hochschieben**-Aktion darfst du deine Stätten entweder um die angegebene Menge Blasen oder vollständig hoch (in dein Spieler-Tableau) schieben. Das ist die einzige Möglichkeit, leere Blasen hoch zu schieben.

**1↑** Du darfst 1 Stätte um 1 Blase hochschieben.

**2↑/3↑/4↑ ...** : Du darfst 1 oder mehrere Stätten insgesamt um die angegebene Menge Blasen hochschieben. Dabei darfst du frei wählen, wie du das Hochschieben auf deine Stätten aufteilst.

**↑** Schiebe 1 Stätte komplett hoch.

Dabei gilt:

- Blasen, die du durch diese Aktion in dein Tableau schiebst und verdeckt werden, generieren **weder** Ressourcen **noch** Aktionen.
- Darfst du mehr als 1 Blase auf einmal hochschieben, darfst du diese nach deiner Wahl unter deinen Stätten aufteilen.
- Darfst du eine Stätte komplett hochschieben, darfst du dies **nicht** auf mehrere Stätten aufteilen. Du schiebst genau 1 Stätte komplett hoch, unabhängig davon, wieviele Blasen dies bedeutet.
- Du darfst auf diese Weise auch leere Blasen hochschieben.
- Sobald eine deiner Stätten **komplett hochgeschoben** ist, auf der unten ein Manta angegeben ist, erhältst du sofort 1 **bereiten** wilden Manta der angezeigten Art. Du darfst ihn ab sofort nutzen.



**Wichtig:** Generierst du eine Stätte hochschieben-Aktion durch eine Blase einer Stätte, darfst du mit dieser Aktion **nie** die Stätte selbst hochschieben, sondern nur andere Stätten.

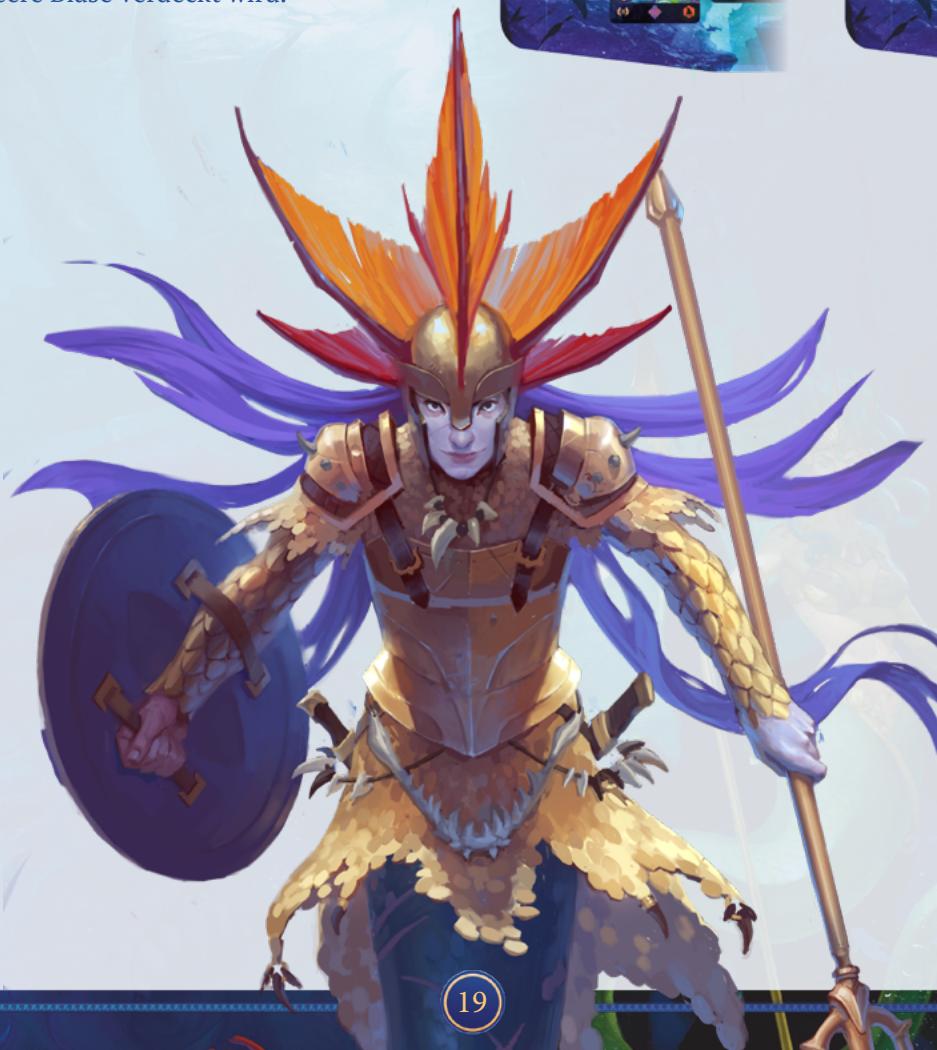
Eine Stätte ist **komplett hochgeschoben**, sobald nur noch der untere, dunkle Bereich sichtbar ist. Ist dort ein Manta abgebildet, erhältst du diesen sofort, sobald du diese Stätte **komplett hochgeschoben** hast. Die angegebenen Siegpunkte erhältst du allerdings **noch nicht**.

## BEISPIEL 1: DU SCHIEBST EINE STÄTTE HOCH

**1** Du drehst einen bereiten Manta um und nutzt seine *Stätte hochschieben*-Bonusaktion. Du darfst nun 1 Blase hochschieben.



**2** Du möchtest die zweite Stätte in deinem Tableau hochschieben, da diese eine leere Blase zeigt. Du schiebst die Stätte 1 Blase hoch, so dass die leere Blase verdeckt wird.

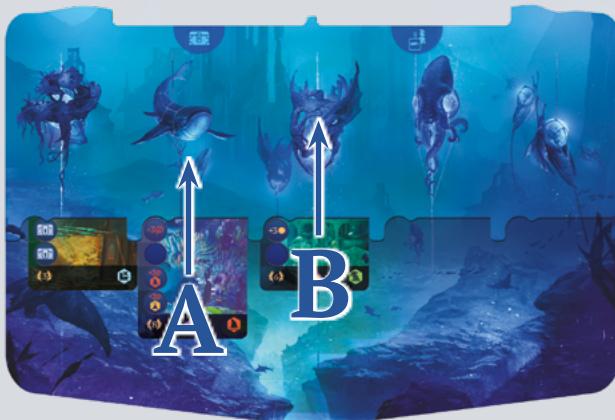


## BEISPIEL 2: DU NUTZT DIE AKTION EINES MEERESBEWOHNNERS



**1** Du spielst in deinem Spielzug die *Forscherin* aus deiner Hand und nutzt ihre Aktion. Du schiebst insgesamt 3 Blasen weiter hoch. Du darfst dabei 1 Stätte um 3 Blasen hochschieben oder das Hochschieben auf mehrere Stätten aufteilen.

**2** Du entscheidest dich, 2 verschiedene Stätten hochzuschieben und schiebst deine zweite Stätte (A) um 1 Blase und deine dritte Stätte (B) um 2 Blasen hoch.



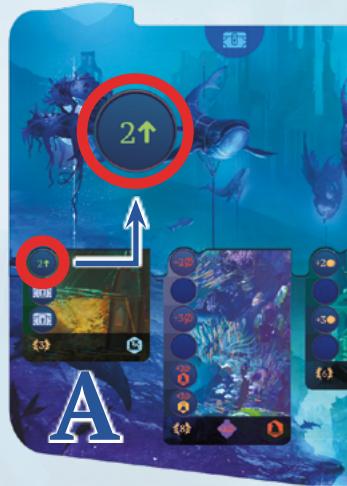
**3** Du verdeckst diese Blasen durch das Hochschieben der beiden Stätten:



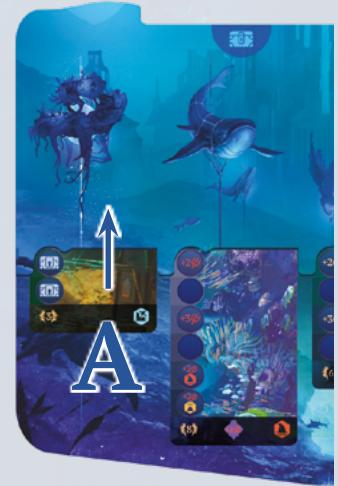
Du verdeckst das +2  Symbol und generierst damit kein Gold . Du generierst **niemals** Ressourcen, wenn du Blasen mit der *Stätte hochschieben*-Aktion hochschiebst. Allerdings hast du 2 leere Blasen überwunden, was dir für den weiteren Verlauf der Partie helfen wird.

## BEISPIEL 3: DU NUTZT DIE AKTION DER BLASE EINER STÄTTE

- 1** Du generierst eine *Stätte hochschieben*-Bonusaktion mit der obersten sichtbaren Blase deiner ersten Stätte (A).



- 2** Um die Bonusaktion auszuführen, schiebst du deine Stätte A um 1 Blase nach oben. Die Bonusaktion wird dadurch verdeckt.



- 3** Nun führst du die Bonusaktion aus: Schiebe Stätten um insgesamt so viele Blasen hoch wie angegeben. In diesem Fall schiebst du sie insgesamt 2 Blasen weiter hoch. Du darfst eine Stätte um 2 Blasen hochschieben oder (wie hier) 2 Stätten jeweils um 1 Blase.

Dabei darfst du Stätte A nicht hochschieben, da du durch sie die Aktion generiert hast.

Denke daran: Ressourcen oder Aktionen auf den Blasen, die du durch die Aktion hochgeschoben hast, darfst du **nicht** nutzen.

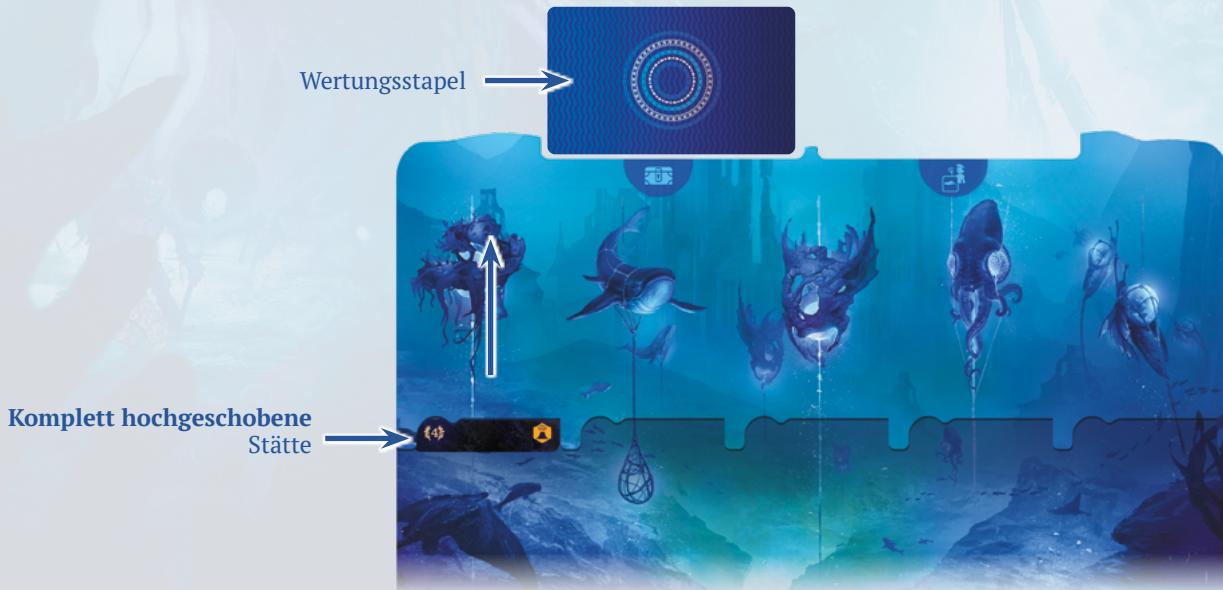


## E) STÄTTE WERTEN

Mit der **Stätte werten**-Aktion  darfst du **komplett hochgeschobene** Stätten werten.

Wähle dazu **1 komplett hochgeschobene** Stätte von deinem Spieler-Tableau, ziehe sie aus dem Tableau und lege sie verdeckt auf deinen Wertungsstapel.

**Am Ende der Partie** erhältst du für jede Stätte in deinem Wertungsstapel so viele Siegpunkte, wie unten auf der Karte angegeben.



**Beachte:** Eine komplett hochgeschobene Stätte gibt dir nur dann Siegpunkte, wenn du sie gewertet hast und sie damit in deinem Wertungsstapel liegt. Komplett hochgeschobene Stätten, die du noch in deinem Tableau hast, bringen dir **keine** Siegpunkte!

## F) MEERESBEWOHNER ZURÜCKNEHMEN

Mit der **Meeresbewohner zurücknehmen**-Aktion  darfst du Meeresbewohner aus deinem Ablagestapel auf deine Hand nehmen.

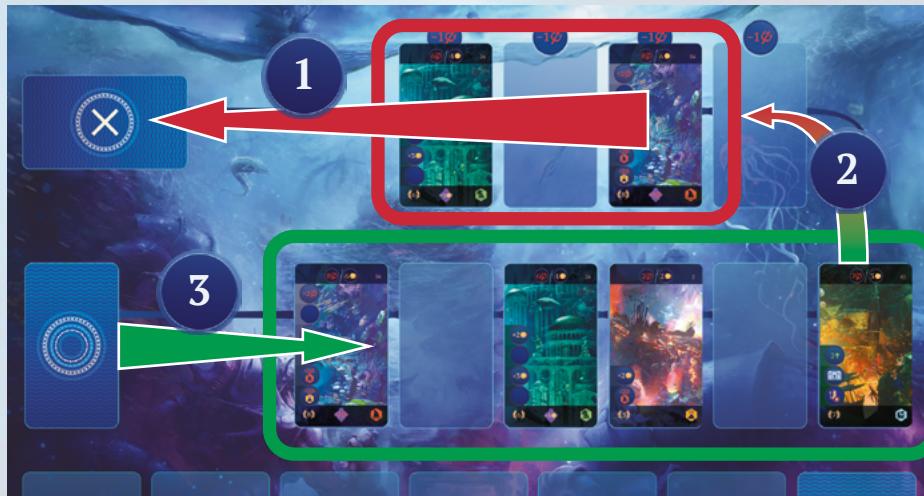
Wähle dazu 1 Meeresbewohner aus deinem Ablagestapel und nimm ihn auf die Hand.

## G) KUNDSCHAFTEN

Mit der **Kundschaften**-Aktion findest du neue Stätten, die du kaufen oder erobern kannst. Außerdem werden einige bereits ausliegende Stätten dadurch leichter zu erobern. Während der Partie wird die Auslage der Stätten üblicherweise **nur** durch die *Kundschaften*-Aktion nachgefüllt, nicht nach Kaufen oder Erobern einer Stätte.

Folge beim *Kundschaften* diesen Schritten:

- 1 Nimm alle Stätten aus der oberen Reihe der Auslage und wirf sie ab (falls vorhanden).
- 2 Lege 4 Stätten deiner Wahl aus der unteren Reihe der Auslage in die obere Reihe. Wirf dann die übrigen Stätten in der unteren Reihe ab.
- 3 Fülle die untere Reihe mit 6 Stätten vom Stapel wieder auf (soweit möglich).



**Wichtig:** Da eine Kundschaften-Aktion stets ausführbar ist, ist dies die **einzige** Aktion, bei der du wählen darfst, sie nicht auszuführen. Alle anderen Aktionen darfst du nur dann nicht ausführen, wenn du dies nicht kannst (zum Beispiel weil dir Ressourcen fehlen oder du keine passende Stätte hast).

**Erinnerung:** Eine Stätte aus der oberen Reihe der Auslage zu erobern kostet dich 1 ⚔ weniger. Die Kosten für Kaufen bleiben jedoch gleich.

# ERRUNGENSCHAFTEN

In jeder Partie Aquatica versucht ihr, 4 Errungenschaften zu erfüllen. Diese sind auf den 4 Errungenschaftsleisten oben auf dem Spielplan angegeben. Gelingt es dir, alle 4 zu erfüllen, löst das das Ende der Partie aus. Das Erfüllen von Errungenschaften bringt dir zudem viele Siegpunkte. Doch du solltest dich beeilen: Je mehr Spieler die Errungenschaft vor dir erfüllt haben, desto weniger Siegpunkte erhältst du dafür bei der Schlusswertung!

Jede Errungenschaftsleiste hat 5 Plätze (der 5. Platz wird für Erweiterungen benötigt). Sobald du eine Anforderung einer Errungenschaft erfüllst:

Du darfst jederzeit in deinem Zug 1 deiner Start-Mantas (egal ob erschöpft oder bereit) aus deinem Spielbereich auf den 1. freien Platz (am weitesten links) der entsprechenden Leiste setzen. Oberhalb des Platzes siehst du, wieviele Siegpunkte du dafür bei der Schlusswertung erhältst.

Setze deinen Manta am besten so, dass du dein Symbol siehst, so dass ihr alle leichter erkennen könnt, welcher Spieler bereits welche Errungenschaft erfüllt hat.



**Beachte:** Das Erfüllen von Errungenschaften ist **keine** Aktion. Du darfst dies jederzeit in deinem Zug tun, auch inmitten der Aktionen deines Meeresbewohners.

**Beachte:** Du musst eine Errungenschaft nicht sofort erfüllen, sobald du die Anforderungen erfüllst. Du darfst dies auch später jederzeit in einem deiner Züge nachholen (wenn du die Anforderungen weiterhin erfüllst). Allerdings könnten dir dadurch andere Spieler die besseren Plätze wegschnappen.

**Wichtig:** Du darfst die selbe Errungenschaft nicht mehrfach erfüllen.

## Die Anforderungen der 4 Basis-Errungenschaften sind:



Habe 3 oder mehr Stätten in deinem Wertungsstapel.



Habe 8 Meeresbewohner auf der Hand. Dein König, falls vorhanden, zählt dabei mit. Meeresbewohner im Ablagestapel zählen nicht.



Habe 2 oder mehr Wilde Mantas.



Habe 5 Stätten in deinem Spieler-Tableau. Es ist egal, ob sie bereits komplett hochgeschoben sind oder nicht. Gewertete Stätten zählen nicht.

Für die Anforderungen der Errungenschafts-Plättchen siehe S. 30.

# ENDE DER PARTIE

Ihr seid so lange reihum am Zug, bis ihr 1 dieser 3 Endbedingungen erreicht habt:

- Ein Spieler hat alle 4 Errungenschaften erfüllt (und seine Start-Mantas auf die Leisten gesetzt).
- Der Stätte-Stapel ist leer.
- Der Meeresbewohner-Stapel ist leer.

Habt ihr 1 dieser 3 Endbedingungen erreicht, löst ihr das Ende der Partie aus. Nach dem Zug, in dem dies geschieht, ist jeder Spieler noch einmal am Zug (d.h. auch der Spieler, in dessen Zug das Ende ausgelöst wurde). Geht danach zur Schlusswertung über.

## SCHLUSSWERTUNG

Nach dem letzten Zug der Partie ermittelt jeder von euch seine Siegpunkte. Du bekommst Siegpunkte für:

- **Meeresbewohner auf deiner Hand.** Du erhältst 1 Siegpunkt für jeden Meeresbewohner auf deiner Hand (einschließlich des Königs, falls vorhanden). Meeresbewohner im Ablagestapel geben keine Punkte.
- **Errungenschaften.** Erhalte die oberhalb deiner Mantas auf den Errungenschaftsleisten angegebenen Siegpunkte.
- **Gewertete Stätten.** Erhalte die auf den Stätten in deinem Wertungsstapel angegebenen Siegpunkte. Stätten in deinem Spieler-Tableau geben keine Punkte.

Wer nun die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt die Partie und wird zum neuen König der Meere gekrönt!

Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit ...

1. ... den meisten Mantas. Mantas auf dem Spielplan zählen dabei nicht.
2. ... dem König niedrigster Zahl (falls ihr mit Königen gespielt habt).
3. ... dem späteren Platz in Zugreihenfolge (falls ihr ohne Könige gespielt habt).

**Beachtet:** Den letzten Zug der Partie hat der Spieler, in dessen Zug das Ende der Partie ausgelöst wurde. Das ist oft nicht der letzte Spieler in Zugreihenfolge.



# KENNER-VARIANTE

Wollt ihr das Spiel anspruchsvoller gestalten, könnt ihr mit diesen Regeln die Kenner-Variante spielen. Wir empfehlen, dass ihr zunächst ein paar Partien ohne diese Variante spielt, bevor ihr diese Regeln hinzufügt.

## VARIABLE ERRUNGENSCHAFTEN

Ersetzt die 4 Errungenschaften, die bereits auf dem Spielplan abgebildet sind, **beim Spielaufbau** **5** durch anspruchsvollere Errungenschaften. Mischt dazu die Errungenschafts-Plättchen. Dreht diese dabei auch hin und wieder um, da sie beidseitig bedruckt sind. Zieht 4 dieser Plättchen und legt sie auf die 4 Plätze des Spielplans, die die Anforderungen der Errungenschaften angeben. Versucht in dieser Partie, die neuen Errungenschaften statt der Errungenschaften auf dem Spielplan zu erfüllen. Ihr findet alle Errungenschaften auf S. 31 beschrieben.



## ASYMMETRISCHE KÖNIGE

Startet die Partie mit 1 König. Damit hat jeder von euch eine einzigartige Karte zum Start der Partie. Verteilt die Könige **beim Spielaufbau** **10**, auf eine dieser beiden Arten:

- **Beginner:** Gebt dem Startspieler den König Nummer 1, dem 2. Spieler König Nummer 2, und so weiter, bis jeder Spieler 1 König hat. Legt die übrigen Könige zurück in die Schachtel.
- **Fortgeschritten:** Mischt alle Könige verdeckt. Der letzte Spieler in Zugreihenfolge zieht eine Anzahl Könige, die der Anzahl Spieler +1 entspricht. Legt die übrigen Könige zurück in die Schachtel. In umgekehrter Zugreihenfolge, beginnend beim letzten Spieler: Wähle 1 König und behalte ihn auf deiner Hand. Gib die übrigen Könige zum nächsten Spieler in umgekehrter Reihenfolge weiter. Bist du der Startspieler? Lege den nicht gewählten König stattdessen zurück in die Schachtel.

# SOLOMODUS

Die **Ichthyander**, ein seltsames Volk, das aus den geheimnisvollen Ländern von oberhalb in dein Reich kam, sind dabei, dir deinen Ruf streitig zu machen. Verteidige dein Königreich und zeige ihnen, wer unter Wasser das Sagen hat!

## SPIELAUFBAU

1. Lege alle Meeresbewohner mit O-Symbol (unten rechts) zurück in die Schachtel.
2. Mische alle Könige, ziehe verdeckt 3 Karten und wähle davon 1 König, den du verwenden möchtest. Lege alle übrigen Könige zurück in die Schachtel.
3. Baue das Spiel ansonsten nach den üblichen Regeln auf. Baue jedoch nur für 1 Spieler auf, dich selbst.
4. Nimm 1 nicht verwendeten Satz Start-Mantas und lege sie bereit. Dies sind die Start-Mantas der *Ichthyander*, deiner Rivalen.



## SPIELABLAUF

Es gelten die üblichen Regeln, mit folgendem Zusatz: Spielst du in deinem Zug die *Matrona* oder führst *Kundschaften* aus, erfüllen die *Ichthyander* 1 Errungenschaft. Setze dazu 1 bereitgelegten Start-Manta der *Ichthyander* auf das 1. freie Feld einer Errungenschaftsleiste deiner Wahl, auf der noch keiner ihrer Mantas ist. Wie üblich dürfen auch die *Ichthyander* nicht mehrere Mantas auf derselben Errungenschaftsleiste haben.

## ENDE DER PARTIE

Die Partie endet wie üblich, nachdem 1 der 3 Endbedingungen erreicht wurde. Danach bist du noch einmal am Zug.

Ermittle anschließend wie üblich deine Siegpunkte und entnimm der Tabelle rechts, welcher Ruf dir in den Meeren vorausieht.

Siegpunkte	Ruf
30 oder weniger	Der Blobfisch
31-60	Die Seeschlange
60-90	Der Leviathan
91 oder mehr	Der Kraken

# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## MEERESBEWOHNER

**Frage:** Die Karte eines anderen Spielers verlangt von mir, eine Aktion auszuführen (wie *Forscherin* oder *Schatzmeisterin*). Muss ich die Aktion ausführen?

**Antwort:** Ja, falls möglich (außer *Kundschaften*).



**Frage:** Darf ich einen Meeresbewohner auch spielen, obwohl ich seine Aktion nicht ausführen kann (wie der *Greifer*, ohne zusätzliche  $\text{♣}$ )? Oder wenn ich nur 1 seiner Aktionen ausführen kann?

**Antwort:** Ja. Du darfst Meeresbewohner auch ausspielen, obwohl du ihre Aktion nicht ausführen kannst. Du bist auch nicht gezwungen, Ressourcen zu generieren, nur um die Aktion ausführen zu können. Hast du jedoch genug Ressourcen für eine Aktion (außer *Kundschaften*), musst du diese ausführen.



**Frage:** Mit meiner Hauptaktion spiele ich *Greifer* aus. Darf ich mithilfe der ersten eroberten Stätte eine Ressource generieren, um die zweite Stätte zu erobern? Darf ich überschüssige  $\text{♣}$  der ersten Eroberung für die zweite Eroberung verwenden?

**Antwort:** Überschüssige  $\text{♣}$  der ersten Eroberung darfst du nicht für die zweite Eroberung verwenden. Du darfst allerdings mit Blasen der Stätte aus der ersten Eroberung bereits Ressourcen für die zweite Eroberung generieren.

**Frage:** Darf ich mit den Ressourcen meiner Mantas und Stätten eine Stätte kaufen/erobern oder einen Meeresbewohner anwerben, ohne eine passende Aktion gespielt zu haben (durch Meeresbewohner oder als Bonusaktion generiert)?

**Antwort:** Nein. Solange du keine Anwerben, Kaufen oder Erobern-Aktion durch das Ausspielen eines Meeresbewohners erhalten oder durch eine Bonusaktion generiert hast, darfst du keine Ressourcen generieren und darfst diese auch nicht für Meeresbewohner oder Stätten ausgeben.

**Frage:** Darf ich die *Matrona* abwerfen?

**Antwort:** Nein. Musst du eine Karte abwerfen, darfst du dazu nicht die *Matrona* wählen. Spielst du die *Matrona*, nimmst du deinen Ablagestapel inklusive der *Matrona* wieder auf deine Hand. Dabei wirfst du die *Matrona* nicht ab.



**Frage:** Ich habe keinen Platz für eine weitere Stätte. Jedoch habe ich eine Blase, die mich eine Stätte werten lässt und eine komplett hochgeschobene Stätte. Darf ich eine Karte spielen, die mich eine Stätte kaufen oder erobern lässt, solange ich mit meinen Effekten vorher Platz für die neue Stätte schaffe?

**Antwort:** Ja. Hierfür musst du in deinem Zug zunächst Platz schaffen und dann erst deinen Meeresbewohner ausspielen.

## MANTAS

**Frage:** Sobald ich eine Stätte komplett hochgeschoben habe und den Manta der Stätte (falls vorhanden) bekomme, erhalte ich ihn dann erschöpft oder bereit? Darf ich ihn sofort benutzen?

**Antwort:** Du erhältst einen wilden Manta stets bereit und darfst ihn sofort benutzen, um seinen Bonus als freie Aktion auszuführen.

## BLASEN WEITER HOCHSCHIEBEN

**Frage:** Darf ich beim Anwerben, Kaufen oder Erobern eine Stätte hochschieben, ohne die Ressource ihrer Blase zu nutzen? Darf ich eine Stätte, deren oberste Blase leer ist, hochschieben?

**Immerhin gibt mir die leere Blase ja nichts, das ich ausgeben müsste.**

**Antwort:** Nein, in beiden Fällen darfst du das nicht. Leere Blasen darfst du nur mithilfe der *Stätte hochschieben*-Aktion in dein Tableau schieben.

**Autoren:** Ivan Tuzovsky • **Grafikdesign:** Alexander Kiselev  
**Illustrationen:** Andrey Modestov, Artur Varenjev, Oleg Proshin, Irina Nordsol, Marat Zakirov • **Entwicklung:** Ivan Lashin

### DEUTSCHE VERSION / V1.0

**Grafikdesign:** Anna Spies • **Übersetzung:** The Game Builders

**Redaktion:** The Game Builders, Jens Bischoff

**Verlagsleitung:** Benjamin Schönheiter



Frosted Games Spieleverlag GmbH,  
Rosestr. 24,  
95448 Bayreuth,  
Deutschland



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

### Braucht ihr ein Ersatzteil?

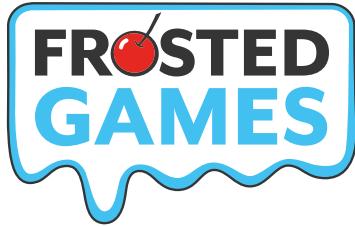
Dann verwendet unser Kontaktformular auf [frostedgames.de/kontakt](https://frostedgames.de/kontakt)!

### Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben?

Schaut auf unserem Discord-Server unter [discord.frostedgames.de](https://discord.frostedgames.de) vorbei!



© 2025 FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GMBH unter unter der Lizenz von © 2019 Cosmodrome Games. Alle Rechte vorbehalten.



MEHR COOLE SPIELE  
DIREKT BESTELLEN AUF  
[shop.frostedgames.de](http://shop.frostedgames.de)

WIR LIEBEN SPIELE



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](http://WWW.FROSTEDGAMES.DE)

 discord.frostedgames.de    @FROSTEDGAMES

# ANFORDERUNGEN DER ERRUNGENSCHAFTEN

Hier findest du die Anforderungen aller Errungenschaften:

## ERRUNGENSCHAFTS-PLÄTTCHEN



Habe mindestens 11 Stätten in deinem Spieler-Tableau und in deinem Wertungsstapel.



Habe insgesamt mindestens 15 Siegpunkte auf Stätten in deinem Wertungsstapel.



Habe 3 oder mehr Wilde Mantas.



Habe nur genau 1 Meeresbewohner auf der Hand.



Habe Stätten von 4 verschiedenen Arten in deinem Wertungsstapel.



Habe 4 Stätten derselben Art (in deinem Spieler-Tableau und/oder im Wertungsstapel).



Habe 10 oder mehr Meeresbewohner in deinem Abwurfstapel.



Habe 5 oder mehr Meeresbewohner mit dem Erobern-Bonus auf deiner Hand und/oder in deinem Abwurfstapel.



Habe gleichzeitig 5 komplett hochgeschobene Stätten in deinem Spieler-Tableau.



Wirb einen Meeresbewohner an, der 5 Gold kostet.

## BASIS-ERRUNGENSCHAFTEN



Habe 8 Meeresbewohner auf der Hand. Dein König, falls vorhanden, zählt dabei mit. Meeresbewohner im Ablagestapel zählen nicht.



Habe 3 oder mehr Stätten in deinem Wertungsstapel.



Habe 5 Stätten in deinem Spieler-Tableau. Es ist egal, ob sie bereits komplett hochgeschoben sind oder nicht. Gewertete Stätten zählen nicht.



Habe 2 oder mehr Wilde Mantas.

# SYMBOLÜBERSICHT

## RESSOURCEN

+X  Generiere X Gold.

+X  Generiere X Macht.

+X  Generiere X Macht, nur zum Erobern einer   *Haifischbucht*-Stätte.

+X  Generiere X Macht, nur zum Erobern einer   *Versunkene Schiffe*-Stätte.

+X  Generiere X Macht, nur zum Erobern einer   *Verfallene Zivilisationen*-Stätte.

+X  Generiere X Macht, nur zum Erobern einer   *Tiefseevulkan*-Stätte.

## BONUSAKTIONEN

X  Stätten um X Blasen hochschieben. Du darfst dies unter deinen Stätten aufteilen.  
**Beachte:** Erhältst du diese Aktion durch eine Blase, musst du eine **andere** Stätte hochschieben.

 1 Stätte komplett hochschieben.  
**Beachte:** Erhältst du diese Aktion durch eine Blase, musst du eine **andere** Stätte hochschieben.

  Meeresbewohner aus deinem Ablagestapel wieder auf die Hand nehmen.

 1 Komplet hochgeschobene Stätte in deinem Spieler-Tableau werten (auf den Wertungsstapel legen).

 1 Meeresbewohner für  anwerben.

 1 Meeresbewohner anwerben, ohne  zu zahlen.

 1 Stätte für  kaufen.

 1 Stätte für  erobern.

 1 Stätte erobern, ohne  zu zahlen.