

Im Spiel geht es darum, den Ozean zu entdecken und zu schützen.
 Es gibt 3 Spielmodi: Gegeneinander (Standard), miteinander (Koop), Solo.
 Eine Partie geht über 6 Runden zu je 2 Phasen.

Die KSR bezieht sich auf den Modus STANDARD.

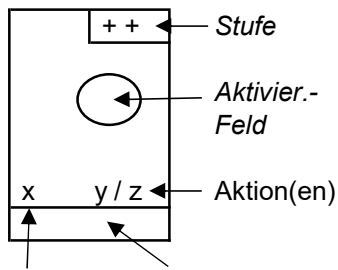
Phase 1 -

Vorbereitung:

In Spieler-Reihenfolge durchführen (PFLICHT).

Schritt 1: Rekrutierung

◆ **WÄHLE** aus dem SORTIER-Kasten 1 neues Crew-Mitglied.

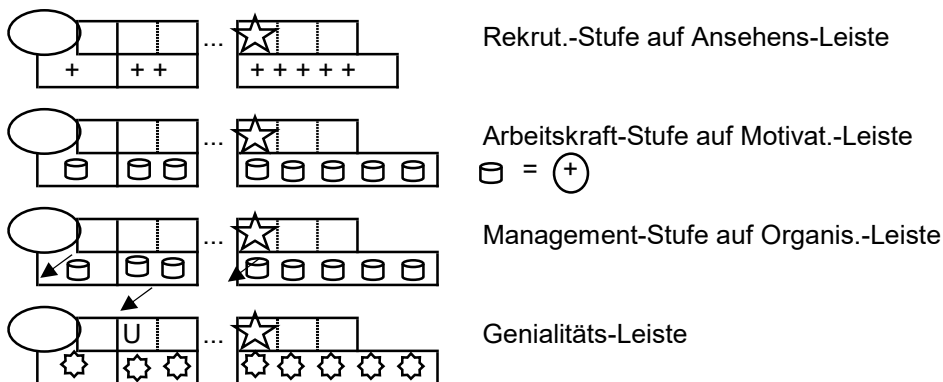


Deine Rekrutierungs-Stufe auf der Ansehens-Leiste bestimmt, welche Stufe das neue Crew-Mitglied höchstens haben darf.

LEGE es mit BLAUER Seite nach oben vor dich zu deinen anderen Crew-Mitgliedern. Du darfst das gleiche Crew-Mitglied mehrfach besitzen. BLAU = Junior-Seite, GOLD = Führungs-Person

ERHALTE den ggf. angegebenen Sofort-Bonus. Hast du ein Stufe-5-Crewmitglied rekrutiert und dadurch ist ein Fach leer geworden in dieser Spalte: Lege das oberste Stufe-5-Crewmitglied von einem anderen Stapel in das leere Feld.

Spieler-Tableaus:



Laderaum	1 Tauch-Plättchen	Wissens-Leiste (1 ... 12)
----------	-------------------	---------------------------

Schritt 2: Arbeitskraft

◆ ERHALTE neue SCHEIBEN aus deinem Vorrat IN deinen LADERAUM. Deine Arbeitskraft-Stufe auf der Motivations-Leiste bestimmt die Anzahl. Jedes (+) Symbol im Bereich unterhalb deines Leistenanzeigers bringt 1 Scheibe. Sollte der Vorrat leer sein, nutze etwas Geeignetes.

Schritt 3: Management

◆ Du darfst auf deinen Crew-Mitgliedern EINGESETZTE Aktions-SCHEIBEN zurücknehmen, d.h., IN den LADERAUM. Deine Management-Stufe auf der Organisations-Leiste bestimmt die Anzahl. Jedes (☒) Symbol im Bereich unterhalb deines Leistenanzeigers bringt 1 Scheibe von einem deiner Crew-Mitglieder zurück.

Phase 2 - AKTIONEN:

Wer am Zug ist, muss immer seinen Zug ausführen ODER für die Runde passen. Haben alle Spieler gepasst, endet die Runde.

Ablauf eines Spielzuges: **ENTWEDER**

- ◆ AKTIVIERE 1 deiner Crew-Mitglieder mit 1 Scheibe aus deinem Laderaum.
- ◆ FÜHRE die Aktion(en) des Crew-Mitglieds aus, wobei du ganz oder teilweise auch auf Aktionen verzichten kannst.
- ◆ Du MUSST ein eigenes U-BOOT in der Zone (Ozeankachel) haben, in der jetzt Aktionen von dir ausgeführt werden sollen.

Generell: ⇨ Manche Aktionen benötigen zusätzliche Scheiben aus deinem Laderaum. Das steht dann aber in der Aktions-Beschreibung.
 ⇨ Ist ein Slash zwischen Aktionen, darf man nur eine davon nutzen.
 ⇨ Sind mehrere Aktionen nebeneinander abgebildet, darf man in beliebiger Reihenfolge jede 1-mal nutzen. Das bedeutet auch: Hat man mehrere U-Boote, darf man die Aktionen in verschiedenen Zonen nutzen, wenn man ein U-Boot dort platziert hat.
 ⇨ Jede Aktion ist vollständig auszuführen, bevor die nächste folgt.
 ⇨ Auf Boni darf ganz / teilweise verzichtet werden.
 ⇨ Erreicht dein Marker auf einer Leiste ein Feld mit ★ erhältst du 1 EINFLUSS: Würde der Marker die Leiste verlassen müssen, so setze ihn wieder auf das Sternfeld + erhalte 1 Einfluss. EINFLUSS wird auf dem Szenario-Plan markiert.

EINFLUSS:



- ◆ Auf dem SZENARIO-PLAN gibt es den EINFLUSS-Bereich.
- ◆ Dort wird der positive Einfluss markiert, den man auf dem Ozean hat. Es gibt überwiegend 6-eckige Felder mit Sofort-Boni.
- ◆ Bei Erhalt von Einfluss legt man sofort 1 eigenen 6-eckigen Marker auf ein freies Feld im Einfluss-Bereich und nimmt den Bonus.
- ◆ Diese Marker dürfen nur auf Felder gelegt werden, die an einen

☆ - Strich oder -Pfeil angrenzen ODER

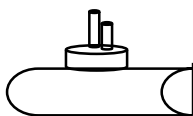
an ein Feld angrenzen, auf dem bereits 1 beliebiger Einfluss-Marker liegt.

- ⇒ Marker auf Feldern in bestimmter Farbe lt. Wertungs-Übersicht auf dem Szenario-Plan bringen am Spielende Punkte.
- ⇒ Auf einem Feld mit OO-Symbol dürfen unbegrenzt viele Marker liegen. Man stapelt sie dort oder legt sie daneben in den vorgesehenen Bereich.
- ⇒ Ist der eigene Vorrat an Einfluss-Markern leer, nutzt man Marker einer nicht verwendeten Farbe oder etwas anderes Geeignetes als Ersatz.

GENIALITÄTS-LEISTE



- ◆ Auf dieser Leiste haben 2 Felder ein U-BOOT abgebildet.
- ◆ Sobald der Leistenanzeiger das erste Mal das entsprechende Feld erreicht, schaltet man sofort sein **nächstes U-BOOT frei**.



- ◆ Das U-BOOT wird sofort **zu Wasser gelassen**. WÄHLE 1 Basis, wie vom Szenario-Plan genannt und NIMM das U-BOOT und lege es in das Bewegungs-Feld dieser Zone. ERHALTE sofort den Ankunfts-Bonus dieser Zone.

Ablauf eines Spielzuges:

ODER

- ◆ FÜHRE einen Effekt aus, den du **stattdessen** für deinen Zugang ausführen darfst. Welche Effekte das erlauben, ist stets ausdrücklich angegeben. *Beispiel: Aktion TAUCHGANG: Gespeichertes Tauch-Plättchen nutzen.*



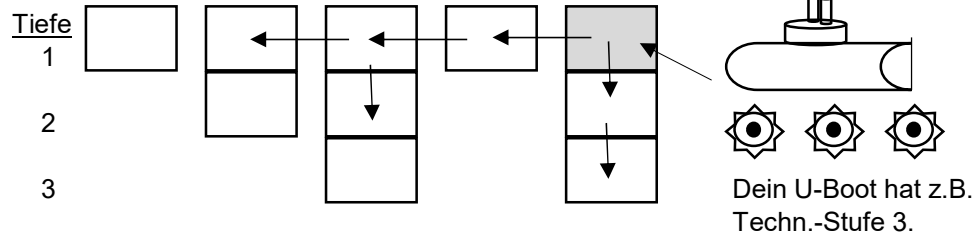
BEWEGUNG:

- ◆ BEWEGE genau 1 deiner U-BOOTE.
- ◆ ERHALTE Ankunfts-Bonus (unterh. Bew.-Symbol).
- ◆ Ermögliche dir neue Aktions-Optionen.

- ◆ Deine Technologie-Sufe bestimmt die ZONEN-REICHWEITE und die max. zugängliche TIEFE deiner U-BOOTE.



Je Symbol darf von einer Kachel zu einer anderen gezogen werden. Es darf nicht über leere Zonen (ohne Kachel) gezogen werden. Auf der Ziel-Zone muss das U-BOOT auf das Bewegungs-Feld dort ziehen. In jeder Zone dürfen beliebig viele U-BOOTE liegen.



SONAR:

- ◆ WÄHLE auf einer Zone (Kachel) mit einem U-BOOT von dir eine noch freie SONAR-Leiste und
- ◆ LEGE 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf das 1. freie Feld dort von links.

ACHTUNG: Hast du eine Verbindung erstellt? Siehe KSR, Seite 4.

- ◆ Manche Sonar-Felder bringen Sofort-Boni, die meisten jedoch erlauben die Entdeckung neuer Zonen:

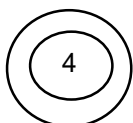
Schritt 1: Ozean-Kacheln ziehen & wählen:

- ⇒ ZIEHE 2 Kacheln erlaubter Tiefe (lt. Sonar-Feld), auch ggf. solche, in die du noch nicht ziehen darfst. Kannst du keine Kacheln angegebener Tiefe ziehen, da sie nicht anlegbar sind, musst du von niedrigstmöglicher Tiefe ziehen, die auslegbar ist.
- ⇒ WÄHLE genau 1 KACHEL aus, die andere lege unter ihren Stapel zurück.
- ⇒ Ist überhaupt KEIN PLATZ frei im Ozean, dann ERHALTE 1 EINFLUSS und überspringe Schritte 2 und 3.

- Erlaubte Tiefe: 2 - 4 Ziehe von Tiefe 2 bis 4.
- 4+ Ziehe von Tiefe 4 oder 5 (ggf. später mehr**)
- 3 Ziehe von Tiefe 3.

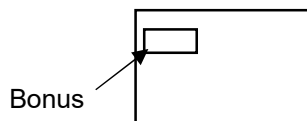
Schritt 2: Zone legen:

- ⇒ LEGE die gewählte Kachel als neue Zone an einen freien Platz entsprechender Tiefe im Ozean.
- ⇒ BEACHTE das Szenario und dessen erlaubte Spalten. Natürlich muss jede tiefere Zone an eine passende Zone angelegt werden können. So kann eine Stufe-4 nur an eine Stufe-3 angelegt werden.
- ⇒ ZEIGT die neue Zone ein Tauchgang-Feld, dann müssen entsprechend der Angabe dort nun verdeckte Tauch-Plättchen gelegt werden.



Beispiel:
Hierhin kommen
4 Tauch-Plättchen.

Schritt 3: Entdeckungs-Bonus:

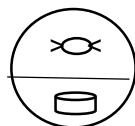


Erhalte den Entdeckungs-Bonus der neu gelegten Kachel.



TAUCHGANG:

- ◆ WÄHLE auf der Kachel mit deinem U-BOOT ein Tauchgang-Feld mit mind. noch 1 Tauch-Plättchen.
- ◆ NIMM das oberste Plättchen und DECKE es auf.



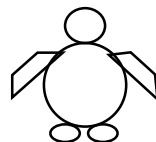
Tauch-Plättchen zeigen 1 - 4 WISSEN und oft auch einen anderen Bonus wahlweise.

- ◆ In deinem Zug darfst du 1 - x deiner Tauch-Plättchen nutzen. Nach Nutzung kommen sie in eine allgemeine Ablage. NUTZE das Wissen (gehe vor auf der Leiste) ODER den anderen Bonus. Mehr als 12 Wissen bringt dir nichts ein.

ACHTUNG: Du darfst dein gespeichertes Tauch-Plättchen auch nutzen, STATT ein Crew-Mitglied für deinen Zug zu aktivieren. Du musst also für deinen Zug kein Crew-Mitglied aktivieren.

GESPEICHERT? Am Ende deines Zuges darfst du GENAU 1 TAUCH-Plättchen auf deinem Tableau speichern, und so in deinen nächsten Zug mitnehmen. Überzählige Tauch-Plättchen musst du zuvor nutzen.

TAUCH-Plättchen: Nutzung möglich: vor / nach / zwischen eigenen Aktionen. Man darf sie auch direkt nach Erhalt nutzen. Gehen die Plättchen aus, mischt man den Ablage-Stapel. Sind ansonsten zu wenige da, werden nur diese platziert.



MEERES-SCHUTZ:

- ◆ WÄHLE auf einer Zone, auf der du ein U-BOOT hast, 1 freies Meeresschutz-Feld.
- ◆ BEZAHLE die dort angegebenen Wissenskosten und ERHALTE sofort den angezeigten Bonus.

- ◆ LEGE 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf dieses Feld.

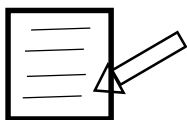
ACHTUNG: Hast du eine VERBINDUNG erstellt? Siehe KSR, Seite 4.

WISSENS-KOSTEN BEZAHLEN:


- ◆ RÜCKE deinen Wissens-Anzeiger zurück. Jederzeit in deinem Zug kannst du Tausch-Plättchen nutzen, um Wissen zu erhalten.

	0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12

**evtl. so definiert, um Raum für Erweiterungen nach unten zu lassen.



PUBLIKATION:

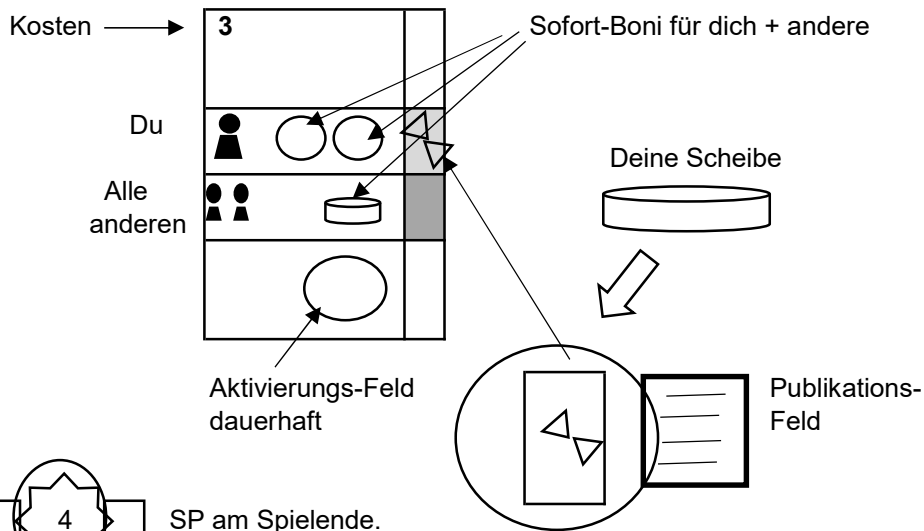
- ◆ WÄHLE auf 1 Zone, auf der du ein U-BOOT hast, 1 freies Publikations-Feld.
- ◆ Jedes dieser Felder zeigt 1 THEMEN-Symbol.  z.B.

◆ WÄHLE nun 1 FORSCHUNGS-Bericht aus der Auslage, der das **identische** Themen-Symbol besitzt.

◆ BEZAHLE die WISSENS-Kosten, die auf dem Forschungs-Bericht stehen. LEGE 1 SCHEIBE aus deinem Laderaum auf das Publikations-Feld.

ACHTUNG: Hast du eine VERBINDUNG erstellt? Siehe KSR, Seite 4.

- ◆ **NIMM** den Forschungs-Bericht aus der Auslage und lege ihn offen vor dich.
- ◆ **FÜLLE** die Auslage mit 1 neuen Forschungs-Bericht vom Stapel auf.
- ◆ **FÜHRE ALLE* EFFEKTE** des Berichts (*Wortlaut der engl. Regel) **AUS**.



Aktivierungs-Feld:

Du darfst dieses Feld nutzen, **ANSTATT** ein Crew-Mitglied für deinen Zug zu aktivieren. LEGE dazu, wie üblich, 1 Scheibe aus deinem Laderaum auf das freie Aktivierungs-Feld. Die Scheibe bleibt bis zum Spielende dort.

CREW-MITGLIED BEFÖRDERN:



- ◆ WÄHLE 1 BLAUES Junior-Crewmitglied und DREHE es auf seine goldene Führungspersonal-Seite. Eine noch dort liegende Scheibe kommt in deinen Vorrat.
- ◆ ERHALTE alle links unten auf der goldenen Seite angegebenen Sofort-Boni.

VERBINDUNG HERSTELLEN:

- ◆ Manche Felder einer Zone sind durch Linien verbunden. Sie heißen Verbindungen.
- ◆ Sobald auf **beiden Seiten** einer Verbindung eine **Scheibe LIEGT**, ist die Verbindung hergestellt. Dann ERHALTEN sofort beide von euch, denen diese Scheiben gehören, den Sofort-Bonus, der auf der Verbindung angegeben ist.
- ◆ Gehören **beide Scheiben dir**, gibt es nur 1-mal Bonus. 1 Scheibe kann u.U. mehrere Verbindungen herstellen. Wer am Zug ist, erhält zuerst die Boni, danach gibt es diese im Uhrzeigersinn.

ENDE der RUNDE:

- ◆ Sobald ihr alle GEPASST habt, endet die Runde. War es gerade die 6. Runde, dann endet das Spiel und ihr geht zur Wertung über.
- ◆ Andernfalls gibt es eine weitere Runde und die WELLE, also der Startspieler-Marker, geht nach links weiter.

SPIEL-ENDE:

- 1) Eigenschaft: Jede eurer 4 Eigenschafts-Leisten bringt je nach erreichter Position 0 - 2 - 4 - 7 - 10 SP.
- 2) Einfluss: Werte Deine Einfluss-Marker auf Punktefeldern. Siehe dazu den Einfluss-Bereich des Szenarios.
- 3) Forschungs-Berichte: Manche Forschungs-Berichte bringen Punkte. Jedes Stufe-5-Crewmitglied auf goldener Seite hat eine eigene Wertungs-Bedingung, für die es entsprechend Punkte gibt (abgerundet).
- 4) Szenario-ZIELE: Jedes Szenario gibt Ziele vor. Wertet nur eure eigenen Scheiben und U-BOOTE im Ozean. Patt auf 1. Platz: Volle SP für Beteil., Kein Platz 2. Ein 1. Platz + Patt auf 2. Platz: Volle SP für Beteil..
- 5) Wissen & Scheiben: Zähle dein Wissen (auch auf Tauch-Plättchen) und die Anzahl Scheiben im Laderaum. Teile das Ergebnis durch 3 und erhalte SP (abgerundet).

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt. *Patt: Die Beteiligten teilen sich die Plätze.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.10.24