

Flotilla läuft eine unbestimmte Anzahl an Runden, bis die Siegpunkte ausgehen.

Ablauf einer RUNDE:

SP = Siegpunkte

1) CREW-KARTEN:

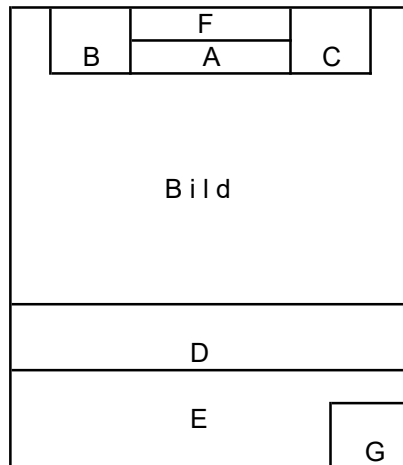
◆ Beginnend mit dem Startspieler SPIELST du 1 CREW-Karte aus deiner Hand, NUTZT SEGELN* / EINKOMMEN**. Danach FÜHRE den Karten-EFFEKT aus. LEGE die Karte offen auf deinen persönlichen Ablage-Stapel.

◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

◆ Dies geht es solange weiter, bis das Spiel endet.

CREW-Karten:

Aufbau



A: Name der Karte
 B: Symbol SINKSIDE (blau) oder SKYSIDE (orange)
 C: Gilden-Symbol (nur für gildenzugehörige Crew)
 D: Symbolische Darstellung des Effekts
 E: Effekt-Beschreibung
 F: Stufe (Starter, 1 oder 2)
 G: Segel-/Einkommen-WERT

*Segel-Wert: auf SINKSIDE. Zahl in Kompassrose gibt max. Schiffsbewegungen an.

**Einkommen-Wert auf SKYSIDE. Zahl auf Münze zeigt sofortiges Einkommen.

In RENTE schicken: Taucht dieser Begriff auf, dann nutze die Karten-Fähigkeit und ENTSORGE die Karte in die Schachtel.

Die CREW-Karten:

KAPITÄN:

◆ NIMM alle CREW-Karten deines Ablage-Stapels auf die Hand. Bist du als SINKSIDER (blau) tätig, kannst du auf die SKYSIDE (orange) dauerhaft wechseln und der FLOTILLA beitreten.



Um der FLOTILLA beizutreten, sind folgende Schritte nach dem Effekt deiner Kapitän-Karte (Karten aufnehmen) auszuführen:

Wechsel von SINKSIDE auf SKYSIDE:

1. NIMM alle deine Schiffe von deinen Ozean-Plättchen und VERKAUFE sie zum Preis auf dem DOCK-Plättchen. Die Preise verfallen mit der Zeit. LEGE alle Ressourcen von deinen Schiffen in deinen Vorrat.
2. NIMM alle deine Nicht-Starter-Plättchen mit gebauten Aussenposten darauf und lege sie in den Beutel zurück. Lege die Aussenposten zurück in die Schachtel.
3. NIMM alle übrigen deiner OZEAN-Plättchen, dreh sie auf die "SKYSIDE" und lege sie in deinen Vorrat (Stapel neben deinem Tableau).
4. DREHE alle deine CREW-Karten auf ihre "SKYSIDE".
5. DREHE dein Start-Plättchen auf die "SKYSIDE". War auf deinem Start-Plättchen ein Aussenposten gebaut, stelle ihn nach dem Drehen, wieder auf den Bauplatz.
6. Du darfst die auf dem DOCK-Plättchen angegebene Anzahl an OZEAN-Plättchen aus deinem Vorrat bauen. Je später du der Flotilla beitretest, desto mehr Plättchen darfst du bauen.

AUSSEN-POSTEN / ZIELE:

◆ Du kannst eine Transaktion und den daneben angezeigten Geldbetrag nutzen, um einen Aussenposten zu bauen und damit ein ZIEL-Plättchen zu werten. Es geht los mit Münzen im Wert 20.

◆ Du brauchst einen verfügbaren Bauplatz und kannst ggf. per Zuzahlung einen Aussenposten auf dem Wasser bauen, wenn es keinen auf dem Land gibt. Stelle den Aussenposten auf entsprechenden Ort. Auf den 92 Ozean-Plättchen gibt es 20 Bauplätze (immer Stufe I).

◆ ZIEL-Plättchen werten: WERTE das oben liegende Ziel gemäß deiner Seite (SINKSIDE / SKYSIDE) + erhalte SP in Abhängigkeit deiner Errungenschaften.

◆ Die obersten beiden Ziel-Plättchen jedes Stapels werden nach der jeweiligen Wertung entfernt. Das unterste Plättchen bleibt liegen und kann von jedem Spieler gewertet werden, ohne dass es entfernt wird.



Im Laufe der Partie kann man also mehrfach dasselbe Ziel werten.

STUDENT:

- ◆ KOPIERE die oberste Karte (auf Stapel) eines Mitspielers, was deren Effekte kopiert, auch Segeln / Einkommen.. Der "SINKSIDE"-Student kann nur 1 SINKSIDE-Karte und der "SKYSIDE"-Student nur 1 SKYSIDE-Karte kopieren!
- ◆ Es muss eine kopierbare Karte vorhanden sein, wenn man den Student ausspielt.

SPRECHER:

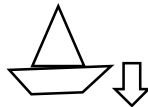
- ◆ Hiermit kann EINFLUSS auf Gilden-Trackern erfolgen.
- ◆ BEWEGE deine Einfluss-Scheibe im Uhrzeigersinn auf dem entsprechenden Tracker auf dem Spielplan GILDEN. Du kannst - wenn du willst - das 3. Feld überspringen.
- ◆ ERHALTE abgebildete BONI für jedes Feld, das du betrittst.

HÄNDLER:

- ◆ HÄNDLER geben dir meistens die Möglichkeit, GELD zu erhalten und eine bestimmte Anzahl Transaktionen zu tätigen. Eine einzelne Transaktion kann für eine der folgenden Aktionen verwendet werden:

A. KAUF 1 zusätzliches Schiff (nur "SINKSIDE"):

⇒ ZAHLE 12 Münzen und stelle 1 eigenes Schiff vom Tableau auf das DOCK deines Start-Plättchens.



B. KAUF 1 Aussenposten / 1 Ziel-Plättchen:

- ⇒ NIMM obersten Aussenposten von deinem Tableau und ZAHLE angegeb. Geldbetrag. STELLE den Posten auf 1 verfügbaren Bauplatz auf eines deiner Plättchen.
- ⇒ WERTE dann ein beliebiges oben liegendes ZIEL-Plättchen, je nachdem ob du SINKSIDE / SKYSIDE bist.
- ⇒ NIMM sofort die auf dem Plättchen angegebenen SP (Sterne). War es eines der oberen beiden Ziel-Plättchen des Stapels, lege es zurück in die Schachtel.

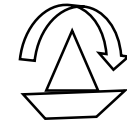
C. KAUF / VERKAUF Ressourcen am Markt:

Je Einheit = 1 Transaktion

- ⇒ ZAHLE bzw. ERHALTE den Geld-Betrag, der für diese Ressourcen-Art auf der Marktleiste angezeigt ist.
Im gleichen Zug kannst du nicht die gleiche Art kaufen + verkaufen.
- ⇒ Bist du mit allen Transaktionen deines Zuges fertig, **PASSE Leiste an:**
 - a) Hast du Ressourcen gekauft (1 - x Transakt.), erhöhe nach komplettem Kauf den INDIKATOR um 1 je gekaufter Ressource.
 - b) Hast du Ressourcen verkauft (1 - x Transakt.), senke nach komplettem Verkauf den INDIKATOR um 1 je verkaufter Ressource.

⇒ Würde der Indikator die Marktleiste verlassen müssen, kommt er auf das letzte Feld und du ERHÄLTST 1 SP nach unten bzw. 2 SP nach oben, egal wie viele Ressourcen gehandelt wurden.

⇒ Ressourcen auf deinem SCHIFF sind Fracht und können noch nicht am Markt verkauft werden. Entlade sie am Abladeplatz auf dem Start-Plättchen.



GRÜNDER:

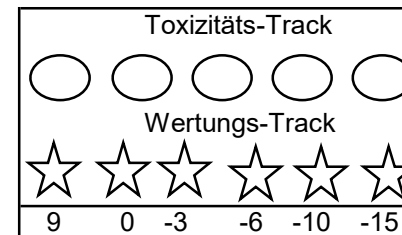
- ◆ Hiermit können OZEAN-Plättchen auf verschiedene Arten verwendet werden:

OZEAN-Plättchen ZIEHEN und LEGEN:

- ⇒ ZIEHE die angegebene Anzahl an OZEAN-Plättchen aus dem Beutel. Wenn der Effekt dich weniger Plättchen legen lässt als du ziehst, legst du die nicht gelegten Plättchen in den Beutel zurück.
- ⇒ Als "SINKSIDER" darfst du gezogene Plättchen legen, als "SKYSIDER" musst du sie in den Vorrat nehmen und kannst sie ggf. später erst bauen.

TOXIZITÄT auf OZEAN-Plättchen:

⇒ ÜBERPRÜFE immer, wenn du OZEAN-Plättchen ziehst, deren Toxizitäts-Wert und BEWEGE deinen TOXIZITÄTS-Tracker entsprechend vorwärts.



- ⇒ Erhältst du Toxizität, geht dein Marker auf dem Toxizitäts-Track vor.
- ⇒ Würde der Marker hinter das letzte Feld gehen müssen, bewegst du deinen Marker auf dem Wertungs-Track voran. Setze dann deinen Toxizitäts-Marker auf sein Startfeld. Am Spielende verursacht dein Marker auf dem Wertungs-Track positive oder negative SP.

PATT-Vorteile durch wenig Toxizität:

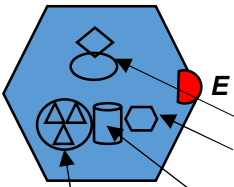
Bei Gleichständen im Spiel sind die Beteiligten besser, die insgesamt eine niedrigere Toxizität aufweisen.

!!! BEACHTET:


Du erhältst Toxizität immer von allen Plättchen, die du gezogen hast, egal, welche du behältst. Das gilt auch, wenn du SKYSIDER bist, obwohl die Toxizität auf der SINKSIDE-Seite der Plättchen abgebildet ist.

OZEAN-Plättchen LEGEN (NUR "SINKSIDE"):

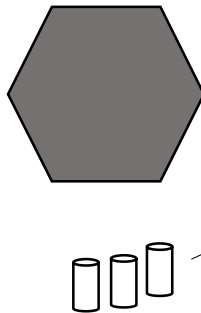
- ⇒ Ein Effekt, der erlaubt, ein OZEAN-Plättchen zu legen, betrifft immer nur die SINKSIDE-Seite des Plättchens.
- ⇒ Es muss bündig und angrenzend an ein eigenes Plättchen anliegen. Mitspieler-Plättchen dürfen nicht berührt werden, deine Plättchen dürfen auch nicht in deren persönlichen Bereich ragen.
- ⇒ Du darfst kein SINKSIDE-Plättchen (Tiefe 1) neben SINKSIDE-Plättchen (Tiefe 3) legen.
- ⇒ Was nicht regelkonform platziert werden kann, kommt in den Beutel.



Jedes SINKSIDE-Plättchen kann folgende Eigenschaften enthalten:

D. INSEL	bis zu 1 Insel mit Bauplatz 
A. TIEFE	hellblau (1), blau (2), dunkelblau (3)
C. RESS.-ART	Diese Ressource (Farbe) erhältst du hier beim Tauchen.
B. TOXIZITÄT durch Anzahl an Atom-Symbolen	
E. ARTEFAKT-Teil	Es wird durch ein gelbes, rotes oder violettes Artefakt-Kreisstück angezeigt. Bei Vervollständigung in <u>einer</u> Farbe ziehst du sofort 1 Artefakt aus dem Artefakt-Beutel (siehe ARTEFAKTE).

OZEAN-Plättchen BAUEN (NUR "SKY SIDE"):

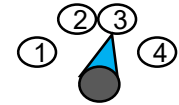


⇒ Immer wenn ein Gründer oder ein anderes Spielelement dir erlaubt, OZEAN-Plättchen zu bauen, führst du diese Schritte aus:

- 1) NIMM max. so viele Plättchen aus deinem Vorrat, wie auf der Aktion angegeben sind.
- 2) BEZAHLE die als Kosten angegebenen Ressourcen.
- 3) BAUE die Plättchen bündig und angrenzend an deine Plättchen, ohne Mitspieler zu berühren/behindern. Plättchen müssen nicht farblich passend angebaut werden. Wasser kann dabei an Siedlung angrenzen.
- 4) WERTE jedes gebaute Plättchen und ERHALTE SP basierend auf dem Wert des Bezirks, den du gerade gebaut hast.

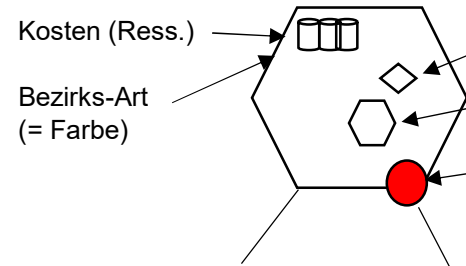
NEU GEBaute OZEAN-Plättchen WERTEN (NUR "SKY SIDE"):

- ⇒ **A) SCHAU** Wert vom Gilden-Anzeiger in Farbe des zu wertenden Bezirks.
Die FARBE ist wie die Ressourcen-Kosten.
PLUS WERT 1 für jedes Gebäude in der gesamten zusammenhängenden Wasser-Siedlung.
MAX. kann man Wert "4" hier ansetzen.



z.B. blaue Gilde hat Wert "3"

- B)** Gesamtzahl aller Plättchen der zu wertenden Bezirks-Art (Farbe), die ununterbrochen angrenzend an das neue Plättchen (inklusive) angeschlossen sind.



Kosten (Ress.) → Bauplatz
Bezirks-Art (= Farbe) → Gebäude
Kreis aus 3 gleichfarbigen Teilen erlaubt, den SONAR-Tracker um 1 Feld voran zu ziehen. Dazu müssen 3 Plättchen anecken. ERHALTE die SP auf erreichtem Feld des Sonar-Trackers.

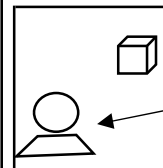
FORSCHER:

- ◆ Forscher ermöglichen das Würfeln zwecks Tauchgang.
- ◆ Auf der "SINKSIDE"-Seite ermöglichen CREW-Karten der Forscher-Gilde das TAUCHEN von Schiffen aus, um aus der Tiefe Ressourcen (Fässer) zu bergen. Jedes Schiff kann max. 4 Fässer tragen.

SINKSIDE

- ◆ Jede Forscher-Karte verändert deine "Basis"-Tauchaktion, indem sie i.d.R. deinem Wurf weitere Würfel hinzufügt.
- ◆ Beim Tauchen würfelst du Tauch-Würfel (gibt es in 3 Arten): Flachgewässer / Riff / Tiefsee. — / = / ≡

TAUCHEN: NIMM folgende Tauch-Würfel:



- ALLE Würfel, die deine Forscher-Karte zeigt.
1 Würfel für jedes eigene Schiff auf nicht erschöpftem Plättchen. Die Würfel-Art entspricht jeweiliger Tiefe dort.
⇒ WÜRFLE diese Würfel und werte sie in beliebiger Folge aus.

FORSCHER:

- ◆ WÜRFLE eine bestimmte Anzahl FORSCHUNGS-Würfel (ORANGE), passe sie ggf. an und werte sie, wie auf Karte angegeben.

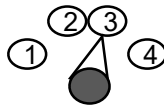
SKYSIDE

④

ERHALTE angegebenen Geldbetrag.



3 Durchbruch- = 1 Gilden-Anzeiger
Symbole nach Wahl um 1 erhöhen.



Symbole:

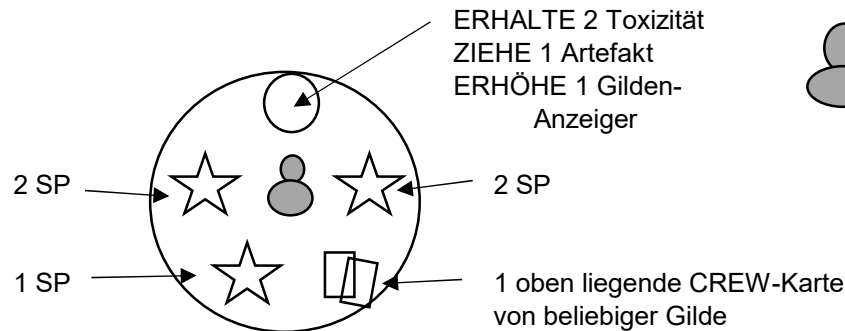
Waage, Hände,
Taucherglocke,
Zirkel

3 oder mehr gleichfarbige Gilden-Symbole BRINGEN
BONUS aller dieser Gilde zugeordneten ARTEFAKT-
Plättchen, die auf dem Zentrum-Spielplan liegen.



FORSCHUNGS-JOKER: Hierfür darf frei die Farbe
einer Gilde genannt werden, zu der dieser Würfel
dann zählt (wie 1 Gilden-Symbol).

ÜBERLEBENDE



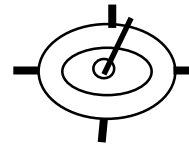
ARTEFAKTE

- ◆ ZIEHST du 1 Artefakt, ERHÄLTST du die darauf genannten Entdecker-BONI. Dann DREHE es um und LEGE es in den passenden SLOT der Farbe des Artefakts.
- ◆ Sollte kein Artefakt im Beutel mehr sein, wenn du eins ziehen darfst, dann ERHALTE 4 SP.
- ◆ Sollte der Bonus eines Artefakt-Plättchens ein freies Schiff sein, du aber schon alle gebaut hast bzw. auf der SKYSIDE bist, dann ERHALTE 12 Münzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.01.26

SONAR-TRACK (beim Tauchen)

- ◆ Der TRACKER auf dem SONAR-TRACK bestimmt den Wert der Sonar-Symbole auf den TAUCH-Würfeln. Anfangs ist es 1 Toxizität.



SKYRIDER bewegen den Tracker, wenn sie einen Kreis
mit 3 Sonar-Stationen vervollständigt haben.
Details: Seite 14 der Originalregeln

SPIELENDEN und SCHLUSSWERTUNG:

- ◆ Sobald alle SP aus dem Vorrat genommen wurden, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler die gleiche Zahl an Zügen hatten.



Danach hat jeder Spieler noch einen letzten Zug.

Wenn in diesen letzten beiden Runden jemand SP erhält, kommen diese aus der Reserve.

Jeder Spieler ERHÄLT / VERLIERT noch SP wie folgt:

- ⇒ 1 SP für je 5 Geld im eigenen Vorrat
- ⇒ 1 SP für je 2 Ressourcen im eigenen Vorrat
- ⇒ 9 / 0 / -3 / -6 / -10 / -15 SP aus Toxizitäts-Wertung

Je Gilde:

- ⇒ Der Spieler mit den meisten Siegeln auf der Gilde: 10 SP
- Der Spieler mit den zweitmeisten Siegeln auf der Gilde: 5 SP
- Man muss mind. 1 Siegel dort haben, um mitwerten zu können.

Patt: Beteiligter mit niedrigerer Toxizität ist im Vorteil.

Ist Patt unlösbar, erhalten alle Beteiligten vollen Bonus.

Patt bei Siegeln für zweitmeiste Siegel: es gibt keine SP

Gewinner:

- ⇒ Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Zunächst gilt niedrigere Toxizität, dann mehr Crew-Karten,
dann mehr Geld. Danach teilt man sich den Sieg.*

Hinweise zu ZIEL-KARTEN:

SKSIDE



**für jedes Deiner Gewächshäuser (Händler)
und Raffinerien (Sprecher)**

Die Siegpunkte zählen JE Symbol auf deinen Ozean-Plättchen.
Sie müssen nicht paarweise gerechnet werden. So würden z.B.
3 Gewächshäuser und 1 Raffinerie zusammen 32 SP werten.



**für jede Deiner Fabriken (Forscher)
und Habitate (Gründer)**

Die Siegpunkte zählen JE Symbol auf deinen Ozean-Plättchen.
Sie müssen nicht paarweise gerechnet werden. So würden z.B.
1 Fabrik und 2 Habitate zusammen 24 SP werten.



für jeden deiner Bauplätze

Da hier tatsächlich das Symbol für Bauplätze abgebildet ist,
zählen auch nur diese und somit nicht evtl. gebaute Aussenposten.

