

Spielmaterial

❖ Kolonieplan

- Kolonieauslage
 - Sponsorenplättchen
 - Belohnungsplättchen
- Felder für Auftragskarten
- Laden
- Punkteleiste

❖ Spielertableau

- Felder für Zugangsplättchen
 - X-Plättchen
 - 1-5
- Felder für Taucherplättchen
 - Über Wasser
 - Unter Wasser
- Ressourcenfelder
- Felder für Belohnungsplättchen
- Mechanikerleiste
- Hackerleiste

❖ 32 Auftragskarten

❖ Stoffbeutel

❖ Marker

- Spieler
- Startspieler
- 24 Batterie
- 40 Credits
- 80 Ressourcen
 - Metal**
 - Pflanzen**
 - Treibstoff**
 - Tech**

❖ Plättchen

- 5 Sponsoren (doppelseitig)
- 4 Sets Taucher (doppelseitig)
- 8 Spezialisten
 - 4 Mechaniker
 - 4 Hacker
- 4 Sets je 5 Zugang
- 4 X-Zugang (Spielerfarbe)
- 12 neutraler Zugang
- 32 Belohnung (doppelseitig)

Spielaufbau

❖ Spielertableau

- Zugangsplättchen (X, 1-5) auf die entsprechenden Felder
- Mechaniker nach oben an die Mechanikerleiste
- Hacker nach unten rechts an die Hackerleiste
- 8 verschiedene Taucherplättchen zufällig mit der **einfachen** Seite nach oben auf die entsprechenden Felder, links anliegend
- 1 Ressource jeder Farbe zufällig auf die Ressourcenfelder der Ebenen 2-5 legen
- 3 Credits und 1 Batteriemarker neben das Tableau
- Startspieler auslösen und Starspielermarker geben

❖ Kolonieplan

- Credits, Batteriemarker, neutrale X-Zugangsplättchen und Ressourcen als Vorrat neben den Plan
 - Sind – bis auf X-Plättchen – nicht durch das Spielmaterial beschränkt
- Belohnungsplättchen in den Beutel geben und je 2 für jede Ebene ziehen und mit **Vorderseite** auf die entsprechenden Felder legen
- 5 Sponsorenplättchen mischen und mit **zufälliger** Seite an den linken Rand legen
- 2 Ressourcen einer zufälligen Farbe und 1 Ressource zweier anderer Farben auf die entsprechenden Farb-Ressource-Felder – von oben nach unten – legen
- Öffentliche Aufträge: Auftragskarten mischen, als verdeckten Stapel neben den Plan legen und die obersten 3 Aufträge offen an den oberen Rand legen
- Spielermarker auf „0“ der Punkteleiste

Spielziel

Mit deinen Tauchern erkundest du die Ruinen versunkener Städte, um diverse Ressourcen zu finden, die der Kolonie zu neuer Blüte verhelfen werden. Wer dabei am effektivsten vorgeht, gewinnt. Sobald ein Spieler 18+ Prestigepunkte hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Prestigepunkten.

Du erhältst Prestigepunkte, wenn du:

- Aufträge erfüllst, indem du die dafür benötigten Ressourcen beschaffst;
- Die Ausrüstung deiner Taucher verbesserst;
- Im Laden Ressourcen verkaufst;
- Belohnungsplättchen nutzt, die die Prestigepunkte geben.

Spielablauf

❖ Schritt 0

- Eines der verfügbaren Zugangsplättchen auf dem Tableau wählen und folgende 3 Schritte durchführen

❖ Schritt 1

- Zugangsplättchen nach rechts bis zum Taucherplättchen schieben
- **X-Zugangsplättchen (eigenes oder neutrales)**
 - Plättchen links neben den zu aktivierenden Taucher legen
 - Auf jede Ebene, ob mit oder ohne Zugangsplättchen
 - Unterstes Sponsorenplättchen (Ebene 5) auf dem Kolonieplan nach oben (Ebene 1) verschieben und alle anderen entsprechend nach unten
- **Batteriemarker**
 - Batteriemarker ausgeben um den Propeller des Tauchers zu aktivieren: Das Mechanikerplättchen am rechten Rand gibt an, um bis zu wie viele Felder der Taucher nach oben oder unten bewegt werden darf; andere Taucher entsprechend verschieben
- Effekt des Sponsorenplättchens auf **gleicher Ebene** auf dem Kolonieplan ausführen - **freiwillig**

❖ Schritt 2

- Zugangsplättchen – zusammen mit dem Taucherplättchen – weiter nach rechts schieben und somit den Taucher aktivieren
- Effekt des Tauchers ausführen – **freiwillig**

❖ Schritt 3

- Zugangsplättchen umdrehen und so weit wie möglich links unten an die Hackerleiste legen
 - Falls das Zugangsplättchen den Hacker erreicht, erhält man alle Plättchen wieder zurück
 - Wieder auf die Vorderseite drehen und auf die passenden Felder zurücklegen
 - Neutrale X-Plättchen zurück in den Vorrat
- **Batteriemarker**
 - Batteriemarker ausgeben um Sauerstoffreserve des Tauchers zu aktivieren: Taucher muss **nicht** auftauchen
- Taucher muss auftauchen: Auf die oberste Ebene versetzen und die anderen Taucher entsprechend nach unten verschieben

❖ Aufträge

- Falls man **alle** benötigten Ressourcen auf **einer** Ebene der **Suchzone** gesammelt hat, darf ein öffentlicher (offen ausliegend) oder privater (auf der Hand) Auftrag erfüllt werden
 - Entweder alle angegebenen Ressourcen oder so viele **verschiedene** wie angegeben
 - Gilt nicht als Aktion
 - Es dürfen beliebig viele Aufträge erfüllt werden
- Um angegebene Prestige-Punkte auf der Punkteleiste weiterrücken, Ressourcen zurück in den Vorrat, Auftrag aus dem Spiel und ggf. neuen öffentlichen Auftrag aufdecken

❖ Spielende

- Sobald jemand 18 Prestigepunkte auf der Punkteleiste erreicht hat, wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt
- Gewinner = meiste Prestigepunkte
 - Bei Gleichstand entscheidet Anzahl der Ressourcen in der Suchzone

Sponsorenplättchen



SPONSOR #1

Einfache Seite: Du erhältst 1 Credit.

Fortgeschrittene Seite: In diesem Zug musst du keine Credits bezahlen, um den Effekt **deines** Händlers, Spions, Ingenieurs oder Entdeckers auszuführen.

Hinweis: Wenn du deinen Spion benutzt, um einen Taucher eines Gegners zu aktivieren, musst du zwar nichts für die Aktivierung deines Spions bezahlen, aber sehr wohl für den Effekt des aktivierten Tauchers.



SPONSOR #2

Einfache Seite: Führe den Effekt deines in diesem Zug aktivierten

Tauchers zweimal aus (bietet der Taucher zwei Optionen, kannst du die gleiche zweimal oder jede einmal ausführen).

Hinweis: Du kannst den Effekt deines Tauchers ausführen, dann einen Auftrag erfüllen und schließlich seinen Effekt ein zweites Mal ausführen.

Fortgeschrittene Seite: Führe den Effekt von einem der zwei Belohnungsplättchen aus, die auf einer Ebene des Kolonieplans ausliegen. Wirf das ausgeführte Belohnungsplättchen danach ab und ersetze es durch ein neues aus dem Beutel. Wenn der Beutel leer ist, lege zunächst alle abgeworfenen Belohnungsplättchen zurück in den Beutel.



SPONSOR #3

Einfache Seite: Du erhältst ein beliebiges deiner bereits genutzten normalen oder X-Zugangsplättchen zurück (in deiner Farbe, kein neutrales). Drehe es um und lege es auf das entsprechende Feld deines Tableaus. Falls sich eine Lücke in deiner Hackerleiste ergeben hat, schiebe die anderen dort liegenden Plättchen nach links.

Fortgeschrittene Seite: Lasse deinen Taucher auf Ebene 5 auftauchen (indem du ihn von Ebene 5 nach ganz oben verschiebst).



SPONSOR #4

Einfache Seite: Gib 2 Credits aus, um die Ausrüstung deines aktivierten Tauchers zu verbessern (und ihn umzudrehen) und 1 Prestigepunkt zu erhalten.

Fortgeschrittene Seite: Gib 2 Credits aus, um die Ausrüstung von einem deiner drei aufgetauchten Taucher (über der Wasseroberfläche) zu verbessern und 1 Prestigepunkt zu erhalten.



SPONSOR #5

Einfache Seite: Du erhältst 1 Batteriemarker.

Fortgeschrittene Seite: Du erhältst 1 Batteriemarker ODER gib 1 Batteriemarker aus, um eine Ressource von der Ebene deines aktivierten Tauchers mit einer Ressource auf einer anderen Ebene zu vertauschen.

Belohnungsplättchen

Soforteffekte (Vorderseite)

Diese Effekte kannst du durch den Entdecker oder das Sponsorenplättchen #2 (fortgeschrittene Seite) auslösen.

Hinweis: Die Hintergrundfarbe auf der Vorderseite zeigt an, welcher dauerhafte Bonus auf der Rückseite ist (orange: 2 Credits; grün: 1 Prestigepunkt).



Wähle 1 der 2 abgebildeten Ressourcen und lege sie auf ein freies Ressourcenfeld der Ebene deines benutzten Zugangsplättchens.



Du erhältst 1 Batteriemarker.



Ziehe 4 Auftragskarten und behalte 1 davon. Lege die übrigen 3 Karten unter den Stapel.



Verbessere die Ausrüstung von einem deiner Taucher (drehe den Taucher entsprechend um; du erhältst dafür keinen Prestigepunkt).



Du erhältst 1 Prestigepunkt.

Auftragsbonusse (Rückseite)

Du bekommst diesen Bonus jedes Mal, wenn du einen Auftrag mit Ressourcen von der Ebene erfüllst, auf der dieses Belohnungsplättchen liegt. Du erhältst diese Plättchen ausschließlich durch den Effekt des Entdeckers.



Du erhältst 2 Credits.



Du erhältst 1 Prestigepunkt.

Taucherplättchen

Alle Taucher beginnen die Partie mit einfacher Ausrüstung (und sind bei Spielbeginn auf ihre einfache Seite gedreht) und bringen dir nur einfache Effekte. Im Laufe der Partie kannst du die Ausrüstung deiner Taucher verbessern, um stärkere Effekte auszulösen.

Immer wenn du die Ausrüstung verbesserst, drehst du das Plättchen des entsprechenden Tauchers um.

Hinweise:

- Jedes Mal, wenn du den Effekt des Sponsorenplättchens #4 ausführst, um einen Taucher besser auszurüsten, erhältst du 1 Prestigepunkt.

- Die einfache Seite eines Taucherplättchens zeigt unten rechts den zusätzlichen Effekt der verbesserten Seite an.

EXPERTE (einer pro Ressourcentyp)

Einfache Seite

Wenn du einen Experten aktivierst, platziertest du 1 Ressource des passenden Typs aus dem Vorrat auf ein Ressourcenfeld der Ebene, auf der sich der Taucher befindet. Jede Ebene kann nur eine bestimmte Anzahl Ressourcen aufnehmen. Falls kein Feld frei ist, musst du erst Platz schaffen (indem du zum Beispiel mit deinem Händler Ressourcen verkaufst).

Verbesserte Seite

Experten mit verbesserter Ausrüstung haben einen **zusätzlichen** Effekt:

Metallexperte: Du erhältst 1 neutrales X-Zugangsplättchen.

Pflanzenexperte: Du erhältst 1 Credit.

Treibstoffexperte: Du erhältst 1 Batteriemarker.

Techexperte: Du erhältst ein beliebiges deiner bereits genutzten normalen oder X-Zugangsplättchen zurück (in deiner Farbe, kein neutrales). Drehe es um und lege es auf das entsprechende Feld deines Tableaus. Falls sich eine Lücke in deiner Hackerleiste ergeben hat, schiebe die anderen dort liegenden Plättchen nach links.

Hinweis: Wenn du eine Ressource oder einen Bonus erhältst, hast du stets die Wahl, darauf zu verzichten.

ENTDECKER

Mit deinem Entdecker kannst du dir Belohnungsplättchen vom Kolonieplan nehmen.

Einfache Seite

Bei Aktivierung kannst du 2 Credits ausgeben, um eines der zwei Belohnungsplättchen zu nehmen, die auf der gleichen Ebene des Kolonieplans liegen wie dein Entdecker. Führe den Soforteffekt auf der Vorderseite des Plättchens aus. Drehe es danach auf die Rückseite und lege es auf dein Tableau (auf das Feld ganz rechts auf der Ebene deines Entdeckers). Ab jetzt erhältst du jedes Mal den Auftragsbonus auf der Rückseite des Belohnungsplättchens, wenn du einen Auftrag mit Ressourcen von dieser Ebene erfüllst.

Hinweis:

- Wenn du ein Belohnungsplättchen auf ein Feld legen musst, auf dem bereits eines liegt, musst du das alte Belohnungsplättchen zuvor abwerfen.

- Wenn du ein Belohnungsplättchen vom Kolonieplan nimmst, ziehst du sofort ein Ersatzplättchen aus dem Beutel. Auf jeder Ebene müssen stets zwei Belohnungsplättchen liegen.

- Sollte der Beutel leer sein, wenn du ein Plättchen ziehen musst, legst du zuvor alle bereits abgelegten Belohnungsplättchen in den Beutel zurück.

Verbesserte Seite

Du musst nur 1 Credit ausgeben, um den Effekt des Entdeckers auszuführen.

HANDLER

Mit deinem Händler kannst du im Laden Ressourcen kaufen oder verkaufen.

Einfache Seite

Bei Aktivierung deines Händlers kannst du entweder 1 Ressource kaufen oder verkaufen. Die aktuelle Auslage des Ladens bestimmt den Preis der Ressourcen, egal ob du kaufen oder verkaufen möchtest.

Verkaufen: Nimm 1 Ressource von einem Ressourcenfeld deines Tableaus, das sich auf der Ebene deines Händlers befindet. Lege sie auf das höchste freie Feld in der farblich passenden Spalte des Ladens. Falls es kein freies Feld in der Spalte gibt, kannst du diese Ressource nicht verkaufen. Dann wählst du, ob du Credits oder Prestigepunkte erhalten möchtest. Die Reihe, in die du die Ressource gelegt hast, bestimmt, wie viele Credits (links) oder Prestigepunkte (rechts) du erhältst.

Hinweis: Nur wenn du eine Ressource in die oberste Reihe legst, kannst du Prestigepunkte wählen.

Kaufen: Nimm 1 Ressource aus der Auslage des Ladens und platziere sie auf ein freies Ressourcenfeld deines Tableaus, das sich auf der Ebene deines Händlers befindet. Die Reihe der gekauften Ressource bestimmt den Preis und du musst entsprechend viele Credits abgeben, um sie zu kaufen. Falls du kein freies Ressourcenfeld auf der Ebene deines Händlers hast, kannst du keine Ressource kaufen.

Verbesserte Seite

Der verbesserte Händler bringt zusätzlich diese Vorteile: Jedes Mal, wenn du eine Ressource verkaufst, erhältst du 1 zusätzlichen Credit (wenn du Credits wählst) oder 1 zusätzlichen Prestigepunkt (wenn du Prestigepunkte wählst).

Jedes Mal, wenn du eine Ressource kaufst, musst du 1 Credit weniger ausgeben.

Hinweis: Durch den verbesserten Händler kannst du in jeder Reihe wählen, Prestigepunkte als Bezahlung zu erhalten.

INGENIEUR

Mit deinem Ingenieur kannst du deine zwei Spezialisten verbessern.

Einfache Seite

Bei Aktivierung kannst du 1 Credit ausgeben, um deinen Mechaniker oder deinen Hacker zu verbessern. Mechaniker verbessern: Bewege deinen Mechaniker entlang der Mechanikerleiste ein Feld nach unten.

Die Zahl auf der Leiste gibt den Bewegungswert deiner Taucher an, wenn du ihren Propeller aktivierst.

Zu Beginn einer Partie liegt der Bewegungswert deiner Taucher bei 1.

Hacker verbessern: Bewege deinen Hacker entlang der Hackerleiste ein Feld nach links. Je weiter links dein Hacker liegt, desto schneller bekommst du deine benutzten Zugangsplättchen zurück.

Hinweis:

- Du kannst jeden deiner Spezialisten bis zu drei Mal verbessern.

- Wenn du deinen Hacker nach links schiebst und er dadurch deine Zugangsplättchen überlappt, verschiebe deine Zugangsplättchen ebenfalls nach links und mache mit deinem Zug normal weiter. Am Ende deines Zuges erhältst du deine Zugangsplättchen zurück (wie in Schritt 3 beschrieben).

Verbesserte Seite

Du kannst den Effekt des Ingenieurs ausführen, ohne 1 Credit ausgeben zu müssen.

SPION

Mit deinem Spion kannst du an private Aufträge kommen und gegnerische Taucher aktivieren.

Einfache Seite

Bei Aktivierung deines Spions kannst du entweder Auftragskarten ziehen oder einen Taucher von einem deiner Nachbarn aktivieren. Wenn du neue Aufträge haben möchtest, musst du 1 Credit ausgeben, um 4 Auftragskarten zu ziehen. Wähle 1 von ihnen aus und nimm sie auf die Hand. Lege die übrigen 3 Karten unter den Stapel.

Alternativ kannst du 1 Credit ausgeben, um einen Taucher deines linken oder rechten Nachbarn zu aktivieren. Wähle einen der Taucher aus, die sich auf der gleichen Ebene wie dein Spion befinden. Führe dessen Effekt genauso aus, als wenn es dein eigener Taucher wäre. Du darfst keinen gegnerischen Spion aktivieren, um wiederum einen Taucher zu aktivieren, der nicht deinem linken oder rechten Nachbarn gehört.

Hinweis: Dein Spion muss danach wie üblich auftauchen. Ein von dir aktivierter Taucher eines Gegners hingegen nicht. Falls du einen Händler, Ingenieur oder Entdecker aktivierst und dessen Effekt Credits kostet, musst du diese Credits ebenfalls bezahlen.

Verbesserte Seite

Du kannst den Effekt des Spions ausführen, ohne 1 Credit ausgeben zu müssen.