

Spielmaterial (unbebrenzt)

❖ Spielpläne

- 37 Ozean-Kacheln, 5 Tiefen-Symbol-Rückseiten
- Name
- Szenario relevantes Symbol
- Tiefe
- Ankunfts-Bonus
- Entdeckungs-Bonus
- Bewegungsfeld
- Meeresschutz-Felder
- Sonar-Leiste mit Sonar-Feldern
- Publikationsfelder
- Tauchgang-Feld
- Sonderregel-Feld
- Sonderregel
- Verbindungen
- 4 Spieler-Tableaus
- Spielablauf
- Punktestufen
- Ansehen
- Rekrutierungs-Stufen
- Motivation
- Arbeitskraft-Stufen
- Organisation
- Management-Stufen
- Genialität
- Technologie-Stufen
- Laderaum
- Boots-Freischaltung
- Tauch-Plättchen-Lagerung
- Wissen
- 5 doppelseitige Szenario-Pläne
- Beschreibung und Ablauf
- Besonderheiten
- Startaufbau der Zonen
- Sonder-Regel
- Einflussbereich

❖ Karten

- 21 Spezialisten
- Junior-Seite
 - Name
 - Nötige Rekrutierungs-Stufe
 - Aktivierungs-Kreis
 - Sofort-Bonus
 - Aktion
 - Beförderungs-Vorschau
- Senior-Seite
 - Name
 - Goldenes Beförderungs-Symbol
 - Aktivierungs-Kreis
 - Sofort-Bonus
 - Aktionen
- 4 Team-Leader
- 24 Forschungsberichte
 - Wissens-Kosten
 - Name
 - Themen-Symbole
 - Boni
- 8 Anker-Forschungsberichte
 - Spielstart
 - Anker-Symbol

❖ Plättchen

- 36 Tauch
- 1 Welle

❖ Marker

- 4 x 30 Spieler-Scheiben
- 4 x 20 Einfluss-Marker

❖ Holz

- 5 x 4 Leisten-Anzeiger
- 3 x 4 Tauchboote

❖ Sonstiges

- Kooperatives Material
- Wertungs-Block

Spielaufbau

1. Szenario-Plan

- Aussuchen
- Erstes Spiel: Mission 1 – *The Call of the Ocean*

2. Ozean-Kacheln

- Aufbau lt. Szenario
- Maximale Tiefe (normalerweise): 5
- Brett im Spiel = **Zone**
- Bretter mit ☀ neben Namen ⇒ alle Bretter, die **nicht** benötigt werden, ablegen

3. Ozean-Stapel

- Alle übrigen Bretter mischen und in 5 Stapel – basierend auf Tiefe – verdeckt ablegen

4. Tauch-Plättchen

- Plättchen mischen und verdeckten Vorrat bilden
- Verdeckt auf alle Zonen mit einem Tauchgang-Feld verteilen

5. Forschungsberichte

- Anker-Forschungsberichte und Forschungsberichte verdeckt mischen
- 4 Anker-Forschungsberichte offen auflegen; Rest in die Schachtel
- Verdeckten Forschungsbericht-Stapel daneben

6. Crewmitglieder

- Crewmitglieder-Sortierkasten bereitlegen

7. Welle

- Zufälliger Start-Spieler

8. Spieler-Material

- Für jeden: Spieler-Tableau, Team-Leader, 30 Scheiben, 5 Leisten-Anzeiger, 20 Einfluss-Marker und 3 Tauch-Schiffe
- 5 Leisten-Anzeiger auf 0-Felder (Eigenschaftsleisten- und Wissensleiste) des Spieler-Tableaus
- Team-Leiter neben das Spiel-Brett, 1 Scheibe in den Aktivierungs-Kreis
- Restliche Scheiben in den **Vorrat**, **nicht** für Aktionen verfügbar
- Einfluss-Marker neben das Einfluss-Brett
- Start-Tauchboot in die Aufstellungs-Zone lt. Beschreibung, andere Boote neben das Spieler-Brett. Den Ankunfts-Bonus in den Laderaum

Spezielle Situationen

❖ Beförderung

- Junior-Crewmitglied auswählen und auf die Senior-Seite drehen und alle dort angegebenen Sofort-Boni erhalten
- Von der Junior-Seite erhaltene Boni werden nicht verloren
- Scheibe auf dem Aktivierungsfeld der Junior-Seite kommt auf den Vorrat zurück

❖ Verbindung komplettieren

- Felder einer Zone, die durch Linien verbunden sind, heißen Verbindungen
- Liegt auf beiden Seiten einer Verbindung eine Scheibe (Hergestellte Verbindung) erhalten die Besitzer dieser Scheiben den angegebenen Sofort-Bonus
- Ggf. mit 1 Scheibe mehrere Verbindungen auf einmal herstellen
- Gehören beide Scheiben einer Person ⇒ Bonus nur einmal
- Wer am Zug ist, erhält die Boni zuerst, dann weiter im Uhrzeigersinn

❖ Spezielle Zonen-Eigenschaften

- Manche Zonen haben zusätzlich zu den Feldern darauf einige Besonderheiten
- **Besonderheit für die ganze Zone**
 - Ein kleines gelbes Warndreieck zeigt, dass die Besonderheit für die ganze Zone gilt
- **Besonderheit für ein Feld**
 - Führt eine gelbe Linie von einem Aktionsfeld, gilt diese Besonderheit nur für dieses Feld: Angegebener Sofort-Bonus sofort nach Nutzung der Aktion
- **Sonderregel-Felder**
 - Gelber Kreis um ein Feld zeigt an, dass die Besonderheit gilt, sobald dort eine Scheibe liegt

❖ Der Einflussbereich

- Hier wird der positive Einfluss der Spieler auf den Ozean festgehalten
- Der Einflussbereich besteht hauptsächlich aus Hex-Feldern, die oft Sofort-Boni zeigen
- Sobald man Einfluss (★) erhält, wird dieser auf ein freies Feld des Einflussbereichs gelegt und der angegebene Sofort-Bonus genommen
- An einen ★-Strich oder -Pfeil angrenzend
- An ein Feld, auf dem bereits ein beliebiger Einflussmarker liegt, angrenzend
- Felder mit bestimmten Farben ergeben bei Spielende entsprechende Punkte
- Auf einem Feld mit ∞-Symbol dürfen beliebig viele Einflussmarken liegen

Spielablauf

❖ Allgemein

- 6 Runden mit jeweils 2 Phasen
- Wellen-Spieler beginnt, Rest folgt im Uhrzeigersinn

❖ Phase 1: Vorbereitung

- Siehe Spieler-Tableau links von oben nach unten

■ Rekrutierung

- Ein **Junior**-Crewmitglied aus dem Sortierkasten auswählen, wobei die Stufe der Ansehensleiste die höchste erlaubte Stufe festlegt
- Doppelte Mitglieder sind erlaubt
- Einen eventuellen Sofort-Bonus erhalten
- oder können bzgl. Stufenänderung sofort genutzt werden
- Falls ein Stufe-5 Crew-Mitglied genommen wird und das Fach wird leer, ein Mitglied von einem anderen Fach dort hineinlegen

■ Arbeitskraft

- Je nach Stufe auf der Motivationsleiste entsprechend viele Scheiben vom Vorrat in den Laderraum legen
- Ggf. bleiben Scheiben auf einigen Mitgliedern liegen

■ Management

- Eingesetzte Scheiben von den Crewmitgliedern zurück in den Laderraum – entsprechend der Position auf der Management-Leiste

❖ Phase 2: Aktionen

- Welle beginnt mit einer Aktion oder passt, anschließend im Uhrzeigersinn weiter, bis alle gepasst haben

■ Crewmitglied aktivieren

- Crewmitglied mit leerem Aktions-Kreis mit einer Scheibe aus dem Laderraum aktivieren
- Mehrere Symbole **mit** „/“ ⇒ Einen auswählen
- Mehrere Symbole **ohne** „/“ ⇒ beliebig viele in beliebiger Reihenfolge in beliebigen Zonen ausführen
- Aktivieren ohne auszuführen ist erlaubt!
- Belohnungen oder Aktionen können abgelehnt werden
- Um eine Aktion in einer Zone durchzuführen, muss sich dort ein Tauchschiff befinden
- Falls am Ende einer Liste erreicht wird, erhältst du dieses
- Falls man über das Ende hinauskommt, setzt man zurück zum Einfluss-Symbol und erhält dieses wieder
- Auf der Genialitätsleiste werden weitere Tauchboote verfügbar
- Das Boot kommt in eine auf dem Szenario-Plan angegebene Basis und man erhält den Ankunftsbonus

■ Effekt ausführen (zählt als Aktion)

- Angegebenen Effekt ausführen

■ Bewegung

- Entsprechend der Technologiestufe auf der Genialitätsleiste das Tauchboot in eine andere Zone auf dem Bewegungsfeld bewegen

- Ankunftsbonus auf dem Feld unter dem Bewegungsfeld nehmen

■ Sonar (eine zusätzliche Scheibe)

- Scheibe vom Laderraum in das erste freie Sonar-Feld von links
- Falls mehrere Sonar-Leisten vorhanden sind, kann eine gewählt werden
- Das Sonar-Feld zeigt Boni und/oder neue Entdeckungs-Zonen
- Ggf. wird eine **Verbindung** komplettiert
- Neue Zone entdecken
 - Ozean-Kachel wählen
 - 2 Ozeankacheln ziehen entsprechend der angegebenen Tiefe des Sonarfeldes
 - Keine aussortierten !
 - Bei mehreren Tiefen darf für jede Ozeankachel gewählt werden.
 - Beide Ozeankacheln ansehen, eine nehmen, die andere zurück **unter** den entsprechenden Stapel
 - Falls kein Platz für die angegebenen Kacheln vorhanden ist, wird die niedrigst-mögliche Tiefe gezogen
 - Falls die gesamte Spielfläche belegt ist, erhält man stattdessen

● Zone legen

- Legeregel des Szenarioplans beachten
- Keine freien Zwischenräume
- Falls ein Tauchgang-Feld vorhanden ist ⇒ Tauchplättchen legen
- Entdeckungs-Bonus
- Entdeckungs-Bonus (oben links) nehmen
- **Einmaliger** Bonus nur für den Zone-Leger

■ Tauchgang

- Auf einer Zone mit Tauch-Boot ein Tauchgang-Feld wählen und das oberste Tauchplättchen aufdecken
- Tauchplättchen zeigen immer eine Menge Wissen, das man für Meereschutz und Publikationen benötigt, sowie oft einen Effekt
- Im aktuellen Zug dürfen beliebig viele Tauchplättchen genutzt werden: Auf den Abwurf-Stapel und Wissen nehmen sowie Aktion nutzen
- Statt der Aktivierung eines Crewmitglieds kann auch ein Tauchplättchen genutzt werden
- Es darf nur **ein** Tauchplättchen auf dem Tableau gespeichert werden
- Nutzung vor, nach und zwischen den Aktionen oder sofort nach Erhaltung
- Ggf. den Vorrat neu mischen

■ Meeresschutz (eine zusätzliche Scheibe)

- Auf einer Zone mit Tauch-Boot 1 Meeresschutz-Feld wählen, die angegebenen Wissenskosten bezahlen, den Bonus erhalten und eine Scheibe aus dem Laderraum auf dieses Feld legen
- Ggf. wird eine **Verbindung** geschlossen

■ Publikation (eine zusätzliche Scheibe)

- Auf einer Zone mit Tauch-Boot 1 freies Publikations-Feld und 1 Forschungs-

bericht aus der Auslage mit **identischem** Themen-Symbol wählen

- Auf dem Forschungsbericht dürfen zusätzliche Themen-Symbole sichtbar sein
- Die auf dem Forschungsbericht angegebenen Wissenskosten bezahlen und 1 Scheibe aus dem Laderraum auf das Publikations-Feld legen
- Ggf. wird eine **Verbindung** geschlossen
- Den Forschungsbericht aus der Auslage nehmen und offen vor sich ablegen
- Auslage mit 1 neuen Forschungsbericht vom Stapel auffüllen
- 4 verschiedene Boni
 - Punkte bei **Spielende**
 - **Eigener** Sofort-Bonus
 - Alle anderen (außer dir): Sofort-Bonus
 - Dauerhaftes Aktivierungsfeld, das statt eines Crewmitgliedes im Zug genutzt werden darf
 - 1 Scheibe aus dem Laderraum auf das freie Aktivierungsfeld legen
 - Die Scheibe bleibt bis zum Spielende liegen und kann nicht zurückgenommen werden

❖ Rundenende

- Haben alle gepasst, endet die Runde
- Runden 1-5 ⇒ Welle nach links und nächste Runde
- Runde 6 ⇒ Spielende und Wertung

❖ Wertung (Meiste Punkte: Gewinner)

1. **Eigenschaften**
 - Punktstufe auf jeder Eigenschaftsleiste
2. **Einfluss**
 - Einflussmarker auf Punktefeldern im Einflussbereich
3. **Forschungsberichte und Stufe-5-Crewmitglieder**
 - Manche Forschungsberichte bringen Punkte
 - Jedes Stufe-5-Senior-Crewmitglied besitzt eine Wertungsbedingung
4. **Szenario-Ziele**
 - Eigene Scheiben und Tauchboote lt. Szenario
 - „/“ heißt „und/oder“
 - Punkte für Mehrheiten
 - Gleichstand 1. Platz ⇒ Volle Punkte für alle, keine für 2. Platz
 - Gleichstand für 2. Platz ⇒ Volle Punkte für alle
5. **Wissen und Scheiben**
 - Punkte = [Wissen (gespeichertes Tauchplättchen auf dem Tableau) + #(Scheiben im Laderraum)] // 5

Die Schätze des Ozeans

Symbol	Bedeutung
	Euer Ansehen hilft euch dabei, neue Crewmitglieder anzuwerben. Ansehen bestimmt die Rekrutierungs-Stufe . Mit mehr Ansehen schaltet ihr immer bessere Rekrutierungs-Stufen frei – je höher die Stufe, desto besser das neue Crewmitglied, das ihr jede Runde rekrutiert.
	Eure Motivation bestimmt, wie viel ihr jede Runde tun könnt. Je mehr Motivation, desto höher eure Arbeitskraft-Stufe . Je höher diese Stufe, desto mehr neue Scheiben erhaltet ihr, die ihr für die vielen Aktionen des Spiels benötigt!
	Durch Organisation könnt ihr eure Crewmitglieder besser koordinieren. Je mehr Organisation, desto höher eure Management-Stufe , mit der ihr im Spiel Scheiben von bereits genutzten Crewmitgliedern wieder zurücknehmen könnt. Diese – wie auch das jeweilige Crewmitglied – stehen euch dann in der aktuellen Runde erneut zur Verfügung!
	Mit eurer Genialität erhaltet ihr Zugriff auf höhere Technologie-Stufen . Diese erlauben euch neue U-Boote zu erhalten, sowie auch tiefer (und weiter) mit ihnen zu tauchen.
	Einfluss ist keine Eigenschaft – stattdessen hältt ihr mit Einflussmarkern eure positiven Handlungen zum Meerreserhalt fest. Ihr platziert sie im Laufe des Spiels im Einflussbereich eures aktuellen Szenarios. Für euren Einfluss erhaltet ihr sowohl verschiedene Boni als auch viele Punkte.
	Erhalte Punkte bei Spielende

Belohnungen bzw. Aktionen

Symbol	Bedeutung
	Deine Eigenschaft Ansehen erhöht sich um 1: Rücke den Anzeiger der Ansehensleiste 1 Feld weiter
	Deine Eigenschaft Motivation erhöht sich um 1: Rücke den Anzeiger der Motivationsleiste 1 Feld weiter
	Deine Eigenschaft Motivation erhöht sich um 1: Rücke den Anzeiger der Motivationsleiste 1 Feld weiter
	Deine Eigenschaft Genialität erhöht sich um 1: Rücke den Anzeiger der Genialitätsleiste 1 Feld weiter
	1 Eigenschaft deiner Wahl erhöht sich um 1: Rücke den Anzeiger auf 1 Leiste deiner Wahl 1 Feld weiter
	Deine niedrigste Eigenschaft erhöht sich um 1: Rücke deinen niedrigsten Leistenanzeiger 1 Feld weiter
	Rücke deinen Wissensanzeiger 1 Feld weiter – maximal bis Feld 12.
	Erhalte 1 Einfluss: Platziere 1 deiner Einflussmarker im Einflussbereich des Szenarioplans
	Erhalte 1 Scheibe aus deinem Vorrat in deinen Laderaum
	Befördere 1 Crewmitglied
	Führe 1 Aktion <i>Sonar</i> aus.
	Führe 1 Aktion <i>Sonar</i> in der Zone mit diesem Symbol aus
	Entferne 1 Scheibe aus deinem Laderaum und lege sie zurück in deinen Vorrat
	Bezahle so viel Wissen (hier: 2).