

SPIELREGEL

DTYS



Willkommen in der Mitte des 22. Jahrhunderts. Nach 300 Jahren Ausbeutung, Verleugnung und Rücksichtslosigkeit haben die steigenden Wasserpegel die letzten trockenen Landstriche überflutet. Die Überlebenden kämpfen seitdem täglich um ihre Zukunft. Sie haben sich in Kolonien niedergelassen, die sie mit aus den Tiefen geborgenen Überresten der Vergangenheit errichtet haben.

Du bist Teil der Otys-Kolonie und schickst deine Taucher in die Tiefen des Meeres, damit sie nützliche Ressourcen bergen. Jeder Taucher hat sein Spezialgebiet und es ist deine Aufgabe, die passenden Taucher auszuwählen, um die Kolonie nach vorne zu bringen. Doch ihre Sauerstoffvorräte sind begrenzt, also plane ihren Wiederaufstieg sorgfältig. Und vergiss nicht, deine Ausrüstung zu verbessern, um deine Kontrahenten abzuhängen.

SPIELMATERIAL

1 KOLONIEPLAN



4 SPIELERTABLEAUS



32 AUFTRAGSKARTEN



Vorderseite

Rückseite

4 SPIELERMARKER IN VIER FARBEN



1 STARTSPIELER- MARKER



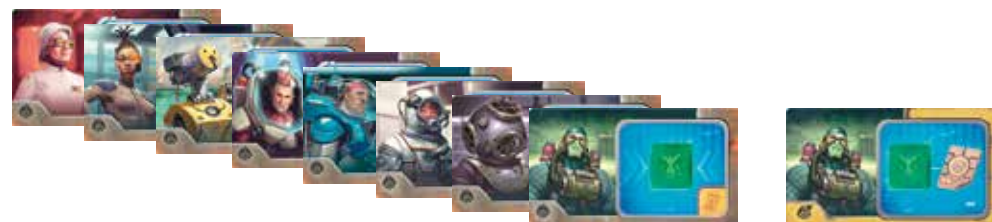
5 SPONSORENPLÄTTCHEN (DOPPELSEITIG)



Einfache Seite

Fortgeschrittene Seite

4 SETS AUS JE 8 TAUCHERPLÄTTCHEN (DOPPELSEITIG)



Einfache Seite

Verbesserte Seite

8 SPEZIALISTENPLÄTTCHEN



Mechaniker

Hacker

4 SETS AUS JE 5 ZUGANGSPLÄTTCHEN 1 SET PRO SPIELER



Vorderseite (in Spielerfarbe)



Rückseite

16 X-ZUGANGSPLÄTTCHEN DAVON JE 1 IN JEDER DER VIER SPIELERFARBEN



Spieler-
Vorderseite



Spieler-
Rückseite



Neutrale
Vorderseite



Neutrale
Rückseite

24 BATTERIEMARKER

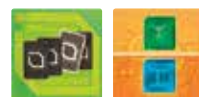


40 CREDITS



(Währung in Otys)

32 BELOHNUNGSPÄTTCHEN (DOPPELSEITIG)



Vorderseite



Rückseite



1 STOFFBEUTEL

80 RESSOURCEN IN 4 FARBEN



Metall

Pflanzen

Treibstoff

Tech

UND DIESE SPIELREGEL!

DIE SPIELPLÄNE IM DETAIL

Kolonieauslage

Felder für Sponsorenplättchen

Felder für Belohnungsplättchen

Felder für Auftragskarten

Laden

Punkteleiste

KOLONIE

SPIELERTABLEAU

Felder für Taucherplättchen

Feld für X-Zugangsplättchen

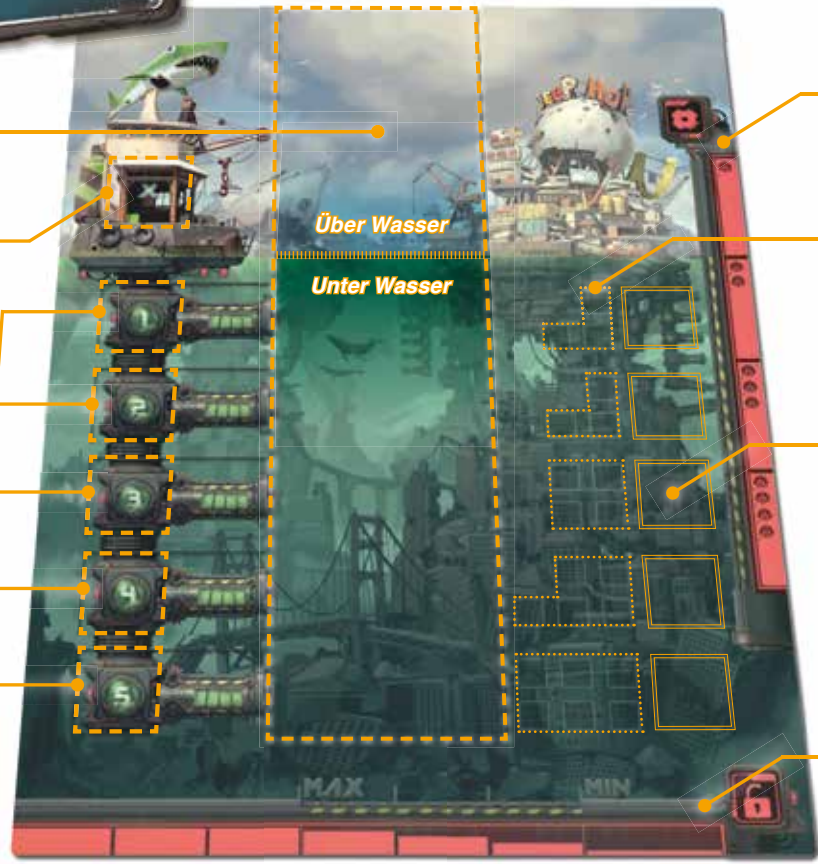
Felder für Zugangsplättchen

Mechanikerleiste

Ressourcenfelder

Felder für Belohnungsplättchen

Hackerleiste




SPIELAUFBAU – SPIELERTABLEAU



- 1 Nimm ein Spielertableau in einer Farbe deiner Wahl und lege es vor dir ab. Es stellt deine Suchzone dar.
- 2 Nimm ein Set aus 5 Zugangsplättchen (mit den Nummern 1 bis 5) in deiner Farbe. Lege jedes Zugangsplättchen auf das Feld der entsprechenden Ebene (Plättchen 1 auf Feld 1, Plättchen 2 auf Feld 2 usw.). Lege sie ganz nach links, sodass sie die Nummern der Felder verdecken. Nimm dann das X-Zugangsplättchen deiner Farbe und lege es auf das passende Feld weiter oben.
- 3 Nimm ein Set aus 2 Spezialistenplättchen und lege beide an die Startposition ihrer jeweiligen Leiste: **3A** den Mechaniker nach oben rechts an die Mechanikerleiste und **3B** den Hacker nach unten rechts an die Hackerleiste.
- 4 Nimm ein Set aus 8 verschiedenen Taucherplättchen und verteile sie zufällig auf die Taucherfelder deines Tableaus, sodass sie links anliegen (ein Taucher pro Feld, einfache Seite nach oben).
- 5 Nimm 1 Ressource jeder Farbe und verteile sie zufällig auf je ein Ressourcenfeld der Ebenen 2 bis 5 deines Tableaus (eine Ressource pro Ebene).
- 6 Nimm 3 Credits und 1 Batteriemarker und lege beides neben dein Tableau.

SPIELAUFBAU – KOLONIEPLAN



- 1** Legt den Kolonieplan in die Mitte der Spielfläche.
- 2** Sortiert die Credits, die Batteriemarker und Ressourcen nach Art und legt sie als Vorrat bereit.
- 3** Gebt alle Belohnungsplättchen in den Beutel. Zieht dann 2 Plättchen für jede der fünf Ebenen der Koloniauslage aus dem Beutel. Legt sie mit der Vorderseite nach oben (grün oder orange) auf die passenden Felder.
- 4** Mischt die 5 Sponsorenplättchen und legt sie zufällig verteilt an den linken Rand des Kolonieplans.
Hinweis: Die Sponsorenplättchen haben eine einfache und eine fortgeschrittene Seite (die mit  markiert ist). Nutzt in euren ersten Partien lediglich die einfachen Seiten. In späteren Partien könnt ihr bei jedem Plättchen eine zufällige Seite bestimmen.
- 5** Nehmt 2 Ressourcen einer zufälligen Farbe und jeweils 1 Ressource zweier anderer Farben aus dem Vorrat. Legt sie auf die farblich passenden Felder des Ladens, jeweils von oben nach unten. *Beispiel:* 1 Metall, 2 Treibstoff und 1 Pflanze.
- 6** Mischt die Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Kolonieplan. Nehmt dann die obersten 3 Aufträge vom Stapel und legt sie aufgedeckt an die Felder am oberen Rand. Dies sind öffentliche Aufträge.
Hinweis: Deckt in einer Partie zu zweit nur 2 Aufträge auf.
- 7** Legt die neutralen X-Zugangsplättchen neben dem Kolonieplan bereit.
- 8** Platziert die Spielermarker der teilnehmenden Spieler auf Feld 0 der Punkteleiste.
Hinweis: Die Anzahl der verfügbaren Ressourcen, Credits und Batterien ist nicht durch das Spielmaterial beschränkt.

ZIEL DES SPIELS

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 effizientesten vorgeht, gewinnt. Sobald ein Spieler 18 oder mehr Prestigepunkte hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Prestigepunkten.

Im Verlauf des Spiels erhältst du Prestigepunkte, wenn du:

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

SPIELABLAUF

Eine Partie Otys verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Spieler, der am längsten die Luft anhalten kann, erhält den Startspielermarker und beginnt die Partie. Er behält den Marker die gesamte Partie über.

Wenn du an der Reihe bist, **wählst du eines deiner verfügbaren Zugangsplättchen** (auf deinem Tableau) und führst diese Schritte aus:

SCHRITT 1

Schiebe das Zugangsplättchen nach rechts, sodass es das benachbarte Taucherplättchen berührt. Danach darfst du sofort den **Effekt des Sponsorenplättchens** auf dem Kolonieplan ausführen, welches sich auf der gleichen Ebene befindet.

SCHRITT 2

Schiebe das Zugangsplättchen weiter nach rechts, sodass es das Taucherplättchen nach rechts verschiebt. Dadurch wird dieser **Taucher aktiviert** und du darfst sofort seinen **Effekt** ausführen.

SCHRITT 3

Drehe das Zugangsplättchen anschließend **um** und lege es so weit links wie möglich an die Hackerleiste unterhalb deines Tableaus. Danach muss dein Taucher **auftauchen**: Versetze den aktivierten Taucher auf die oberste Ebene und verschiebe die übrigen Taucher entsprechend nach unten.

Wenn dein benutztes Zugangsplättchen deinen Hacker erreicht (weil du bereits entsprechend viele eingesetzt hast), erhältst du sofort alle deine Zugangsplättchen zurück: Drehe sie wieder auf ihre Vorderseite und lege sie auf die passenden Felder deines Tableaus. Lege alle neutralen X-Zugangsplättchen in den Vorrat zurück. (Das X-Zugangsplättchen in deiner Farbe kommt auf dein Tableau.)

Hinweis: Du **darfst** (musst aber nicht) die Effekte des Sponsoren- und Taucherplättchens nutzen.

Hinweis: Die Effekte der Sponsoren- und Taucherplättchen werden auf den Seiten 9 bis 11 erläutert.

Beispiel

Schritt 1: **Nadine** wählt ihr Zugangsplättchen 1. Sie schiebt es nach rechts und lässt den Effekt des Sponsorenplättchens, das auf Ebene 1 des Kolonieplans liegt, verfallen. (Dadurch hätte sie ein bereits benutztes Zugangsplättchen zurück auf ihr Tableau legen dürfen.)

Schritt 2: Dann schiebt **Nadine** ihr Zugangsplättchen weiter nach rechts, sodass es den benachbarten Taucher (ihren Ingenieur) verschiebt und aktiviert. Sie führt seinen Effekt aus und gibt 1 Credit aus, um ihren Mechaniker zu verbessern. Ab jetzt haben alle ihre Taucher einen Bewegungswert von 2.



Schritt 3: Schließlich beendet **Nadine** ihren Zug, indem sie ihr Zugangsplättchen 1 umdreht und an ihre Hackerleiste anlegt. Da es ihr Hackerplättchen berührt, erhält sie sofort alle ihre Zugangsplättchen zurück. Ihren aktivierten Ingenieur versetzt sie zum Auftauchen nach oben.

SCHRITT 3



X-ZUGANGSPLÄTTCHEN

Statt eines deiner normalen Zugangsplättchen zu benutzen, kannst du dein eigenes oder ein neutrales X-Zugangsplättchen von deinem Tableau verwenden. In diesem Fall ändert sich Schritt 1 wie folgt: Lege das X-Zugangsplättchen links neben den Taucher, den du aktivieren möchtest. Dann **musst** du die Reihenfolge der Sponsorenplättchen auf dem Kolonieplan verändern: Verschiebe das unterste Sponsorenplättchen (Ebene 5) nach ganz oben (Ebene 1) und alle anderen entsprechend eine Ebene nach unten. Danach darfst du sofort den Effekt des Sponsorenplättchens auf dem Kolonieplan ausführen, welches sich auf der gleichen Ebene wie dein X-Zugangsplättchen befindet. Führe dann die Schritte 2 und 3 wie üblich aus.

Hinweis:

- Du darfst ein X-Zugangsplättchen auf jede Ebene legen, egal ob dort ein verfügbares Zugangsplättchen liegt oder nicht.
- Verfahre am Ende von Schritt 3 mit dem X-Zugangsplättchen genauso wie mit einem der nummerierten Plättchen (umdrehen und an deine Hackerleiste legen).

Beispiel

Schritt 1: **Bernd** wählt sein X-Zugangsplättchen und legt es auf Ebene 2, weil er sein Zugangsplättchen 2 bereits benutzt hat. Zunächst verschiebt er das unterste Sponsorenplättchen auf Ebene 1 und die anderen eine Ebene nach unten. Dann führt er den Effekt des Sponsorenplättchens auf Ebene 2 aus, wodurch er sein Zugangsplättchen 4 zurückerhält.

Schritt 2: Dann schiebt **Bernd** sein X-Zugangsplättchen nach rechts, sodass es den benachbarten Treibstoffexperten verschiebt und aktiviert. Er führt seinen Effekt aus und platziert 1 Treibstoff (lila) aus dem Vorrat auf ein Ressourcenfeld auf Ebene 2. Weil er die Ausrüstung des Treibstoffexperten bereits verbessert hat, erhält **Bernd** zusätzlich 1 Batteriemarker.

Schritt 3: **Bernd** beendet seinen Zug. Er dreht sein X-Zugangsplättchen um und legt es an seine Hackerleiste. Schließlich bewegt er seinen Treibstoffexperten zum Auftauchen nach oben.

SCHRITT 1



BATTERIEMARKER

- In **Schritt 1** kannst du einen Batteriemarker ausgeben, um den **Propeller** von einem deiner Taucher zu aktivieren. Dein Mechanikerplättchen (am rechten Rand deines Tableaus) gibt an, um bis zu wie viele Felder du diesen Taucher nach oben oder nach unten bewegen darfst. Verschiebe deine anderen Taucher, um entsprechend Platz zu machen.
- In **Schritt 3** kannst du einen Batteriemarker ausgeben, um die **Sauerstoffreserve** von einem deiner Taucher zu aktivieren. In diesem Fall muss der Taucher nicht auftauchen und verbleibt auf seiner Ebene.

Hinweis: Du darfst in einem Schritt auch mehrere Batteriemarker ausgeben.

Beispiel

Schritt 1: **Steffi** nutzt ihr Zugangsplättchen 4, schiebt es nach rechts und führt den Effekt des Sponsorenplättchens auf Ebene 4 des Kolonieplans aus. Dadurch erhält sie 1 Credit. Dann gibt sie einen Batteriemarker aus, um den Propeller ihres Metallexperten zu aktivieren. Ihr Bewegungswert beträgt 3, wobei sie ihren Metallexperten nur zwei Ebenen nach unten versetzen möchte. (Die anderen Taucher verschiebt sie entsprechend je eine Ebene nach oben.)

Schritt 2: Dann schiebt **Steffi** ihr Zugangsplättchen weiter nach rechts und aktiviert ihren Metallexperten. Sie platziert 1 Metall (blau) aus dem Vorrat auf ein Ressourcenfeld auf Ebene 4.

Schritt 3: Schließlich dreht **Steffi** ihr Zugangsplättchen 4 um und legt es an ihre Hackerleiste. Damit ihr Metallexperte nicht auftauchen muss, gibt sie noch einen Batteriemarker aus.

SCHRITT 1



NACH BEWEGUNG



SCHRITT 3



EINEN AUFTRAG ERFÜLLEN

Wenn du alle für einen Auftrag benötigten Ressourcen **auf einer Ebene deiner Suchzone** gesammelt hast, kannst du ihn erfüllen. Dies kann ein öffentlicher Auftrag (in der Auslage) oder ein privater Auftrag (auf deiner Hand) sein. Einen Auftrag zu erfüllen, gilt nicht als Aktion, und du kannst mehrere Aufträge im gleichen Zug erfüllen.

Immer wenn du einen Auftrag erfüllst, erhältst du die auf der Auftragskarte angegebenen Prestigepunkte (zwischen 1 und 5). Rücke mit deinem Marker entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vor. Lege alle benötigten Ressourcen zurück in den Vorrat (falls du weitere Ressourcen auf der gleichen Ebene hattest, verbleiben diese in deiner Suchzone). Der erfüllte Auftrag kommt aus dem Spiel. Fülle das leere Auftragsfeld mit einer neuen Karte auf, falls es ein öffentlicher Auftrag war.

Hinweis: Deine Suchzone besteht aus 5 Ebenen unter Wasser. Je tiefer eine Ebene unter Wasser liegt, desto mehr Ressourcenfelder gibt es dort (drei Felder auf den Ebenen 1 und 2, vier Felder auf Ebene 3, fünf Felder auf Ebene 4 und sechs Felder auf Ebene 5). Daher musst du tiefer tauchen, um die wirklich lukrativen Aufträge erfüllen zu können.



Beispiel

Schritt 1: Roland nutzt sein Zugangsplättchen 5, schiebt es nach rechts und führt den Effekt des Sponsorenplättchens auf Ebene 5 des Kolonieplans aus. Er erhält 1 Batteriemarker.

Schritt 2: Dann verschiebt er sein Zugangsplättchen weiter nach rechts und aktiviert seinen Pflanzenexperten.

Roland platziert 1 Pflanze (grün) aus dem Vorrat auf ein Ressourcenfeld auf Ebene 5. Nun hat er alle Ressourcen, um einen der Aufträge zu erfüllen. Er legt 1 Metall (blau) sowie 2 Pflanzen (grün) zurück in den Vorrat und erhält dafür 3 Prestigepunkte.

Schritt 3: Roland beendet seinen Zug, dreht sein Zugangsplättchen 5 um und legt es an seine Hackerleiste. Schließlich bewegt er seinen Pflanzenexperten zum Auftauchen nach oben.

SCHRITT 2



AUFTRAGSKARTEN

Es gibt zwei Arten von Auftragskarten:

- Aufträge, für die du eine bestimmte **Kombination** von Ressourcen benötigst, und
- Aufträge, für die du eine bestimmte **Anzahl** verschiedenartiger Ressourcen benötigst.

Hinweis: Manche Auftragskarten haben zusätzlich einen Soforteffekt, den du ausführst, sobald du einen solchen Auftrag erfüllst. Je nach Auftrag erhältst du 1 Credit, 1 Batteriemarker oder beides.

Kombination

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du auf einer Ebene deiner Suchzone alle auf der Karte angegebenen Ressourcen gesammelt haben.

Anzahl

Um diesen Auftrag zu erfüllen, musst du auf einer Ebene deiner Suchzone so viele verschiedene Ressourcen gesammelt haben, wie auf der Karte angegeben. Du kannst frei entscheiden, welche Ressourcen du abgeben möchtest, aber sie müssen alle unterschiedlich sein.

SPIELEND

Sobald ein Spieler 18 Prestigepunkte auf der Punkteleiste erreicht, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft am Zug war. Danach ist die Partie zu Ende. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Prestigepunkten. Bei Gleichstand ist der daran beteiligte Spieler besser platziert, der mehr Ressourcen in seiner Suchzone hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sie sich die Platzierung.

Hinweis: Übrige Credits, Batteriemarker und Ressourcen bringen am Spielende keine Prestigepunkte ein.

WEITERE REGELN

SPONSOREN-PLÄTTCHEN

Jedes Sponsorenplättchen hat zwei verschiedene Seiten, eine etwas einfachere Seite für die ersten Partien und eine fortgeschrittene Seite, die mit  markiert ist. Sobald ihr mit Otys vertraut seid, könnt ihr beim Spieldesign für jedes Sponsorenplättchen eine zufällige Seite bestimmen.

Hinweis: Die Kombination der Sponsorenplättchen hat großen Einfluss auf das Spiel. Schaut euch daher vor Spielbeginn sorgfältig die Plättchen und ihre Effekte an.

EINFACHE SEITE

FORTGESCHRITTENE SEITE

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.

TAUCHERPLÄTTCHEN



Diese vier Taucher sind Experten für jeweils einen bestimmten Ressourcentyp: Metall (blau), Pflanzen (grün), Treibstoff (schwarz) und Tech (weiß).

Einfache Seite

Wenn du einen Experten aktivierst, platzierst 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.

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.



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.

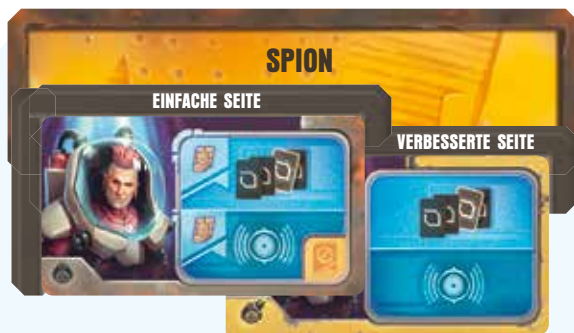
Hinweis: Durch den verbesserten Händler kannst du in jeder Reihe wählen, Prestigepunkte als Bezahlung zu erhalten.

Beispiel

Sabines Händler ist auf Ebene 5, wo sie bereits 1 Metall (blau) und 2 Treibstoff (schwarz) liegen hat. Im Laden sieht sie, dass Metall derzeit wertvoller ist als Treibstoff (Metall bringt 2 Credits ein, Treibstoff nur 1 Credit). Daher legt sie ihr Metall in die zweite Reihe der Metallspalte und nimmt sich 2 Credits aus dem Vorrat. Hätte **Sabine** etwas kaufen wollen, hätte sie für Metall (blau) oder Pflanzen (grün) 3 Credits bezahlen müssen, für Treibstoff hingegen nur 2 Credits. Eine Tech-Ressource (weiß) hätte sie nicht kaufen können, weil keine im Laden verfügbar ist. Hätte sie auf ihrer Ebene 5 eine Tech-Ressource (weiß) gehabt, hätte sie diese für 3 Credits oder 1 Prestigepunkt verkaufen können.

Mit dem verbesserten Händler hätte **Sabine** im letzten Beispiel 1 Metall für 3 Credits oder 1 Prestigepunkt verkaufen können.





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.

Variante des Autors: Wenn du einen gegnerischen Taucher aktivierst, musst du 1 Credit an diesen Gegner geben statt in den Vorrat. Dafür muss der so aktivierte Taucher danach auftauchen (wie dein Spion auch), außer dein Gegner gibt 1 Batteriemarker ab.

Verbesserte Seite

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



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.



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:

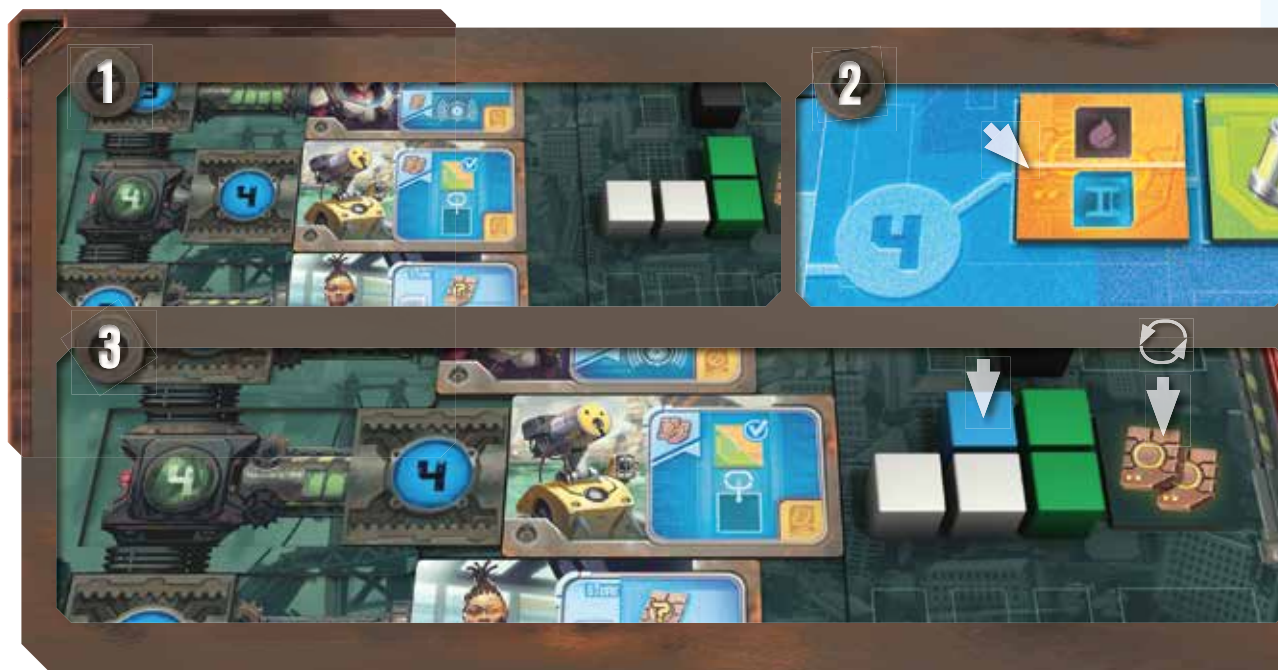
- Wenn du ein Belohnungsplättchen auf ein Feld legen musst, auf dem bereits eines liegt, musst du das alte Belohnungsplättchen zuvor abwerfen.
- Wenn du ein Belohnungsplättchen vom Kolonieplan nimmst, ziehst du sofort ein Ersatzplättchen aus dem Beutel. Auf jeder Ebene müssen stets zwei Belohnungsplättchen 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.

Beispiel

Sabines Entdecker ist auf Ebene 4. Sie aktiviert ihn und gibt 2 Credits aus, um eines der zwei Belohnungsplättchen auf Ebene 4 des Kolonieplans zu nehmen. Das erste erlaubt ihr, 1 Metall (blau) oder 1 Treibstoff (schwarz) zu nehmen. Mit dem zweiten dürfte sie 1 Batteriemarker nehmen. Sie wählt das erste Plättchen, nimmt sich 1 Metall (blau) und legt es auf Ebene 4 ihres Tableaus. Das Belohnungsplättchen dreht sie um und legt es ebenfalls auf Ebene 4 ihres Tableaus. Nun erhält sie immer 2 Credits, wenn sie einen Auftrag auf Ebene 4 erfüllt.



BELOHNUNGS- PLÄTTCHEN

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.



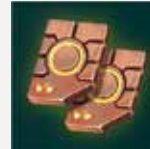
Verbessere die Ausrüstung von einem deiner Taucher (drehe den Taucher entsprechend um; du erhältst dafür keinen Prestigepunkt).



Du erhältst 1 Prestigepunkt.

Auftragsbonuse (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.



CLAUDE LUCCHINI

PAUL MAFAYON

CREDITS UND DANKSAGUNG

Autor: Claude Lucchini • **Illustration:** Paul Mafayon

Entwicklung und Spielregel: Sébastien Dujardin, Renaud Eloy • **Übersetzung:** Sebastian Wenzlaff • **Redaktion & Lektorat:** Sven Biberstein, Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

CLAUDE LUCCHINI: Vielen Dank an die Schurken von La Yaute, insbesondere an Yaelle und Romain für ihre (unglaublich große!) Inspiration und den nötigen Schub frischer Luft zwischendurch. Ihr verdient wirklich eine Auszeichnung! Ein großes Dankeschön an Alexandre, der kopfüber in dieses Projekt getaucht ist, an Sébastien, der Otys ins kalte Wasser geworfen hat, und meine zwei „S“-Meerjungfrauen, die mich jeden Tag zur Ruhe kommen lassen. Außerdem bin ich sehr stolz, Teil der ersten Welle von „Pearlud“-Spielen zu sein!

PEARL GAMES: Vielen Dank an Libellud für die Möglichkeit, dieses wunderbare Spiel zu entwickeln und für die angenehme Zusammenarbeit! Vielen Dank an Noëlle Dujardin, Madeline Dujardin, Anaëlle Dujardin, Etienne Vienne, Etienne Soubeyran, Julian Allain, Shadi Torbey, François und Muriel, Nathan Morse, Christelle Leplard, Emmanuel Barriere und alle, die uns bei diesem Projekt geholfen haben.

LIBELLUD: Die Wege einer Koproduktion sind voller Überraschungen und leidenschaftlichen Diskussionen. Wir danken Pearl Games für ihren Einsatz und ihre Energie während dieses Projekts. Durch Otys haben beide Verlage neue Gewässer entdeckt – und das mit viel Freude und Erfolg. Danke Sébastien. Danke Renaud.

Das Libellud-Testteam: Adrien Baudet, Léontine Cand, Paul Ferret, Hervé Florentin, Judith Mabire, Stico, Arnaud Astruc, François Lhoummeau, Iris Giffard, Tristan Pietropaoli.