

NEW EDEN

DIE ERDE IM JAHR 2442

Der Wasserspiegel ist unaufhaltsam gestiegen. Über der einstigen Erdoberfläche wogt nun der weite Ozean. Die Berghänge von einst sind die Küsten von heute.

Im Angesicht dieser drastischen Veränderung haben sich die Nationen der Welt dazu entschieden, sich gemeinsam um das Überleben der Menschheit zu kümmern. Nicht nur ferne Planeten kommen als neuer Lebensraum in Frage, auch unter dem Meeresspiegel wartet eine fast unerforschte Welt auf ihre Besiedelung. Inspiriert von Jules Vernes Visionen und ausgestattet mit modernster Technik gibt die Zentralregierung der vereinten Menschheit den Bau von autarken Tiefseestädten in Auftrag. Dort soll neuer Lebensraum entstehen, der sich dauerhaft ohne Unterstützung von der Oberfläche versorgen kann. Aber auch Sicherheit und Stabilität der Stationen sind von höchster Bedeutung. Hier gilt es, den möglichen Gefahren durch den Abbau von Rohstoffen mit ausgeklügelten Sicherheitsmaßnahmen entgegenzuwirken.

Innerhalb von nur 3 Jahren müsst ihr eine Tiefseestation realisieren, die lebenswert, sicher und selbsterhaltend ist. Wer diese Aufgabe am besten meistert, wird als Retter der Menschheit in die Geschichte eingehen.






Eure ersten Module kauft ihr bei den letzten Megafabriken an der Küste des Mount Everest. Doch das alleine wird nicht genügen und so dürft ihr euch nicht zu schade sein, einige Dinge auf dem Schwarzmarkt zu beschaffen. Überlegt euch gut, was ihr hier erwerbt, denn alles was ihr ablehnt, wird an den Meistbietenden versteigert und nutzt dann vielleicht eurer Konkurrenz.

Und nun ist es an euch, aus den Resten der Zivilisation ein „New Eden“ zu erschaffen!



Schmidt

SPIELAUFBAU

- 1 Legt das **Kartentableau** in die Tischmitte, so dass es Phase A zeigt. 
- 2 Legt die **Zählleiste** in Reichweite der Spieler bereit. Legt die **50/100er Plättchen** auf die farblich passenden Felder.
- 3 Sortiert die **Karten** nach ihren Rückseiten: **Bonus, 1 A, 1 B, 2 A ... 3 B**. Mischt jeden Stapel getrennt und legt ihn, wie abgebildet, verdeckt neben das Kartentableau.
- 4 Legt die **45 gelben Figuren (Deeple)**, die **48 Münzen** (40x 1er und 8x 5er), die **12 Vorfallmarker**  und die **4 Versteigerungsmarker**  als allgemeinen Vorrat bereit.
- 5 Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe, nimmt sich **1 Stationstableau** und legt es, wie abgebildet, vor sich ab.
 - a Jedes Stationstableau hat Platz für **4 Ausbauplättchen**. Legt die passenden Plättchen so in die Aussparungen, dass die Seite mit der Münze sichtbar ist.
 - b Nehmt euch die **2 Zylinder** eurer Farbe, stellt einen davon auf das Feld 0 der Zählleiste, den anderen als Schadensmarker auf Feld 0 der Schadensleiste auf eurem Spielertableau.
 - c Nehmt euch einen der **dunkelroten Zeiger** und legt diesen zwischen Feld 0 und 1 der Schadensskala auf eurem Tableau.
 - d Nehmt euch einen **Sichtschirm** und stellt diesen vor euch.
 - e Nehmt euch **10 Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese hinter euren Sichtschirm.
 - f Nehmt euch **1 Deeple** aus dem allgemeinen Vorrat und **legt** ihn auf das Ausbauplättchen links unten auf eurem Tableau.
 - g Nehmt euch von den **Startkarten**  je eine **1er und eine 2er Sauerstoffkarte** und legt diese offen und nebeneinander, rechts an euer Tableau. Legt zuletzt pro Person 1 **Ausbaukarte**  in den allgemeinen Vorrat. Die übrigen Start- und Ausbaukarten legt ihr zurück in die Schachtel.
- 6 Wer die krakenhaftesten Arme hat, angelt sich den **Nautilusmarker**, legt ihn wie abgebildet an das Stationstableaus an und beginnt das Spiel.

Bonusstapel



3



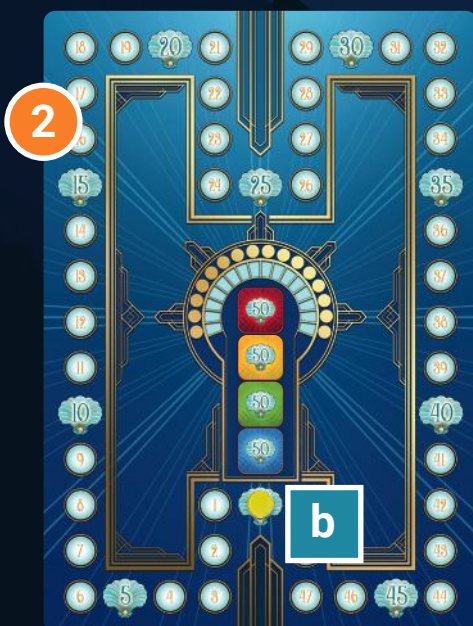
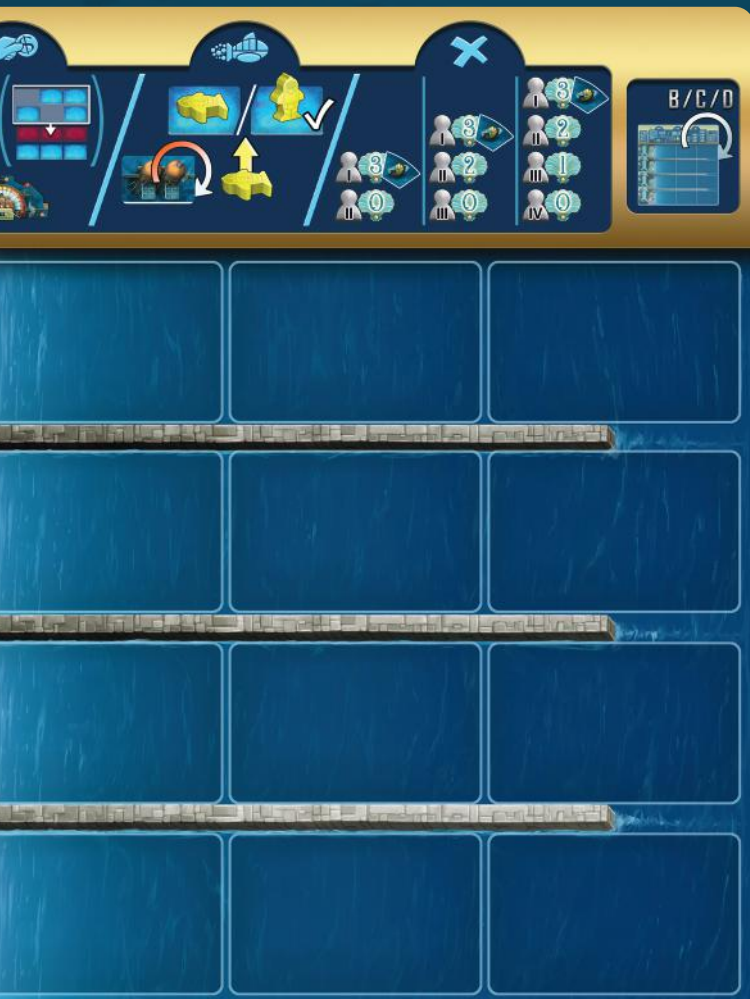
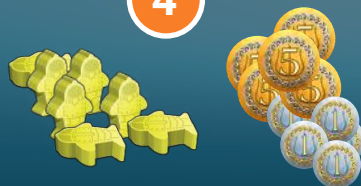
1



g



4

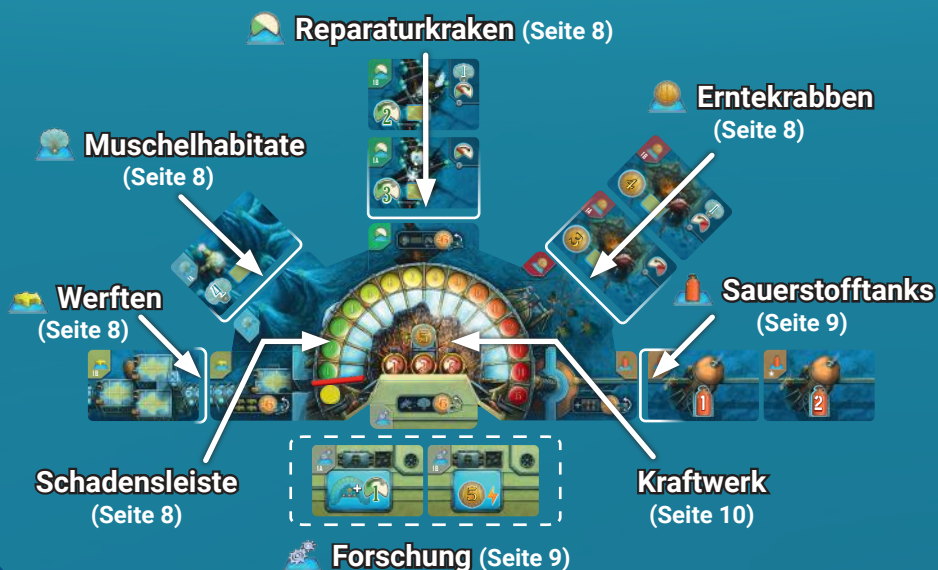


2

b

DAS SPIELERTABLEAU IM DETAIL

Das Spielertableau stellt die Hauptkuppel deiner Station dar. An dieses Tableau baust du im Laufe des Spiels neue Module an. Die Module sind in 6 Gruppen unterteilt:



DIE KARTEN IM DETAIL

Gruppe der Karte

Zeigt, wo ihr diese Karte anbaut.



Schlusswertung

Alle Effekte in diesem Kasten, treten erst bei Spielende ein.

Effekt der Karte

Der Haupteffekt der Karte tritt immer ein, wenn ihr die Karte im Spiel aktiviert.

Einsatzfeld für Deeple

SPIELIDEE

Eure Hauptkuppel (Stationstableau) wurde auf einem weißen Raucher errichtet, den ihr nutzen könnt, um die Grundversorgung mit Münzen zu gewährleisten. Von dort baut ihr eure Station aus, indem ihr neue Module (Karten) anlegt, um weitere Ressourcen, Punkte und verschiedene Vorteile zu erhalten.

Viele Aktionen schaden eurer Umwelt. Um dem entgegen zu wirken, könnt ihr, durch bestimmte Module, diesen Schaden während des Spiels reduzieren. Der aktuelle Schaden wird auf eurem Tableau angezeigt. Dort seht ihr auch einen Zeiger, der anzeigt wie viel Schaden eure Station aushält. Achtet darauf, dass euer Schadensmarker bei Spielende nicht höher liegt, als euer Zeiger. Nur dann bekommt ihr in der Schlusswertung weitere Punkte für eure Station.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 3 Runden.
Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

- PHASE A** Entwicklung
- PHASE B** Schwarzmarkt
- PHASE C** Versteigerung
- PHASE D** Rundenwertung

Nach der 3. Runde folgt eine Schlusswertung. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

PHASE A ENTWICKLUNG *Qualität hat ihren Preis*

In dieser Phase kauft ihr neue Module von den Werken über der Wasseroberfläche und aktiviert eure ersten Module.

Zu Beginn dieser Phase deckt ihr zuerst die **obersten 2 Karten** vom Bonusstapel auf und legt diese oberhalb des Kartentableaus aus.



Dann legt ihr auf jedes der 12 Felder der Kartenauslage 1 Karte vom Stapel 1 A offen aus. In Runde 2 und 3 verwendet ihr entsprechend die Stapel 2 A bzw. 3 A. Die 3 übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel.

Hast du den Nautilusmarker, beginnst du diese Phase und führst **1 der 3 nachfolgenden Aktionen** (und gegebenenfalls Zusatzaktionen) aus.

DIE 3 MÖGLICHEN AKTIONEN SIND:

1. KARTE KAUFEN

Du darfst 1 beliebige, der offen auf dem Kartentableau ausliegenden Karten kaufen. Der Preis für die Karte steht links neben der jeweiligen Zeile. Die angegebenen Münzen legst du zurück in den allgemeinen Vorrat. Genaueres zum Schaden findest du auf Seite 8.

- Die Karten in der **obersten Zeile** kosten 10 Münzen. Zusätzlich rückst du deinen Schadensmarker um 3 Felder zurück (in Richtung des grünen Bereichs).
- Die Karten in der **2. Zeile von oben** kosten 6 Münzen. Zusätzlich rückst du deinen Schadensmarker um 1 Feld zurück (in Richtung des grünen Bereichs).
- Die Karten in der **3. Zeile von oben** kosten 3 Münzen. Du bewegst deinen Schadensmarker nicht.
- Die Karten in der **untersten Zeile** kosten 1 Münze. Zusätzlich musst du den Schadensmarker auf deinem Spielertableau um 1 Feld nach vorne (in Richtung des roten Bereichs) rücken.



Achtung: Kaufst du dabei die **letzte Karte aus einer Zeile**, so verschiebst du alle Karten aus den darüber liegenden Zeilen um 1 Zeile nach unten. Die Karten werden also im Laufe dieser Phase billiger.



Beispiel: Die dritte Zeile von oben ist leer. Alle darüber liegenden Karten rücken **um genau 1 Zeile** nach unten.

- Dann legst du die gekaufte Karte in den passenden Bereich an deinem Spielertableau an (Seite 3). Du beginnst dabei direkt am Tableau. Jede weitere Karte, die du in diesem Bereich anlegst, legst du an die vorherige Karte an, so dass sich die Module „strahlenförmig“ ausbreiten. Lediglich im Bereich Forschung (unten am Tableau) darfst du deine Karten „frei“ anlegen.

Du darfst einmal angebaute Module nicht verschieben und auch nicht freiwillig entfernen.



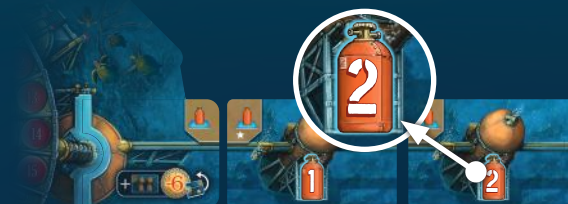
2. DEEPLE BEWEGEN UND MODULE AKTIVIEREN

Um eines deiner bereits angebauten Module zu aktivieren, musst du einen (oder mehrere) Deeple zum Modul transportieren. Zu Beginn der Runde, liegen alle deine Deeple flach in der Werft innerhalb der Hauptkuppel deiner Station. Sie zeigen so ein kleines 1-Personen-U-Boot. Du darfst nur liegende Deeple bewegen. Hat ein Deeple sein Ziel erreicht, stellst du ihn dort auf und aktivierst das Modul. Für den Rest der Runde darfst du diesen Deeple dann nicht mehr bewegen.

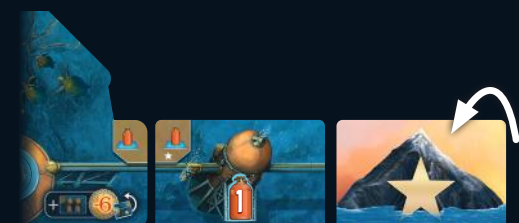
Die Arbeiter sitzen sozusagen in dem U-Boot und warten darauf zur Arbeitsstelle zu schwimmen. Dort angekommen, steigen sie aus und beginnen mit ihrer Arbeit.

Dabei gehst du folgendermaßen vor:

- Zuerst wählst du genau 1 deiner offen liegenden Sauerstoffkarten. Jede dieser Karten zeigt 1 oder 2 Sauerstoffflaschen mit jeweils einer Zahl darin. Für jede abgebildete Sauerstoffflasche darfst du 1 deiner Deeple um die angegebenen Schritte bewegen.
- Dann wählst du für jede Sauerstoffflasche auf der Karte 1 deiner liegenden Deeple um ihn zu bewegen. (Du darfst auch zweimal den selben Deeple wählen.)
- Du bewegst die Deeple dann von der Hauptkuppel aus auf einen der 3 Arme außerhalb der Station (siehe auch "Die Bereiche im Detail", Seite 8). Du darfst den Deeple um so viele Schritte bewegen, wie auf der Sauerstoffflasche angegeben sind.
- Jedes Modul (Karte) ist hierbei 1 Schritt. Die Werftkarten gelten als Teil der Hauptkuppel der Station und kosten keine Schritte.
- Du darfst Schritte verfallen lassen. Du darfst übrige Schritte jedoch nicht nutzen um einen anderen Deeple zu bewegen.
- Hat der Deeple sein Ziel erreicht, legst du ihn zunächst an den Rand der Karte. Du darfst liegende Deeple in einem späteren Zug weiter bewegen.
- Jedes Modul ausserhalb der Station zeigt 1 oder mehrere Einsetzfelder. Um ein Modul zu aktivieren, musst du **alle Einsetzfelder** auf der Karte mit jeweils einem Deeple besetzen. Befinden sich nach der Bewegung genügend Deeple auf der Karte, darfst du die am Rand der Karte liegenden Deeple auf die Einsetzfelder stellen und bekommst den auf der Karte angegebenen Effekt (Geld, Punkte oder Reparatur).
- Du darfst jedes Modul nur einmal pro Runde aktivieren. Hast du einen Deeple auf ein Einsetzfeld gestellt, bleibt er für den Rest der Runde dort stehen. Du darfst diesen Deeple also in dieser Runde nicht nochmals nutzen oder bewegen.
- Zuletzt drehst du die verwendete Sauerstoffkarte um. Du darfst diese Karte in dieser Runde nicht nochmals verwenden.



Du wählst eine Sauerstoffkarte mit dem Wert 2. Damit bewegst du 1 Deeple um 2 Schritte.



3. PASSEN

Kannst oder willst du in dieser Phase keine Aktionen mehr ausführen, so darfst du passen. Du darfst dann in dieser Phase keine weiteren Aktionen ausführen und wirst in der Spielreihenfolge übersprungen.

- Passt du zuerst, bekommst du sofort 3 Punkte und zusätzlich den Nautilusmarker. Du beginnst also die nächsten Phasen.
- Im Spiel zu dritt und zu viert bekommst du noch 2 Punkte, wenn du an zweiter Stelle passt. Im Spiel zu viert noch 1 Punkt, wenn du an dritter Stelle passt.
- Passt du zuletzt, bekommst du niemals Punkte.



Zusätzlich zu deiner regulären Aktion darfst du, zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb deines Zuges, eine oder mehrere **freie Aktionen** ausführen. Die freien Aktionen sind auf Seite 10 beschrieben.

Hast du eine der 3 Aktionen ausgeführt, folgt die nächste Person im Uhrzeigersinn und führt ebenfalls eine Aktion aus. Dies geht so lange reihum, bis alle gepasst haben. Dann endet diese Phase und ihr geht weiter zu „Phase B Schwarzmarkt“.

2 Änderung bei 2 Spielern: Immer **direkt bevor die Person mit dem Nautilusmarker am Zug ist** (auch vor dem ersten Zug), entfernt ihr die Karte, die auf dem Kartentableau am weitesten links liegt. Liegen mehrere Karten in der selben Spalte, entfernt ihr die teuerste davon.

PHASE B SCHWARZMARKT *Am Rande der Legalität*



In dieser Phase könnt ihr weitere Module „unter der Hand“ kaufen.

Hast du den Nautilusmarker, drehst du zu Beginn dieser Phase das Kartentableau um, so dass es die Seite mit den Phasen B – D zeigt. (Falls noch Karten auf dem Tableau lagen, legst du diese zuvor in die Schachtel zurück.)

Dann nimmst du den Stapel für Phase B (1 B in der 1. Runde, 2 B in der 2. Runde und 3 B in der 3. Runde) und teilst **verdeckt 3 Karten an jeden Spieler** aus.

Die übrigen 3 Karten legst du zurück in die Schachtel.



2/3

Im Spiel zu dritt, legst du zusätzlich je 1 Karte verdeckt auf jedes der 3 Felder in der untersten Zeile des Kartentableaus. **Im Spiel zu zweit** in die untersten beiden Zeilen.

Nun entscheiden alle Spielenden gleichzeitig und geheim welche ihrer 3 Karten sie kaufen möchten. Dabei haben alle die Wahl 0 bis alle 3 Karten zu kaufen.

Die Spielenden legen alle Karten, die sie kaufen möchten, zunächst verdeckt vor sich ab und bezahlen den entsprechenden Preis:

Keine Karte	0
1 Karte	1 Münze + 1 Schaden
2 Karten	3 Münzen + 3 Schaden
alle 3 Karten	6 Münzen + 6 Schaden



Die Münzen legt ihr zurück in den allgemeinen Vorrat. Zusätzlich müsst ihr euren Schadensmarker um die entsprechende Anzahl nach vorne (in Richtung des roten Bereichs) rücken.

Die Karten, die ihr nicht kauft, legt ihr verdeckt in eine der leeren Zeilen auf dem Kartentableau. Dabei legen alle Spielenden ihre Karten in eine eigene Zeile.

Haben alle Spielenden ihre Karten gewählt, legt ihr eure gekauften Karten an die passenden Bereiche eurer Station an.

Dann endet diese Phase.



Beispiel: Du möchtest 2 Karten kaufen. Du legst die beiden Karten zunächst verdeckt vor dir ab. Dann bezahlst du 3 Münzen und rückst deinen Schadensmarker um 3 Felder nach vorne. Die 3. Karte legst du verdeckt in die oberste leere Zeile des Kartentableaus. Nachdem alle ihre Karten gewählt haben, legst du deine beiden Karten offen an deine Station an.

Ihr dürft auch in dieser Phase zu einem beliebigen Zeitpunkt freie Aktionen (Seite 10) ausführen. Ihr könnt allerdings in dieser Phase keine Module aktivieren.

PHASE C VERSTEIGERUNG

Des einen Müll,
des anderen Gold



In dieser Phase könnt ihr die zuvor auf das Kartentableau abgelegten Karten ersteigern.

Hast du den Nautilusmarker, deckst du nun die Karten auf dem Kartentableau auf und beginnst die Versteigerung. Dabei gehst du folgendermaßen vor:

- Zuerst wählst du eine komplette Zeile. Diese Zeile besteht aus den dort liegenden Karten und **auch den leeren Kartenplätzen**. (Wozu die Symbole auf den leeren Kartenplätze dienen wird weiter unten erklärt.)
- Du gibst das erste Gebot ab. (Du darfst auch 0 Münzen bieten. In diesem Fall nimmst du nicht an der Versteigerung dieser Zeile teil.)
- Dann dürfen alle anderen reihum ebenfalls ihre Gebote nennen. Sie dürfen dabei entweder das Gebot erhöhen oder aus dieser Versteigerung aussteigen.
- Dies geht so lange reihum, bis ein Höchstgebot feststeht. Alle, die bereits gepasst haben, dürfen bei dieser Versteigerung nicht wieder einsteigen.
- Hast du das höchste Gebot abgegeben, bezahlst du die gebotenen Münzen in den allgemeinen Vorrat. Dann nimmst du alle Karten dieser Zeile und legst sie an die passenden Bereiche deiner Station an.



- Je nachdem, wie viele Karten du soeben ersteigert hast, darfst du nun für jedes Symbol das in der Zeile noch sichtbar war die Aktion "Deeple bewegen und Module aktivieren" (Seite 5) ausführen.

0 Karten	3 mal
1 Karte	2 mal
2 Karten	1 mal
3 Karten	-



(Ihr versteigert also auch Zeilen, in denen keine Karten liegen.)

Dies funktioniert genau wie in Phase A. Du benötigst auch hier sowohl liegende Deeple als auch aktive Sauerstoffkarten.

- Danach darfst du zusätzlich einmal die Aktion "Deeple bewegen und Module aktivieren" (Seite 5) ausführen, wenn du deinen Schadensmarker um 1 Feld nach vorne bewegst.
- Um anzuzeigen, dass diese Zeile bereits versteigert wurde, legst du einen Versteigerungsmarker auf das Feld vor dieser Zeile.
- Wer eine Zeile ersteigert hat, bestimmt welche Zeile als nächste versteigert wird und gibt das erste Gebot ab. Zeilen vor denen bereits ein Versteigerungsmarker liegt können nicht nochmals gewählt werden.



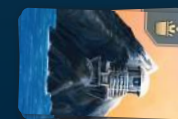
Sind alle Zeilen versteigert, endet diese Phase.

PHASE D RUNDENWERTUNG

Was kann der "Staat"
für dich tun?



Für die Rundenwertung seht ihr euch zunächst die 2 ausliegenden Bonuskarten an.

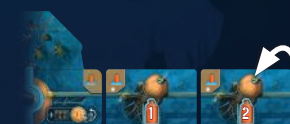


Für jede passende, an eurer Station angelegte Karte bekommt ihr die abgebildeten Boni (entweder 1 Münze oder 2 Punkte).



Danach

- nehmt ihr alle Deeple zurück und legt sie wieder auf die freien Plätze in eurer Werft. (In der letzten Runde lasst ihr eure Deeple auf den Karten stehen.)
- deckt ihr eure Sauerstoffkarten wieder auf. Sie stehen euch in der nächsten Runde erneut zur Verfügung.
- legt ihr alle Vorfallmarker von eurem Kraftwerk zurück in den allgemeinen Vorrat. (Vorfallmarker kommen durch die freie Aktion "Kraftwerk" auf euer Tableau, s. Seite 10.)



- Zuletzt dreht ihr das Kartentableau wieder um und die nächste Runde beginnt. (Sollten nicht alle Karten vom Tableau versteigert worden sein, legt ihr diese Karten zurück in die Schachtel.)



Nach der 3. Runde folgt die **Schlusswertung** (Seite 11).

SCHADEN *Nach Fest kommt Locker*

WÄHREND DES SPIELS

Dein Schadensmarker kann niemals unter 0 oder über 15 rücken.



Steht dein Schadensmarker bereits auf der 0, so darfst du ihn nicht weiter nach unten rücken. Er bleibt einfach bei der 0 stehen. Müsstest du deinen Schadensmarker über 15 hinaus bewegen, so stellst du ihn stattdessen auf das Feld 15. Dafür musst du allerdings 1 deiner bereits angelegten Karten entfernen.

Dazu wählst du zunächst einen der 5 „Arme“ an deinem Stationstableau. Von diesem Arm musst du die **äußerste Karte zurück in die Schachtel** legen. Dieses Modul ist unwiderruflich zerstört.



Aus dem Bereich „Forschung“ darfst du keine Karten entfernen.

BEI SPIELENDE


Wenn deine Station am Ende des Spiels „stabil“ ist, bekommst du in der Schlusswertung zusätzliche Punkte.


Der Schadensmarker zeigt an, wie viel Schaden deine Station im Moment hat.

Der rote Zeiger gibt an, wie viel Schaden deine Station aushält.

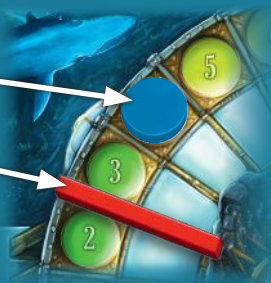
Das bedeutet, dein Schadensmarker muss bei Spielende **unterhalb** des Zeigers liegen. Ansonsten bekommst du in der Schlusswertung keine weiteren Punkte. (Die Punkte, die du während des Spiels gesammelt hast, behältst du allerdings.)

Bestimmte Effekte erlauben euch, den Zeiger vor oder zurück zu bewegen. Diese Effekte sind immer im Schlusswertungsbereich rechts oben auf der Karte angegeben.

Für jedes -Symbol rückst du den Zeiger um eine Position nach vorne (in Richtung des roten Bereichs). Dabei legst du den Zeiger immer zwischen zwei Zahlenfelder. Je höher der Zeiger steht, desto „stabiler“ ist deine Station.

Für jedes -Symbol rückst du den Zeiger um eine Position zurück (in Richtung des grünen Bereichs). Je niedriger der Zeiger steht, desto weniger Schaden hält deine Station aus.

Ihr könnt euren Zeiger auch schon während des Spiels einstellen, um besser zu sehen wie, es um eure Station bestellt ist. Die endgültige Position bestimmt ihr allerdings erst in der Schlusswertung. Der Zeiger kann (genau wie der Schadensmarker) niemals unter 0 oder über 15 rücken.



DIE BEREICHE IM DETAIL

AUSSERHALB DEINER STATION

Du kannst die einzelnen Module (Karten) in diesem Bereich einmal pro Runde aktivieren, um den abgebildeten Effekt zu erhalten.

Jede Karte zeigt eine bestimmte Anzahl Einsetzfelder und einen Effekt. Hast du genügend Deeple auf der Karte um alle Einsetzfelder zu besetzen, so darfst du diese Deeple auf die Felder stellen und bekommst sofort den abgebildeten Effekt.



ERNTEKRABBE

Wenn du eine Erntekrabbe aktivierst, bekommst du sofort die angegebene Anzahl Münzen aus dem allgemeinen Vorrat. Bei Spielende musst du deinen Zeiger um 1 Position zurück rücken. Deine Station wird instabiler.



MUSCHELHABITATE

Wenn du ein Muschelhabitat aktivierst, rückst du sofort die angegebene Anzahl Punkte auf der Zählleiste nach vorne.



REPARATURKRAKEN

Wenn du eine Reparaturkrake aktivierst, rückst du deinen Schadensmarker sofort um die angegebene Zahl zurück (Richtung 0). Wie bereits zuvor beschrieben fällt dein Schadensmarker niemals unter 0. Am Spielende darfst du für jede Reparaturkrake deinen Zeiger um 1 Feld nach vorne bewegen. So erhöhst du die Stabilität deiner Station.



INNERHALB DEINER STATION

Module in diesem Bereich bringen dir Vorteile für den Rest des Spiels.



WERFTEN

Immer wenn du eine Werftkarte anlegst, bekommst du sofort neue Deeple. Nimm die auf der Karte angegebene Anzahl Deeple aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie als U-Boot auf die Karte. Diese Deeple stehen dir für den Rest des Spiels zur Verfügung um weitere Module zu aktivieren. Die Werften gelten als Teil der Hauptkuppel. Du zählst die Werftkarten also bei der Bewegung („Deeple bewegen und Module aktivieren“, Seite 5) nicht mit.



SAUERSTOFFTANKS

Sauerstofftanks erlauben es dir, deine Deeple zu den Modulen ausserhalb der Station zu bewegen und diese Module zu aktivieren. Auf jeder Karte sind 1 oder 2 Sauerstoffflaschen abgebildet. In jeder der Flaschen steht eine Zahl. Wenn du eine Sauerstoffkarte einsetzt, darfst du für jede der abgebildeten Flaschen einen liegenden Deeple bewegen, wie unter „Deeple bewegen und Module aktivieren“ (Seite 5) beschrieben. Du kannst jede Sauerstoffkarte 1x pro Runde nutzen, um Deeple zu bewegen und drehst sie danach um. Am Ende der Runde deckst du die Karte wieder auf. Je mehr Sauerstoffkarten du hast, desto mehr Deeple kannst du bewegen.



FORSCHUNG

Forschungskarten bringen dir bestimmte Vorteile im Spiel oder verbessern bestehende Aktionsmöglichkeiten.



Du bekommst sofort einmalig 5 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Du darfst bei Spielende deinen Zeiger um 3 Felder nach vorne (in Richtung der höheren Zahlen) rücken. Deine Station hält also mehr Schaden aus. Siehe auch „Schaden“, Seite 8.



Deine Erntekrabben arbeiten umweltschonend. Du musst bei Spielende deinen Zeiger für deine Erntekrabben nicht zurück bewegen.



Wenn du diese Karte anlegst, rückst du deinen Schadensmarker sofort um 5 Felder zurück (in Richtung der niedrigen Zahlen). Am Spielende musst du den Gesamtwert deiner Station um 5 Punkte reduzieren, wenn deine Station dem Schaden stand hält. („Schaden“ Seite 8 und „Spielende Seite 11.)



Du bekommst bei Spielende 3 zusätzliche Punkte für jede voll besetzte Erntekrabbe. (Um anzuzeigen, dass du diese Karte aktiviert hast, nimmst du nach der letzten Runde deine Deeple nicht zurück.)



Du bekommst bei Spielende 2 zusätzliche Punkte für jede voll besetzte Reparaturkrake. (Um anzuzeigen, dass du diese Karte aktiviert hast, nimmst du nach der letzten Runde deine Deeple nicht zurück.)



Du rückst deinen Schadensmarker sofort um 5 bzw. um 10 Felder nach vorne (in Richtung des roten Bereichs). Am Spielende erhältst du für diese Karte 8 bzw. 20 Punkte, wenn deine Station dem Schaden stand hält. („Schaden“ Seite 8 und „Spielende Seite 11.)



Wenn du diese Karte anlegst, erhalten alle deine Mitspielenden sofort 5 Münzen. Hält deine Station bei Spielende dem aktuellen Schaden Stand („Schaden“ Seite 8 und „Spielende Seite 11), bekommst du für diese Karte 15 Punkte.



Jedes Mal, wenn du dein Kraftwerk nutzt (Seite 10), bekommst du zusätzlich zu den 5 Münzen:

- 2 Münzen (du bekommst also insgesamt 7 Münzen).
- 2 Punkte
- 1 Reparatur (du erleidest also 1 Schaden weniger, als auf deinem Tableau angegeben ist).



Wenn du diese Karte anlegst, erleiden alle deine Mitspielenden sofort Schaden.

- 1 Schaden für jede Werftkarte an **ihrer eigenen Station.**
- 1 Schaden für jede Erntekrabbe an **ihrer eigenen Station.**
- 1 Schaden für jedes Muschelhabitat an **ihrer eigenen Station.**

FREIE AKTIONEN

DAS KRAFTWERK

Dein Spielertableau (die zentrale Kuppel) wurde auf einem „Weißen Raucher“ erbaut. Ein weißer Raucher ist eine Quelle am Meeresboden, aus der stetig unter hohem Druck bis zu 300°C heißes Wasser strömt.

Die Kraftwerksanlage erlaubt dir, jederzeit in deinem Zug, Ressourcen (Münzen) zu produzieren. Du darfst dein Kraftwerk in jeder Runde bis zu 3mal aktivieren. Mit jeder Aktivierung darfst du dir 5 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Zugleich erleidet deine Station jedoch auch Schaden.

Bei der 1. Aktivierung musst du deinen Schadensmarker um 1 Feld nach vorne rücken.
Bei der 2. Aktivierung musst du deinen Schadensmarker um 3 weitere Felder nach vorne rücken.
Bei der 3. Aktivierung musst du deinen Schadensmarker um 6 weitere Felder nach vorne rücken.

Du darfst das Kraftwerk zu jedem Zeitpunkt in deinem Zug aktivieren und bekommst sofort neue Münzen (und den angegebenen Schaden).

Dann deckst du das genutzte Feld mit einem Vorfallmarker ab.



AUSBAU DEINER STATION

Du kannst deine Station in den folgenden 4 Bereichen ausbauen: Werft, Sauerstofftanks, Reparaturkrake, Forschung.

Du darfst deine Station jederzeit in deinem Zug ausbauen. Jeder Ausbau kostet 6 Münzen. Zuerst bezahlst du die erforderlichen Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann drehst du eines der Plättchen um, um anzuzeigen, dass du diesen Bereich bereits ausgebaut hast.

Die Ausbauten haben die folgenden Effekte:



WERFT

Du bekommst sofort 3 **zusätzliche** Deeples. Lege die Deeples auf das Plättchen. Sie stehen dir für den Rest des Spiels zur Verfügung.



REPARATURKRAKE

Die Rückseite des Plättchens zeigt 1 zusätzliche Reparaturkrake. Du kannst dieses Modul genau wie normale Module aktivieren, um damit deinen Schaden um 3 zu reduzieren. Beachte jedoch, dass du nun ein neues Modul am Anfang des „Armes“ gebaut hast. Damit verlängert sich der Weg zu den bereits ausliegenden Reparaturkraken um 1 Schritt. Du musst dieses Modul also bei der Bewegung (wie eine Karte) mit zählen.



SAUERSTOFFTANKS


Nimm dir sofort 1 Sauerstoffkarte aus dem Vorrat und lege sie rechts neben deine bestehenden Sauerstoffkarten. Du kannst diese Karte wie jede andere Sauerstoffkarte 1mal pro Runde nutzen.

FORSCHUNG

Dieser Ausbau hat keinen sofortigen Effekt. Du bekommst für jede Forschungskarte, die du **nach dem Ausbau an deine Station** anlegst, zusätzlich 3 Punkte. Dies gilt also nicht für Forschungskarten, die bereits an deiner Station liegen.



SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der Rundenwertung (Phase D) in der 3. Runde. Für die Schlusswertung erhaltet ihr zusätzlich noch Punkte für eure übrigen Münzen und für Karten mit Schlusswertungssymbolen :


MÜNZEN


Für je 5 Münzen in eurem Besitz bekommt ihr 1 Punkt.



SCHLUSSWERTUNGSSYMBOLLE

Nun müsst ihr feststellen, ob eure Station dem aktuellen Schaden standhält.

Dazu rückt ihr den dunkelroten Zeiger **zuerst** für jedes -Symbol um 1 Position nach vorne (in Richtung des roten Bereichs). Ihr legt den Zeiger dabei immer zwischen 2 Zahlenfelder auf der Schadensskala.

Danach rückt ihr euren Zeiger für jedes -Symbol um 1 Position zurück (in Richtung des grünen Bereichs). Die Position bei der euer Zeiger nun liegt gibt an, wieviel Schaden eure Station aushält.

Liegt euer Schadensmarker **über** dem Zeiger, hält eure Station dem erlittenen Schaden nicht stand und stürzt zusammen. Ihr erhaltet **keine weiteren Punkte** in der Schlusswertung und euer aktueller Punktestand ist gleichzeitig euer Endpunktestand.



Liegt euer Schadensmarker **unterhalb** des Zeigers, hält eure Station dem Schaden stand und ihr dürft den Wert der Station zu euren bisher gesammelten Punkten hinzuaddieren.

Um den Wert eurer Station zu ermitteln zählt ihr alle Punkte, die rechts oben auf euren angebauten Modulkarten angegeben sind, zusammen und rückt **euren** Punktemarker um so viele Felder auf der Zählleiste nach vorne. Dies ist euer Endpunktestand.



Beispiel: Du hast während des Spiels 16 Punkte auf der Zählleiste gesammelt.

Bei Spielende hast du 6 Münzen übrig. Dafür bekommst du noch 1 Punkt.

Du hast es geschafft, dass dein Schadensmarker unterhalb des Zeigers liegt und deine Station daher dem Schaden stand hält. Glückwunsch! Du addierst daher alle Punkte zusammen, die rechts oben auf den Modulen abgebildet sind und erhältst zusätzlich $(1+5+3+8+4 =)$ 21 Punkte zusätzlich.

Dein Gesamtpunktestand ist damit 38.

Wer die meisten Punkte hat gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand gewinnt, wer (von den am Gleichstand Beteiligten) den geringeren Schaden auf der Schadensskala hat.



Die Andenwerke entwickeln derzeit eine vollautomatisierte Station. Gerade wurde das erste Modell fertig gestellt. Als erfolgreiche Stationsleitung wurdest du dazu auserkoren, diesen Prototyp zu testen. Ist der Mensch diesem Wunder der Technik noch überlegen?

SPIELAUFBAU

Du baust das Spiel für 2 Spieler auf.
Deep Thought beginnt das Spiel mit 10 Münzen. Deep Thought nutzt niemals sein Kraftwerk, decke also alle 3 Felder mit Vorfallmarkern ab. Alle 4 Ausbauten seiner Station sind bereits aktiv und er bekommt den Nautilusmarker.



PHASE A

Du spielst nach den Regeln für das Spiel zu zweit, d.h. vor jedem Zug der Person mit dem Nautilusmarker, nimmst du die Karte, die am weitesten links liegt (und am teuersten ist) aus dem Spiel.
Deep Thought nimmt in seinem Zug immer die Karte, die am weitesten rechts liegt (wenn mehrere zur Auswahl stehen, die billigste davon).
Deep Thought bezahlt dafür kein Geld!
Bekommt Deep Thought 1 Forschungskarte, erhält er sofort 3 Siegpunkte, da sein Ausbau von Anfang an aktiv ist.
Liegen keine Karten mehr auf dem Kartentableau, aktiviert Deep Thought **in einer einzigen Aktion** alle seine Module in den Bereichen Muschelhabitate, Erntekrabben und Reparaturkraken (auch den Ausbau).
Wichtig: Deep Thought betreibt eine vollautomatisierte Station und benötigt für diese Aktivierung weder Deeple noch Sauerstoff.
Im darauf folgenden Zug passt Deep Thought. Passt er vor dem Spieler, so bekommt er 3 Siegpunkte und den Nautilusmarker.

PHASE B

Deep Thought bekommt keine Karten vom Schwarzmarkt.
Du selbst nimmst dir wie üblich 3 Karten und legst wie im Spiel zu zweit, jeweils 3 Karten in die untersten beiden Zeilen. 1 Zeile bleibt komplett leer.
Du legst also insgesamt 6 Karten (die 3 von Deep Thought und die 3 überzähligen) zurück in die Schachtel.

STEIGERUNG DER SCHWIERIGKEIT

Deep Thought befindet sich in Entwicklung. Einige besorgte Beobachter behaupten, er entwickle bereits menschliche Eigenschaften wie Gier und eine gewisse kriminelle Energie. Andere (Wirtschaftsliberale) sehen hierin kein Problem.

Du kannst die Schwierigkeit erhöhen, indem du in Phase B Deep Thought 1, 2 oder sogar 3 Karten gibst. Deep Thought baut alle diese Karten sofort an seine Station an. Deep Thought bezahlt für diese Karten keine Münzen und nimmt auch keinen Schaden.

PHASE C

Vor der Versteigerung wählst du zwei Zeilen und sperrst diese Zeilen mit einem Versteigerungsmarker. Diese beiden Zeilen werden nicht versteigert.
Ihr beginnt die Versteigerung mit der oberen, der beiden übrigen Zeilen.
Deep Thought bietet dabei immer die Hälfte seiner Münzen (abgerundet).
Bietest du 1 Münze mehr, gewinnst du die Versteigerung und darfst wie üblich die neuen Module anlegen und die Aktionen „Deeple bewegen und Module aktivieren“ ausführen.
Gewinnt Deep Thought die Auktion, baut er die neuen Module an seine Station an. Deep Thought aktiviert in dieser Phase niemals Module.

PHASE D UND SCHLUSSWERTUNG

Diese Phasen sind unverändert. Das Spiel endet wie üblich nach der 3. Runde. Danach folgt die Schlusswertung.

Für viele Testrunden, wertvolle Anregungen und Regelkorrekturen danken Autor und Verlag allen Beteiligten, insbesondere Dirk Eheberg, Florian Glitzner, Jochen Grasse, Matthias Fröhlich, Susanne Most, Emma Schwer, Jakob Schwer und Josefine Schwer.

Autor: Benjamin Schwer
Illustration: Dennis Lohausen
Grafik: Daniel Müller, Claus Rayhle
Redaktion: Georg Wild

© 2023 Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de