

SPIELANLEITUNG

1. EINLEITUNG

Spiele Solo, als rauer Kapitän Nemo, oder spielt als kooperatives Abenteuer, bei dem du und deine Mitspieler die unterschiedlichen Rollen an Bord des fantastischen U-Bootes Nautilus ausüben könnt. **Nemo's War** versetzt dich in das Jahr 1870. Entdecke verborgene Schätze, statte die Nautilus mit neuen Technologien aus, stiftre Rebellionen an, bereise die Welt-

meere und versenke die Flotten der imperialen Mächte. **Dein Abenteuer mit der Nautilus wartet auf dich ...**

Nemo's War basiert auf der Erzählung 20.000 Meilen unter dem Meer von Jules Verne. Das Buch kann man bei Projekt Gutenberg kostenlos lesen (in Deutschland: www.gutenberg.spiegel.de).

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	1
2. SPIELMATERIAL	2
3. SPIELAUFBAU	5
4. GUT ZU WISSEN	8
5. ABLAUF EINER RUNDE	10
6. ABENTEUERPHASE	10
7. TESTS AUSFÜHREN	12
8. NAUTILUS-RESSOURCEN	14

9. KAPITÄN NEMOS RUF	14
10. KONTAKTPHASE	15
11. AKTIONSPHASE	17
12. KAMPFABLAUF	21
13. NOTFALLHILFE & PERSONEN-EFFEKTE	26
14. SPIELENDE	26
15. WERTUNG	26
16. VARIANTEN	28
17. VOLL- UND SEMIKOOPERATIVES SPIEL	30

Farbencode der Schiffe

Weisse Zivilschiffe (30x Start-Schiff S1)



Hellgelbe Kriegsschiffe

(1x Start-Schiff S2)

Sie sind zusammen mit den weißen Zivilschiffen bei Spielbeginn im Schiffsbeutel.



Graue Kriegsschiffe (Grau)

Sie sind auf den **Rückseiten** der 30 weißen Zivilschiffe (S1). Sie können im Verlauf des Spiels auf diese Seite gedreht werden.



Blaue und Grüne Ruf-Verstärkungsflossen (4x RB und 4x RG)

Diese **Kriegsschiffe** kommen ins Spiel, wenn **Nemos Ruf** in der Welt jeweils eine gewisse Schwelle erreicht.



Gelbe, Orange und Rote

Akt-Verstärkungsflossen

(4x Gelb und 4x Orange und 7 x Rot)

Diese **Kriegsschiffe** kommen durch den **ersten** und **zweiten Zwischenakt** und den **Wendepunkt** ins Spiel.



Schwarze Ereignisschiffe (2x E)

Diese beiden **Kriegsschiffe** kommen durch Ereigniskarten ins Spiel.



Violette Kriegsschiffe (V)

Sie sind auf den **Rückseiten aller Kriegsschiffe**. Diese können im Verlauf des Spiels auf diese Seite gedreht werden und sind stärkere Versionen dieser Schiffe.



Worum geht es in Nemo's War?

In **Nemo's War** versuchst du die meisten **Siegpunkte** zu erhalten und dabei nicht zu verlieren! Schaffst du es bis zum **Finale** deines Abenteuers, wertest du deine Siegpunkte und schaltest dadurch einen **Epilog** frei. Auf was du in einer Partie achten musst, wofür du Siegpunkte erhältst und wann du das Spiel verlierst, ist in jeder Partie anders: Kapitän Nemo hat einen von vier **Beweggründen**: Jeder Beweggrund verlangt **einen anderen Fokus** von dir und bringt damit **eine neue Herausforderung**. Wirst du Nemo und seine Nautilus in die Annalen der Geschichte eingehen lassen oder für immer in Vergessenheit geraten?

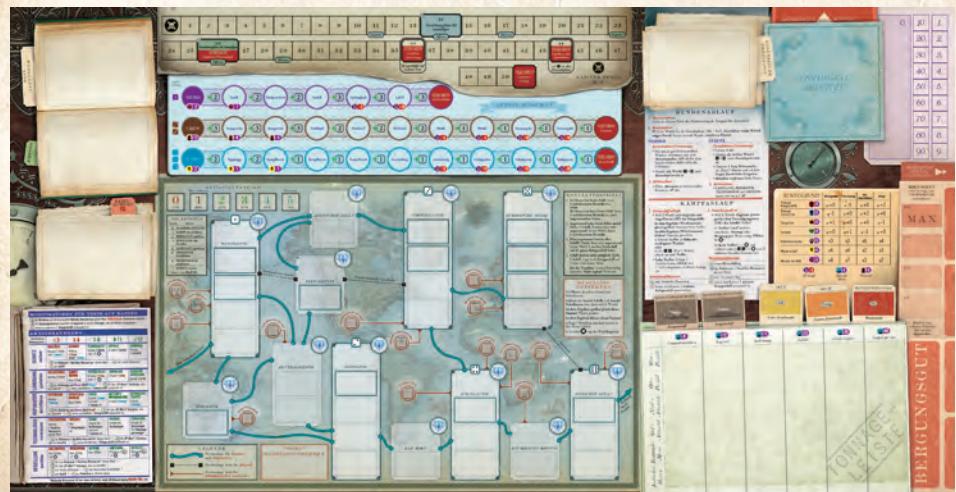
2. SPIELMATERIAL

nicht abgebildet:

1 Schiffsbeutel, 1 Schatzbeutel, 1 Epilogheft, 5 Würfel (3 weiße, 2 schwarze)

1 Spielplan

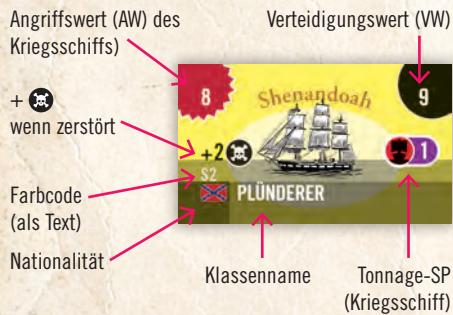
Auf dem Spielplan verfolgt ihr eure Reise mit der Nautilus; außerdem bietet er euch alle wichtigen Infos und Übersichten, die ihr zum Spielen benötigt!



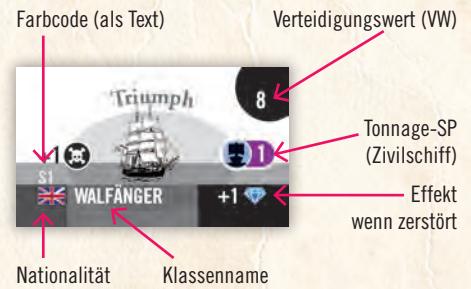
69 Schiffe

Schiffe gibt es in 2 Sorten: **Kriegsschiffe** und **Zivilschiffe**. Liest du den Begriff **Schiff**, spielt es keine Rolle, welche Sorte es ist. Ein noch unbekannter Kontakt (siehe unten) zählt nicht als Schiff!

Kriegsschiffe



Zivilschiffe



29 Plättchen Unbekannter Kontakt



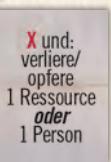
Ein **Unbekannter Kontakt** ist kein Schiff. Du weißt, dass dort etwas ist, aber nicht was! Erst beim Kampf, oder wenn sich die Ozeane mit **Unbekannten Kontakten** füllen, werden sie mit Schiffen aus dem Schiffsbeutel ersetzt!

59 Schätze

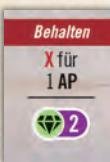
Es gibt 4 „Arten“ von Schätzen:



Schatz nur mit Siegpunkt-Wert (SP-Wert)



Muss sofort für den Effekt abgeworfen werden.



Für den Effekt abwerfen ODER für den Schatz-SP-Wert behalten.



Wunder der Welt (hat keinen Schatz-SP-Wert!)

62 Abenteuerkarten

Aus diesen Karten formst du bei Spielaufbau den **Abenteuerstapel**. Dieser besteht hauptsächlich aus den **Ereignissen**, die du erlebst. Den Rahmen deines Abenteuers bilden der **Prolog** und die **Zwischenakte** (sie bilden den Anfang von Akt I, II und III), sowie natürlich der **Wendepunkt**. Und kein Abenteuer wäre komplett, ohne ein fulminates **Finale**!

Aufgeteilt in:

1 Prolog und 2 Zwischenakte



51 Ereignisse



1 Wendepunkt



7 Finale



Seestreitkräfte im Dampfschiffzeitalter

Die Ära, die in **Nemo's War** behandelt wird (etwa um 1870), galt als das „dunkle Zeitalter“ der Schiffsentwicklung. Viele der neuartigen industriellen Dampftechnologien funktionierten einfach nicht. Ein Paradebeispiel war der Verlust des vollständig ausgestatteten Drehgenschütz-Kriegsschiffs *HMS Captain* im September 1870, das eine Privatwerft für die britische königliche Marine erbaut hatte. Es wies diverse Planungs- und Baumängel auf, die zu seinem Untergang mit fast 500 Toten führten.

Probleme wie diese ließen die Regierungen davor zurückweichen, die gigantischen Investitionen zu tätigen, die für modernste Kriegsschifftechnik nötig waren und sich bestenfalls als unsicher und schlimmstenfalls als gefährlich erwiesen. Als Folge gab es eine große Vielfalt an Schiffen alter (Rammschiffe und Walfänger) wie neuer Bauart (Klipper und Schlachtschiffe), die gleichzeitig unterwegs waren. Das brachte Kapitän Nemo große Vorteile, da sich die *Nautilus* wiederholte als ein Wunder nautischer Ingenieurskunst entpuppte.

Andere Seemächte wagten es nicht, Britanniens Überlegenheit auf den Weltmeeren zwischen 1805 (Lord Nelsons Sieg über die Franzosen und Spanier bei Trafalgar) und im ersten Weltkrieg 1916 in der Schlacht bei Jütland (gegen die deutsche Marine) herauszufordern. Britannien beherrschte die Wellen während dieses dunklen Seezeitalters, daher tragen die meisten Schiffsplättchen im Spiel die britische Flagge. Ihr werdet bemerken, dass es außerdem viele amerikanische Schiffe gibt, weil das Spiel kurz nach dem Wiederaufbau der Union im amerikanischen Bürgerkrieg einsetzt (1861 bis 1865).

Für mehr Abwechslung haben wir einige nautische Wunder und Widrigkeiten dieses Zeitalters hinzugefügt, darunter ein französisches Luftschiff, Piraten, Sklavenhändler, ein Seeungeheuer, ein berühmter Räuber der Konföderation und ein weltbekanntes, verfluchtes Geisterschiff.

Soweit verfügbar, wurden Darstellungen der tatsächlichen Schiffe und Gefährte für die Illustration verwendet!

So könnt ihr – ganz sprichwörtlich – in dieses Abenteuer eintauchen und über und unter den Wellen sagenhafte Abenteuer mit Kapitän Nemo erleben!



10 Technologiekarten

Bis zu 4 davon werden zu Beginn jeder Partie als **nachrüstbare Technologien** zur Verfügung stehen.



2 Plättchen für Nemos Beweggrund

Diese Plättchen stellen den Beweggrund hinter Nemos Reisen dar und zeigen die Siegpunktmodifikatoren für diese Partie an.

Vorderseite



Rückseite

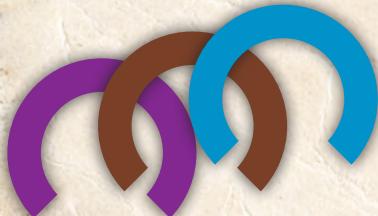
25 Siegpunktanzeiger

Möchtest du während des Spiels deine Siegpunkte zählen, kannst du diese Anzeiger verwenden (wir empfehlen das nicht). Verwende am Ende des Spiels lieber einen Stift und ein Blatt Papier!



3 Anzeiger der Nautilus-Ressourcen

Mit diesen Anzeigern zeigst du den Zustand von **Nemo**, der **Crew** und dem **Rumpf** während des Spiels an.



6 Personen

Jede Person kann freiwillig (oder gezwungenermaßen) 1x pro Spiel **geopfert** werden. Jede Person hat Personen- oder gar Wissenschafts-Siegpunkte, solange sie aktiv ist.



Weitere Plättchen und Marker



3 Plättchen
Kanonenkugel



12 Rebellions-
marker
(10 hell, 2 grau)



1 Anzeiger
für die Angriffsart



1 Torpedo-Marker



1 Plättchen
Versunkene
Schatzflotte



1 Plättchen
Arabischer Tunnel



1 Anzeiger
Kapitän Nemos Ruf



1 Aktionspunkte-
Anzeiger

1 Miniatur der Nautilus

Mit dieser Spielfigur wird angezeigt, wo sich die Nautilus derzeit auf den Weltmeeren befindet.



ca. 17 Schatzsuche-Steine

Die Farbe spielt keine Rolle. Ein solcher Stein in einem Hauptozean zeigt dir an, ob du dort die Aktion **Schatz suchen** ausführen kannst oder ob dir **zusätzliche Ereignisse Schätze geben**!



Das Spielmaterial für die Koop-Variante
findest du auf Seite 30.

Das Spielmaterial für die Variante
Tödliche See findest du auf Seite 29.

Bau des Abenteuerstapels

Abenteuerstapel OBEN

3. SPIELAUFBAU

Lege den Spielplan vor dir aus. Lasse zwischen dir und dem Spielplan etwas Platz für deine **Auslage** (siehe dazu auch die Abbildung auf der nächsten Seite).

- 1 Wähle **1 Beweggrund** für deine Partie. Lege das Plättchen dann auf das passende Feld auf dem Spielplan. **Tipp:** In der ersten Partie solltest du *Erforschung* wählen!
- 2 Baue den **Abenteuerstapel**. Du machst das in mehreren Schritten, bei denen du jeweils **einzelne Karten** oder **kleine Stapel** baust, die du von **unten nach oben** auf dem Feld **Dein Abenteuer** aufeinander legst.

Lege zunächst **Akt I** (Prolog), **Akt II** (erster Zwischenakt) und **Akt III** (zweiter Zwischenakt), sowie **Plötzlich ein Knall** (Wendepunkt) und alle **Finale** bereit.

Nimm nun alle **Ereignisse** und **mische** sie gut. Lege sie verdeckt bereit.

Schritt 1: Mische alle Karten **Finale** und ziehe verdeckt **1** davon.

Ziehe verdeckt **4 Ereignisse** und **mische** sie mit dem **Finale**.

Lege diesen Stapel verdeckt auf das Feld **Dein Abenteuer**. Übrige **Finale** legst du **unbeschnitten** zurück in die Schachtel.

Schritt 2: Nimm **Plötzlich ein Knall** (Wendepunkt) und ziehe verdeckt **so viele Ereignisse**, wie es deinem gewählten **Beweggrund** entspricht (siehe Abbildung rechts). **Mische** diesen Stapel und lege ihn auf verdeckt auf den **Abenteuerstapel**.

Schritt 3: Nimm **Akt III** (Zweiter Zwischenakt) und lege ihn verdeckt auf den **Abenteuerstapel**.

Schritt 4: Ziehe verdeckt **so viele Ereignisse**, wie es deinem gewählten **Beweggrund** entspricht (siehe Abbildung rechts). **Mische** diesen Stapel und lege ihn auf verdeckt auf den **Abenteuerstapel**.

Schritt 5: Nimm **Akt II** (Erster Zwischenakt) und lege ihn verdeckt auf den **Abenteuerstapel**.

Schritt 6: Ziehe verdeckt **6 Ereignisse**, **mische** sie und lege sie verdeckt auf den **Abenteuerstapel**.

Schritt 7: Nimm **Akt I** (Prolog) und lege ihn verdeckt auf den **Abenteuerstapel**.

Der Abenteuerstapel ist fertig gebaut. Er besteht aus 31 Karten.

Stapel Zusätzliche Ereignisse: Lege **alle übrigen Ereignisse** verdeckt auf das Feld **Zusätzliche Ereignisse**. Platziere dann **1 Stein Schatzsuche** auf diesem Stapel.

Du hast jetzt 2 Stapel: Den **Abenteuerstapel** (auf dem Feld **Dein Abenteuer**) und den Stapel für **Zusätzliche Ereignisse** (auf dem Feld **Zusätzliche Ereignisse**).

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN (ZUSÄTZLICHE EREIGNISSE)

MATROSE: Platziere 1 weiteren Stein Schatzsuche auf dem Stapel **Zusätzliche Ereignisse**. (**2 Steine Schatzsuche**)

OFFIZIER: Keine Änderung.

KAPITÄN: Entferne den Stein Schatzsuche auf dem Stapel **Zusätzliche Ereignisse**. (**0 Steine Schatzsuche**)

- 3 Nimm die **10 Technologiekarten**. Suche zunächst diejenige heraus, die zu deinem gewählten Beweggrund passt:

Wissenschaft: Monströse Gestalt **Erforschung: Hydroantrieb**

Anti-Imperialismus: Doppelrumpf **Krieg: Periskopvorrichtung**

Du darfst diese Karte **sofort nachrüsten**, indem du dafür **3 Nautilus-Ressourcen** ausgibst (**Nemo**, **Crew** und/oder **Rumpf**), das geschieht in Schritt **12** des Aufbaus (lege die Karte bis zu diesem Schritt dort auf die Leisten, damit du es nicht vergisst).

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN (TECHNOLOGIEN)

MATROSE: Du erhältst die ausgegebenen Nautilus-Ressourcen zurück. (**Das Nachrüsten der Technologie ist gratis.**)

OFFIZIER: Keine Änderung.

KAPITÄN: Lege stattdessen die Technologie zu den nachrüstbaren Technologien rechts neben dem Spielplan und erhalte ausgegebene Nautilus-Ressourcen zurück. (**Du darfst die Technologie jetzt nicht nachrüsten.**)

Willst du diese Technologie nicht sofort nachrüsten, lege sie als **nachrüstbare Technologie** rechts neben dem Spielplan auf eines der 4 Felder dort.

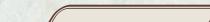
Mische die **übrigen Technologiekarten** und ziehe und lege so viele davon rechts neben dem Spielplan aus, bis auf **allen 4 Feldern** dort Karten liegen. Das sind die **nachrüstbaren Technologien** für diese Partie. Den Rest der Karten legst du verdeckt neben dem Spielplan bereit.

Abenteuerstapel UNTEN

 = Mischen

Karte **Akt I**

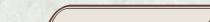
Schritt 7.



Akt I

Karte **Akt I**

Schritt 6.



6 Ereignisse

Schritt 5.



Akt II

Karte **Akt II**

Schritt 4.



Anzahl
Ereignisse:

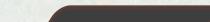
10 bei
Wissenschaft

8 bei
Erforschung

5 bei
**Anti-
Imperialismus**

3 bei
Krieg!

Schritt 3.



Akt III

Karte **Akt III**

Schritt 2.



Karte **Plötzlich
ein Knall**

PLUS

Anzahl
Ereignisse:

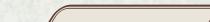
6 bei
Wissenschaft

8 bei
Erforschung

11 bei
**Anti-
Imperialismus**

13 bei
Krieg!

Schritt 1.

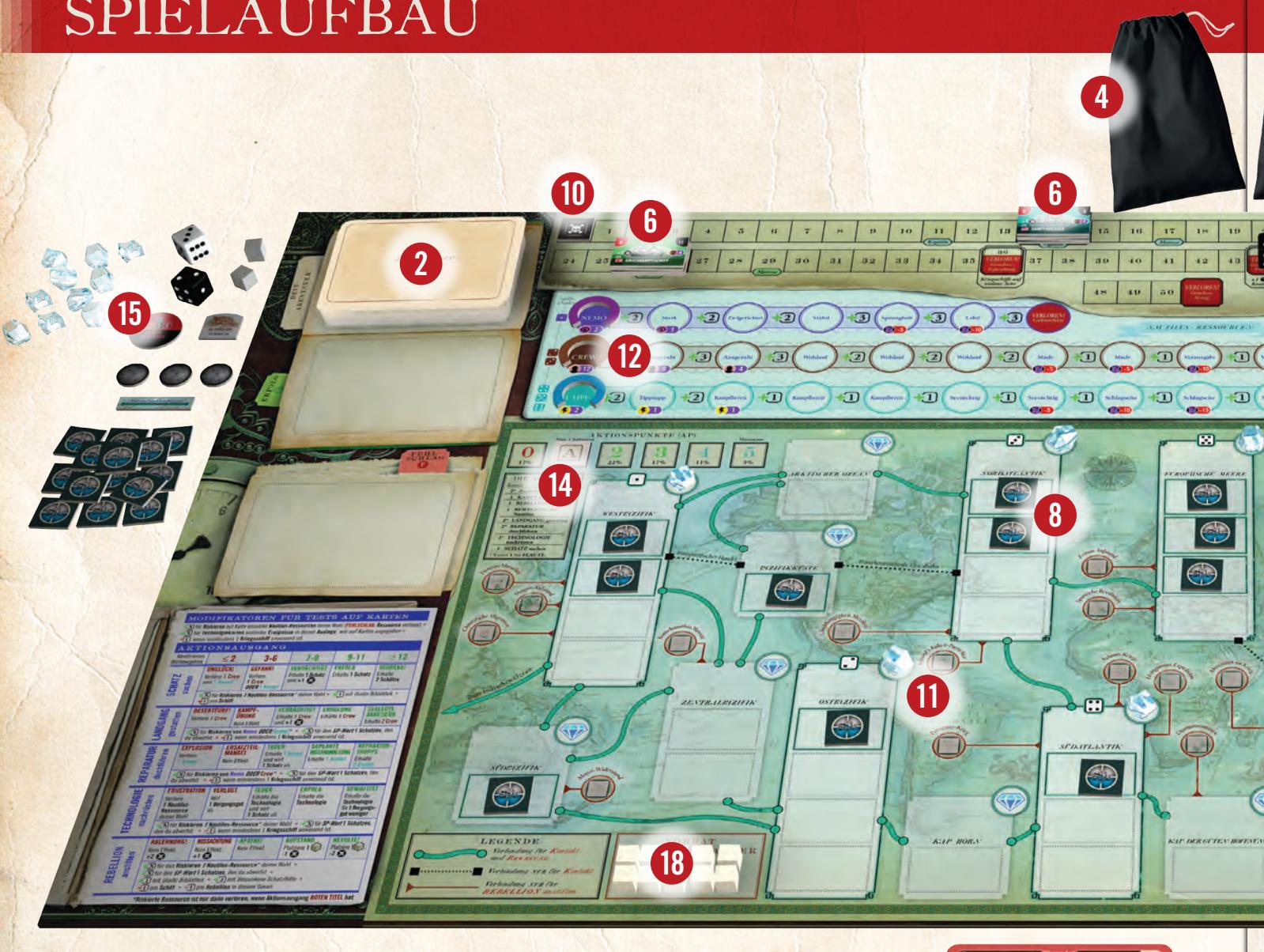


1 Karte Finale

PLUS

4 Ereignisse

SPIELAUFBAU



Sortiere **alle Schiffe** nach ihrer Vorderseite.

- ④ Nimm die **30 weißen** Start-Schiffe S1 und die **14 hellgelben** Start-Schiffe S2 und lege sie in den **Schiffsbeutel**.
- ⑤ Lege die **2 schwarzen** Ereignisschiffe, die **4 gelben**, **4 orangenen** und die **7 roten** Schiffe offen auf ihre entsprechenden Felder oberhalb der **Tonnage-Leiste**.
- ⑥ Lege die **4 blauen** und die **4 grünen** Schiffe auf ihre entsprechenden Felder der **Ruf-Verstärkungsflossen (RB und RG)** auf der Leiste für Kapitän Nemos Ruf.
- ⑦ Lege die Miniatur der Nautilus bereit.

- ⑧ Lege je 1 **unbekannten Kontakt** auf jedes blau hervorgehobene Startfeld auf dem Spielplan (also **3** in die **Europäischen Meere**, je **2** in den **Nordatlantik** und **Westpazifik**, je **1** in **Pazifikküste**, **Südpazifik**, **Ostspazifik**, **Südatlantik** und **Indischer Ozean**) und lege die übrigen **unbekannten Kontakte** als Vorrat beiseite.

*Schwierigkeitsgrad anpassen
(Unbekannte Kontakte)*

MATROSE: Entferne 1 unbekannten Kontakt aus **Westpazifik**, **Nordatlantik** und **Europäische Meere**. (**1 unbekannter Kontakt in Westpazifik und Nordatlantik, 2 in Europäische Meere**).

OFFIZIER: Keine Änderung.

KAPITÄN: Lege **1** weiteren unbekannten Kontakt in **Ostspazifik**, **Südatlantik**, und **Indischer Ozean**. (**2 unbekannte Kontakte in Ostspazifik, Südatlantik und Indischer Ozean**)

- ⑨ Nimm die **59 Schätze** und lege sie in den **Schatzbeutel**.
- ⑩ Lege den Anzeiger für Kapitän Nemos Ruf auf **Feld 0** der Leiste für Kapitän Nemos Ruf.
- ⑪ Platziere **1 Stein Schatzsuche** auf die passenden Felder in jedem **Hauptozean** (also die Ozeane mit den Zahlen **■** bis **■■■**). Lege den Rest beiseite.



16

7

Beachte, dass **OFFIZIER** der Standard-Schwierigkeitsgrad des Spiels ist! **Matrose** und **Kapitän** beschreiben die Abweichungen, die du von Offizier ausführst. In der Klammer dahinter wird diese Abweichung jeweils zusammengefasst.



- 12 Lege die drei Anzeiger für die **Nemo**-, **Crew**- und **Rumpf-Nautilus-Ressourcen** auf das Start-Feld der Ressource (NEMO, CREW und RUMPF). Jetzt **bezahle**, wenn nötig (siehe Schritt ③), deine **Technologiekarte**, indem du 3 Nautilus-Ressourcen deiner Wahl in beliebiger Kombination bezahlst (siehe Regel 8). Dann lege die Technologiekarte in deine **Auslage**.
- 13 Lege die **6 Personen** mit der Vorderseite nach oben in deine **Auslage**.
- 14 Lege den **Aktionspunkte-Anzeiger** auf Feld **1** der **Aktionspunkteleiste**.

Schwierigkeitsgrad anpassen (AP)

MATROSE: Schiebe den Anzeiger auf Feld **2**. (**Starte mit 2 AP**)

OFFIZIER: Keine Änderung.

KAPITÄN: Schiebe den Anzeiger auf Feld **0**. (**Starte mit 0 AP**)

- 15 Lege die Plättchen für Kanonenkugeln, Torpedo-Marker, Arabischer Tunnel, die Versunkene Schatzflotte, die 2 grauen Rebellionsmarker, sowie 1 weißen und 1 schwarzen Würfel neben dem Spielplan bereit.

- 16 Lege den **Anzeiger für die Angriffsart** in deine Auslage.

- 17 Lege die Siegpunktanzeiger bereit, wenn du Regel 15 nutzen möchtest (SP im Spiel zählen).

- 18 Lege die **10 hellen Rebellionsmarker** in den **Vorrat der Rebellionsmarker** auf dem Spielplan.

- 19 Lege **1 schwarzen Würfel** auf Feld **44** der Leiste für Kapitän Nemos Ruf. Lege 2 weiße Würfel bereit.

- 20 Beginne das Spiel, indem du die oberste Karte des **Abenteuerstapels** ziehest.

Dein Abenteuer beginnt!



Einen Blick riskieren

Im Spiel darfst du dir eine ganze Menge Material ansehen, um herauszufinden, wie gut oder schlecht deine Chancen stehen. Ohne Einschränkungen darfst du dir jederzeit ansehen:

Die **Schiffs-** und **Schatz-Vorräte**, jeden der **ERFOLG-** und **FEHLSCHLAG-**Stapel, und die Rückseiten von Schiffen auf dem Spielplan.

Finger weg!

Was du während des Spiels **nicht** ansehen darfst:

Die verdeckten Stapel *Dein Abenteuer* und *Zusätzliche Ereignisse*, die Finale-Karten in der Schachtel und den verdeckten Technologiestapeln.

BEISPIEL

Du bist in Akt I und sollst diese Runde die Anzahl Aktionspunkte in der Kontaktphase bestimmen. Du hast **4** und **1** gewürfelt. Du bildest die Differenz: $4 - 1 = 3$. Du erhältst also 3 Aktionspunkte.

BEISPIEL

Wegen eines Kriegsschiffs im Ozean der Nautilus hast du **-1**. Du riskierst die Nautilus-Ressource **Crew** für **+1**. Diese heben sich gegenseitig auf. Für diesen Wurf hast du also einen Modifikator von 0.

4. GUT ZU WISSEN

In der Anleitung und im Spiel werden bestimmte Begriffe und Abläufe immer wieder benutzt:

Beweggrund

Der **Beweggrund** ist Kapitän Nemos „Mission“ auf den Weltmeeren. Je nach Beweggrund sind andere Dinge im Spiel wichtig und damit unterschiedlich viele Siegpunkte wert. Der Beweggrund bestimmt auch, ab welchem Schwellenwert von Kapitän Nemos Ruf du das Spiel verlierst.

Person

Du beginnst jede Partie mit 6 Personen in deiner Auslage. Dazu gehören die drei Gefangenen an Bord der Nautilus: **Professor Aronnax**, dessen Diener **Conseil** und der kanadische Harpunier **Ned Land**. Außerdem gibt es Schiffsoffiziere: den **Ersten Offizier**, den **Zweiten Offizier** und den **Ersten Maschinisten**. Jede Person hat einen einmaligen Vorteil, den du nutzen kannst, wenn du sie freiwillig opferst. Außerdem hat jede Person im Spiel Personen-Siegpunkte (und Aronnax sogar 1 Wissenschafts-SP).



Opfern

Du kannst freiwillig eine Person opfern und auf die Rückseite drehen. Damit nimmst du ihre Strafe hin, um ihren Effekt zu nutzen. Wirst du unfreiwillig gezwungen, eine Person zu opfern, erhältst du ihren Effekt nicht. Eine geopferte Person ist „nicht im Spiel“. Geopferte Personen können aber durch Effekte wiederbelebt werden.

Nautilus-Ressourcen

Du besitzt 3 **Nautilus-Ressourcen**, die „**riskiert**“ werden können: Kapitän **Nemo**, die **Crew** und den **Rumpf** der Nautilus. Je weiter links der Anzeiger einer Nautilus-Ressource ist, desto mehr hast du davon und desto mehr Siegpunkte ist sie wert. Je weiter rechts, desto weniger Siegpunkte erhältst du, bzw. verlierst sie sogar. Erreicht auch nur 1 Anzeiger das am weitesten rechts liegende Feld seiner Leiste, hast du das Spiel sofort verloren. **Nautilus-Ressourcen** kannst du bei **TESTs riskieren**.

Würfel und Würfelwürfe

In **Nemo's War** muss immer wieder gewürfelt werden. Diese Anleitung und die Karten und Texte dieses Spiels werden dir immer sagen, welche und wie viele Würfel du werfen musst. Zumeist sind das 2 Würfel, deren Augen du addierst. Diese **Würfelsumme** ist dein **Ergebnis**. Manchmal wirst du auch nur 1 Würfel und bestimmst damit ein Ergebnis (das wird dir zum Beispiel auf Karten öfter begegnen).

Am **ungewöhnlichsten** ist jedoch der **Würfelwurf in der Kontaktphase** des Spiels. Um dabei die Anzahl Aktionspunkte zu bestimmen, die du jede Runde erhältst, sollst du die **Differenz** von 2 weißen Würfeln **bilden**. Dafür ziehst du die Anzahl Augen des niedrigeren Würfels von der Anzahl Augen des höheren Würfels ab.

Würfelmodifikator

Im Spiel gibt es eine Reihe von **Modifikatoren**, die du bei einem Würfelwurf anwenden musst. Du erkennst solche Modifikatoren an ihrem Symbol. Es gibt Modifikatoren, die etwas addieren **+X** oder etwas abziehen **-X**.

Neu würfeln

Darfst du neu würfeln, musst du beide Würfel erneut werfen. Das neue Ergebnis ersetzt das alte Ergebnis. Die Modifikatoren ändern sich beim neuen Wurf nicht (wenn nicht anders angegeben).

Riskieren

Das bedeutet, eine **Nautilus-Ressource** (**Nemo**, **Crew** oder **Rumpf**) „aufs Spiel“ zu setzen (mit dem Risiko, sie zu verlieren), um ihren Modifikator bei einem TEST zu erhalten. Du darfst nur riskieren, was dir erlaubt wird (siehe Seite 13 für mehr Details dazu).



E Erfolg bzw. F Fehlschlag

F bedeutet, dass du diese Karte auf den **FEHLSCHLAG-Stapel** legen musst. E bedeutet, dass du diese Karte auf den **ERFOLG-Stapel** legen musst.

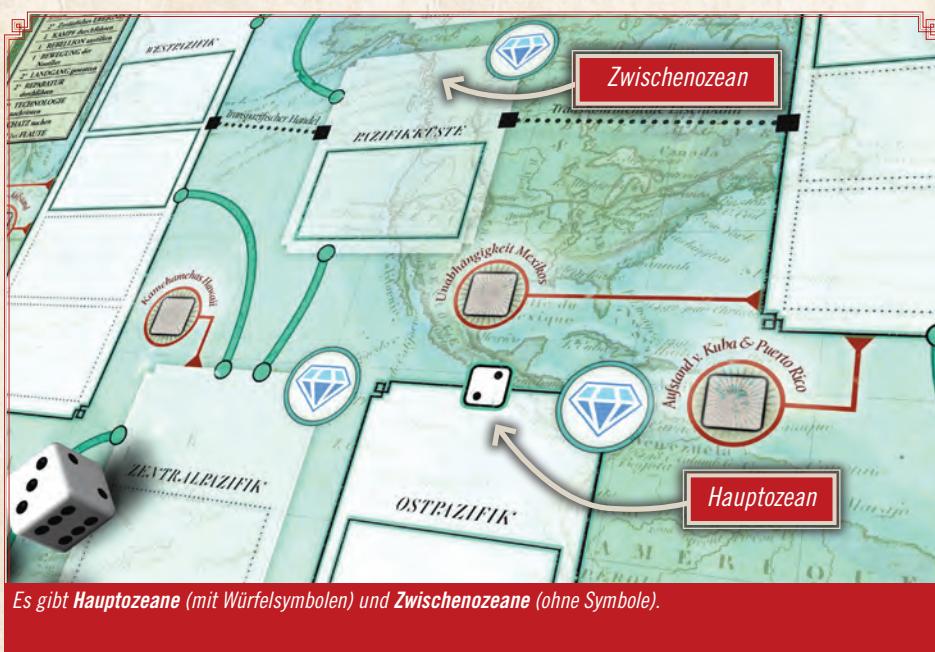
Kapitän Nemos Ruf

Diese Leiste zeigt an, wie berüchtigt Kapitän Nemo in der Welt ist, bzw. wie viel Aufmerksamkeit die Weltmächte seinen Taten schenken. Je höher dieser Wert, desto schlechter für dich.



Ozeane

Alles spielt sich auf den Ozeanen ab. Es gibt die sechs (nummerierten) **Hauptozeane** (**Westpazifik**, **Ostpazifik**, **Nordatlantik**, **Südatlantik**), die **Europäischen Meere** und **Indischer Ozean** und die (nicht nummerierten) **Zwischenozeane** (**Arktischer Ozean**, **Pazifikküste**, **Zentralpazifik**, **Südpazifik**, **Kap Horn** und **Kap der guten Hoffnung**).



BEISPIEL

Diesen Schatz kannst du entweder jederzeit in der Aktionsphase abwerfen (X), um **1 AP** zu erhalten, oder bis zum Spielende behalten, um die **2 Schatz-SP** zu erhalten.



Einige Schätze können bis zum Spielende behalten werden, wo sie dann SP wert sind, oder abgeworfen werden, um ihren angegebenen Vorteil zu liefern.

ABLAUF EINER RUNDE

1. Abenteuerphase
2. Kontaktphase
3. Aktionsphase

Auslage

Der Bereich der Spielfläche zwischen dir und der unteren Kante des Spielplans, wo du deine aktiven Personen, nachgerüstete Technologien, BEHALTEN-Ereignisse und allerlei andere Dinge ablegst, die du im Auge behalten musst und/oder nutzen kannst.

X

Dies ist ein Kürzel für „**Abwerfen / aus dem Spiel nehmen**“.

Goldene Regel

Kartentexte und Effekte können Regeln in dieser Anleitung überschreiben. Sie haben Vorrang vor den Regeln.

5. ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde beginnt mit der **Abenteuerphase**, in der du die oberste Karte des **Abenteuerstapels** (der Stapel auf dem Feld **Dein Abenteuer**) ziebst. Diese Karte ist entweder ein **Ereignis** oder aber ein neuer **Akt** bzw. der **Wendepunkt**.

Eine Aktkarte leitet einen neuen Abschnitt deines Abenteuers ein. In den meisten Runden ziebst du aber ein Ereignis, das du entweder **AUSFÜHREN** oder **BEHALTEN** musst oder einen **TEST** verlangt.

Dann folgt die **Kontaktphase**. Hier wirfst du die für den laufenden **Akt** des Spiels angegebenen Würfel. Mit diesen Würfeln bestimmst du, **wie viele Aktionspunkte** du bekommst oder, ob der Rest der Runde gar keine **normale Runde**, sondern eine **Flautenrunde** ist. Dann platzierst du mit diesen Würfeln **neue unbekannte Kontakte** oder **Schiffe** auf den **Ozeanen** der Welt.

Zuletzt wird es Zeit, zu handeln! Es folgt die **Aktionsphase**, in der du deine **Aktionspunkte** ausgeben kannst, um Nemos Ziele voranzutreiben!

Du wiederholst diese drei Phasen, bis das Spiel durch deine vorzeitige Niederlage endet oder du die **Finale**-Karte aufdeckst und abhandelst. Wenn das Spiel vorbei ist, nimmst du eine Wertung vor (siehe Regel 14 und 15).

6. ABENTEUERPHASE

Ziehe die oberste Karte des Abenteuerstapels (der Stapel auf dem Feld **Dein Abenteuer**) und handle sie ab.

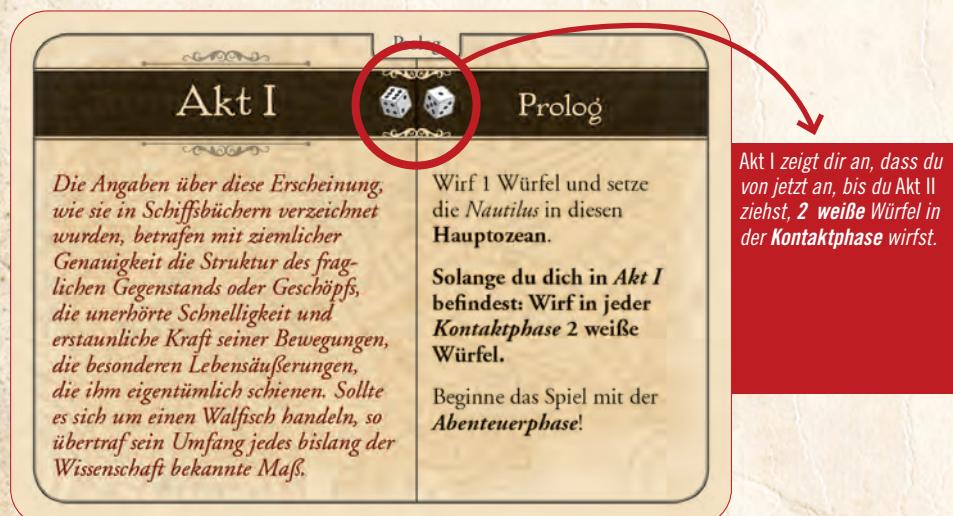
Ist es ein **Akt** (Prolog, Erster Zwischenakt, Zweiter Zwischenakt), befolgst du einfach nur den Text auf der Karte und legst sie dann links neben dem Spielbrett ab. Der neue Akt ist ab sofort aktiv. Das ist wichtig für die **Kontaktphase**.

Ziehst du ein **Ereignis** (oder den Wendepunkt), kommt es darauf an, was für eine **Art** Ereignis es ist. Steht darauf **AUSFÜHREN** oder **TEST**, musst du sie **sofort** abhandeln. Steht darauf **BEHALTEN**, legst du die Karte zunächst in deine **Auslage**. Ihr Text gibt an, wann bzw. wie du sie nutzen kannst.

Die Karten im Detail:

Akt-Karten

Ziehst du eine Akt-Karte, **handelst** du ihren Text **ab** und legst sie dann links neben dem Spielbrett ab. Sie ist **sofort aktiv**. Die aktive Akt-Karte gibt dir an, **welche** und **wie viele Würfel** du von jetzt an, bis zum Beginn des nächsten Aktes (oder bis zum Ende der Partie) in der **Kontaktphase** werfen musst.



Ereignisse: AUSFÜHREN

Ziehst du ein **AUSFÜHREN**-Ereignis, handle den Effekttext der Karte ab. Danach legst du sie offen, wie gefordert, auf den entsprechenden **ERFOLG-** oder **FEHLSCHLAG-Stapel** (links auf dem Spielplan) und machst mit der **Kontaktpphase** weiter (siehe Regel 10).

WICHTIG: 3 Ereignisse im Spiel (*Letzte Stunde einer Fregatte*, *Eine kapitale Begegnung*, *Plötzlich ein Knall*) führen dazu, dass ein Schiff im Ozean der Nautilus platziert wird (auch wenn dieser „voll“ ist), und weisen dich an, sofort **einen gratis Kampf** dagegen auszuführen. Dieser Kampf kostet **keine**

Aktionspunkte. Überlebt das Schiff, bleibt es in diesem Ozean liegen, auch wenn der Ozean dadurch „überfüllt“ ist. Zerstörst du ein anderes Schiff dort, füllt das durch die Karte platzierte Schiff den leeren Platz aus (und liegt dann dort ganz normal, bis es zerstört wird).

Ereignis 4

Letzte Stunde einer Fregatte



... zwei enorme Wasserschläge krachten auf das Deck der Fregatte, brausten wie ein reißender Strom von Bug zu Heck, ließen Matrosen stürzen und knickten Hilfsmasten und Raben um.

AUSFÜHREN

F und setze die **Fregatte Glasgow** (schwarzes Ereignis-Schiff) in den **Ozean der Nautilus**. Führe **sofort** 1 gratis Kampf gegen die **Glasgow** durch, bei dem du **Hinterhältig** angreifst.

Hinweis: Die Fregatte kommt in diesen Ozean, selbst wenn jedes Feld dort belegt ist.

Du befolgst den Text auf dieser Karte.
Das F sagt dir, dass diese Karte nach der Ausführung auf den FEHLSCHLAG-Stapel gelegt werden muss.

Wendepunkt

Plötzlich ein Knall



„Welche Art Fahrzeug ist das, Ned?“ „Von Takeling und den kurzen Masten zu schließen“, antwortete der Kanadier, „mächt' ich wetten: ein Kriegsschiff. Hoffentlich schließt es auf und versenkt diese verdammte Nautilus!“

AUSFÜHREN

F und nimm dir die **Verstärkungsflotte Rot**, dann

- 1.) Lege 1 zufälliges **rotes** Schiff davon in den **Ozean der Nautilus**. Führe **sofort** 1 gratis Kampf dagegen durch, bei dem du **Hinterhältig** angreifst.
- 2.) Wurf pro Ruf-Level **Verloren!**, das du noch nicht erreicht hast, 1 **rotes** Schiff davon ab (bis zu 3 ohne Feld 51!), bevor du den Rest dem **Schiffsbeutel** hinzufügst.

Plötzlich ein Knall ist der **Wendepunkt**. Der **Wendepunkt** ist ein besonderes **AUSFÜHREN**-Ereignis. (Erzählerisch ist es - ganz wortwörtlich - der Wendepunkt des Abenteuers, der eine große Bedrohung ins Spiel bringt.) Der Effekttext auf dieser Karte nimmt auf die ersten 3 **Verloren!**-Felder auf der Leiste für Kapitän Nemos Ruf Bezug (siehe Abbildung unten). Das letzte Feld - also Nummer 51 - zählt hierfür nicht. Außerdem spielt es keine Rolle, welchen Beweggrund du in deiner Partie hast, wenn du diesen Effekt abhandeln musst.



Ereignisse: BEHALTEN

Ziehst du ein **BEHALTEN**-Ereignis, lege die Karte offen in die **Auslage**, bis du dich entscheidest, sie auszuführen. Dann setze die Runde mit der **Kontaktpause** fort (siehe Regel 10).

Jedes **BEHALTEN**-Ereignis sagt genau, **wann** du die Karte ausführen darfst. Diese Karten sind **optional**. Du musst sie nicht ausführen, wenn du das nicht möchtest.

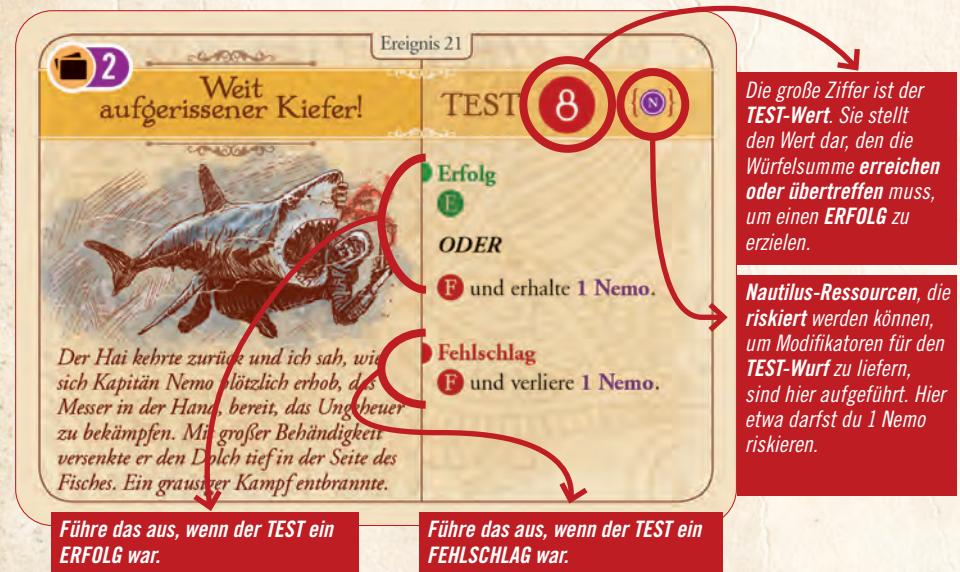
Nachdem du eine **BEHALTEN**-Karte benutzt hast, legst du sie offen auf den entsprechenden **ERFOLG**- oder **FEHLSCHLAG**-Stapel.



Wichtig: Einige **BEHALTEN**-Ereigniskarten erhöhen deinen Punktestand nur, wenn sie im Laufe des Spiels genutzt werden, andere nur, wenn sie bis Spieler nicht genutzt werden. Lies sie dir also genau durch!

Ereignisse: TESTs

Ereignisse mit einem **TEST** musst du sofort ausführen (siehe Regel 7). Nachdem du den **TEST** abgeschlossen und sein Ergebnis angewendet hast, legst du die **TEST**-Karte offen auf den entsprechenden **ERFOLG**- oder **FEHLSCHLAG**-Stapel (je nach Ergebnis) und machst mit der **Kontaktpause** weiter (siehe Regel 10).



7. TESTS AUSFÜHREN

Neben **TESTs** auf Karten, gibt es viele andere Dinge im Spiel, die ein **TEST** sind. Zum Beispiel alle Aktionen auf der Tabelle links unten auf dem Spielplan oder auch Schritt 1 und 2 des Kampfablaufes. (Alles, was einen Würfelmodifikator angibt, ist ein **TEST**).

TEST-Ablauf

Wirf 2 Würfel. Zähle die Augen beider Würfel zusammen. Nimm diese Würfelsumme und wende alle notwendigen Würfelmodifikatoren an. Jetzt vergleiche das Endergebnis mit dem **TEST-Wert** (bzw. dem Angriffswert, dem Verteidigungswert oder der Tabelle für den Aktionsausgang).

Ergebnis bestimmen

Ist deine Würfelsumme inklusive Modifikatoren **gleich oder größer** als der **TEST-Wert**?

Das Ergebnis ist ein **ERFOLG**. Befolge die Anweisungen dort (beim **grünen ERFOLG-Ergebnis** bzw. Treffer).

Ist deine Würfelsumme **kleiner** als der **TEST-Wert**?

Das Ergebnis ist ein **FEHLSCHLAG**. Befolge die Anweisungen dort (beim **roten FEHLSCHLAG-Ergebnis** bzw. „Kein Treffer“). Wirst du bei einem Test (unmodifiziert) einen 1er-Pasch (■, ■), ist das immer ein **FEHLSCHLAG**, egal, welche Modifikatoren du verwendest (außer: Notfallhilfe: neu würfeln!). Bei **Aktionen** auf der Tabelle für den Aktionsausgang erleidest du automatisch das schlechteste Ergebnis (d. h. „≤2“).

Bei Aktionen von der Tabelle für den Aktionsausgang kannst du das Ergebnis stattdessen einfach ablesen.

Würfelmodifikatoren

Würfelmodifikatoren (+X -X) werden generell **vor** dem Würfelwurf bestimmt und nach dem Würfelwurf angewandt.

Die folgenden Modifikatoren gelten für **TESTs**:

-1, wenn **mindestens 1 Kriegsschiff** im Ozean der Nautilus ist. **Wichtig: Dieser Modifikator gilt auch bei TEST-Karten!** Zivilschiffe und **unbekannte Kontakte** gelten nicht für diesen **Modifikator**, es sei denn, dies ist ausdrücklich erwähnt.

-X pro **Schiff** im Ozean der Nautilus. Dieser Modifikator gilt nur für die Aktion **Rebellion anstiften**. Zivilschiffe zählen hier auch. **Unbekannte Kontakte** gelten aber weiterhin **nicht** für diesen Modifikator.

+X für **Technologiekarten** und/oder **Ereignisse** in deiner **Auslage**, wie auf Karten angegeben.

+X für das **Riskieren** bestimmter **Nautilus-Ressourcen**. Du darfst dabei nur diejenigen **Nautilus-Ressourcen** riskieren, die für diesen **TEST** erlaubt sind (d. h. **Nemo**, **Crew** und/oder **Rumpf**), wie auf der **TEST-Karte** angegeben. Die meisten **TESTs** erlauben nur das Riskieren **1 Nautilus-Ressource**; sind mehrere erlaubt, darfst du von jeder davon **1 riskieren** (siehe **Riskieren von Nautilus-Ressourcen** unten).

+X für den **Siegpunkt-Wert 1 Schatzes**, den du abwirfst. Erlaubt dir ein **TEST, 1 Schatz für seinen SP-Wert abzuwerfen**, darfst du wirklich nur genau **1 Schatz** abwerfen (also 1 Schatz pro **TEST**) und nur von dir **entdeckte** Schätze; außerdem muss dieser Schatz auch einen SP-Wert (YX) haben (nicht jeder Schatz hat einen SP-Wert). Der SP-Wert dieses Schatzes ist der Würfelmodifikator. **Beachte:** Nemos **Beweggrund** modifiziert den SP-Wert von Schätzen **nur am Ende der Partie** - nicht während der Partie.

Es gibt Würfelmodifikatoren, die du auch **nach dem Würfelwurf** einsetzen kannst. Solche Modifikatoren sind als **Notfallhilfe** gekennzeichnet. Siehe dazu Regel 13.

Riskieren von Nautilus-Ressourcen

TESTs auf Karten oder **Aktionen** von der **Tabelle** links unten auf dem Spielplan geben an, welche **Nautilus-Ressource(n)** du **riskieren** kannst.

(N) steht für **Nemo**; (C) steht für **Crew**; und (R) steht für **Rumpf**

Bei **TESTs** von Karten darfst du von jeder der **Nautilus-Ressourcen je 1 riskieren**, die auf der jeweiligen **TEST-Karte** als verfügbar angegeben sind. **Aktionen** geben dir an, welche Ressourcen du riskieren darfst (1 deiner Wahl oder 1 bestimmte). Du darfst auch keine davon riskieren.

So riskierst du eine Nautilus-Ressource

Zeige an, dass du eine **Nautilus-Ressource riskieren** willst, indem du deren Anzeiger auf der Leiste um **einen halben Schritt** nach **rechts schiebst**. Der Anzeiger befindet sich dann oberhalb des Modifikators, wie im Beispiel rechts (dort ist der Wert +1 für das **Riskieren der Rumpf-Ressource**). Diesen +X-Wert erhältst du als Würfelmodifikator beim **Riskieren** dieser Nautilus-Ressource.

ERFOLG oder FEHLSCHLAG beim Riskieren

War der **TEST** ein **ERFOLG**, erhältst du alle riskierten **Nautilus-Ressourcen zurück – schiebst** also den Anzeiger wieder **einen halben Schritt** nach **links**.

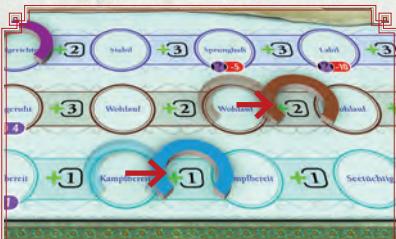
War der **TEST** ein **FEHLSCHLAG** (bzw. Angriff trifft nicht, Aktionsausgang hat einen **roten Titel**), **verlierst** du von **jeder** der **riskierten** Nautilus-Ressourcen eine gewisse Anzahl. Zeigt der **niedrigste** Würfel ■, verlierst du von jeder riskierten Nautilus-Ressource **je 1**. Zeigt der niedrigste Würfel **irgendein anderes Ergebnis** (■ bis ■■), **verlierst** du von jeder riskierten Nautilus-Ressource **je 2**.

Diese verlorenen **Nautilus-Ressourcen** gelten **zusätzlich** zu jeglichen Strafen, die der **TEST** ansonsten umfasst! (Siehe Beispiel auf der folgenden Seite.)

Um von einer riskierten Nautilus-Ressource **1 zu verlieren**, musst du den Anzeiger nur **einen halben Schritt** nach **rechts schieben**. Um **2 zu verlieren**, **schiebst** du **diesen einen halben Schritt** nach **rechts**, und dann einen **vollen Schritt** nach **rechts**.



BEISPIEL



In diesem Beispiel werden die **Nautilus-Ressourcen Crew** (sie bringt +2) und die **Nautilus-Ressource Rumpf** (sie bringt +1) riskiert, was zusammen +3 ergibt. Angegeben wird dies, indem beide Anzeiger dieser **Nautilus-Ressourcen** einen halben Schritt nach rechts geschoben werden.

Du hast einen **TEST** mit TEST-Wert 10. Du darfst **Crew** und **Rumpf** riskieren. Du riskierst beide für +2 und +1. Jetzt würfelst du und erhältst 2 und 2. Zusammen mit dem Modifikatoren kommt du so auf ein Ergebnis von 9 (6+3). Ein **FEHLSCHLAG**!

Du verlierst daher deine riskierten Nautilus-Ressourcen - du musst sogar je 2 von **Crew** und **Rumpf** verlieren, weil dein niedrigster Würfel 2 war!

Alternatives Beispiel: Hättest du 2 und 2 geworfen, wäre dein Würfergebnis zwar auch 6 (und nach Modifikatoren 9) und damit ebenso ein **FEHLSCHLAG** gewesen, aber du hättest nur **je 1** Nautilus-Ressource verloren - denn dein niedrigster Würfel war 2.

Um so einen herben Verlust abzuwenden, kannst du nur noch eine **Notfallhilfe** verwenden (siehe Regel 13, S.26)



Der **FEHLSCHLAG** kostet dich **je 2** der beiden **riskierten Nautilus-Ressourcen**, da der niedrigere Würfel des Fehlschlag-Wurfs 2 war. Wäre er 1 gewesen, wäre nur **1** jeder **Nautilus-Ressourcen** verloren gegangen.

8. NAUTILUS-RESSOURCEN

Wenn du eine Nautilus-Ressource **erhältst**, schiebst du ihren Anzeiger auf ihrer Leiste 1 ganzen Schritt nach links (aber nie über das Start-Feld hinaus - der Rest verfällt). Wenn du eine Nautilus-Ressource **verlierst**, schiebst du ihren Anzeiger auf ihrer Leiste um 1 ganzen Schritt nach rechts. Du hast deine Partie **sofort verloren**, falls eine Nautilus-Ressource das **äußerste rechte Feld** ihrer Leiste erreicht.



Wird das am weitesten rechts liegende Feld einer der **Nautilus-Ressourcen-Leisten** erreicht, endet das Spiel und du hast **Verloren**!

9. KAPITÄN NEMOS RUF

Auf dieser Leiste zeigst du Kapitän Nemos Ruf in der Welt an. Wie berüchtigt ist er in der Welt? Auf Karten und Plättchen (und dieser Anleitung) wird das häufig mit dem Symbol abgekürzt.

Auf der Leiste für Kapitän Nemos Ruf gibt es eine Reihe von „Schwellenwerten“, die einen Effekt auslösen:

Ruf-Verstärkungsflossen

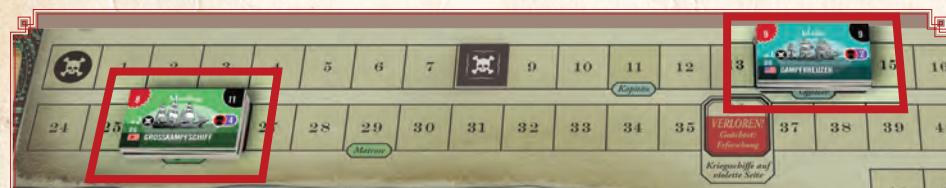
Erreicht Kapitän Nemos Ruf den **Schwellenwert** für eine **Ruf-Verstärkungsflotte** (14 und 26 auf Offizier-Level), **nimmst** du die **entsprechende Flotte** vom Spielplan und **wirfst** sie in den **Schiffsbeutel**.

Schwierigkeitsgrad anpassen (Kapitän Nemos Ruf)

MATROSE: **Schwellenwert** für die **Ruf-Verstärkungsflossen** bei den Feldern **17** und **29**.

OFFIZIER: Keine Änderung.

KAPITÄN: **Schwellenwert** für die **Ruf-Verstärkungsflossen** bei den Feldern **11** und **23**.



Die blaue Verstärkungsflotte RB kommt in den Schiffsbeutel, wenn Kapitän Nemos Ruf Feld 14 erreicht, die grüne Flotte RG, wenn Feld 26 erreicht wird.

Gefährlichere Flotten

Erreicht der Anzeiger für Kapitän Nemos Ruf den Schwellenwert auf **Feld 36**, werden alle Kriegsschiffe auf dem Spielplan auf ihre violette, gefährlichere, Rückseite gedreht (außer die grauen - die sind ja schon auf ihrer Rückseite).

Erreicht der Anzeiger den Schwellenwert auf **Feld 44**, musst du ab der **nächsten Kontaktphase** den **schwarzen Würfel** von diesem Feld **immer** mitwerfen! Füge ihn deinen Akt-Würfeln hinzu.

Geächtet

Du hast deine Partie sofort verloren, wenn der Anzeiger für Kapitän Nemos Ruf das Feld der Leiste erreicht, das für den aktuellen **Beweggrund** Nemos **Verloren!** angibt – in diesem Augenblick bist du auf der ganzen Welt **Geächtet!** (Beispiel: Spielst du deine erste Partie mit dem empfohlenen Beweggrund Erforschung, hast du **Verloren!**, wenn der Anzeiger **Feld 36 erreicht**.) Zum Glück bietet dir das Spiel auch einige Möglichkeiten, den Ruf wieder zu reduzieren - am einfachsten geht das mit der Aktion **Rebellion anstreifen** (S. 19).



Je nach **Beweggrund** hast du die Partie sofort verloren, wenn der Anzeiger eines dieser Felder erreicht.

10. KONTAKTPHASE

Du beginnst die **Kontaktpphase**, indem du alle **notwendigen** Würfel wirfst. **Welche** und **wie viele** Würfel das sind, erkennst du am **aktuellen Akt** - sowohl durch den Text der Aktkarte, als auch an der die Abbildung oben in der Mitte der Karte.

Hat Kapitän Nemos Ruf den Schwellenwert auf Feld 44 erreicht, musst du **zusätzlich** den schwarzen Würfel von diesem Feld in jeder **Kontaktpphase** dazunehmen.

Zu Beginn der Spieles wirfst du so 2 weiße Würfel.

Im Verlauf der Partie kann dein Würfelpool für die **Kontaktpphase** jedoch aus bis zu 3 weißen und bis zu 2 schwarzen Würfeln bestehen.

Wirf nun die Würfel. Sieh dir dann die **weißen Würfel** an. Zeigen die weißen Würfel einen **Pasch** (=gleiche Augenzahl), musst du anschließend eine **Flaute ausführen** (siehe *Flaute ausführen*, S.17).

Akt III: Ab dem dritten Akt würfelst du immer mit 3 weißen Würfeln. Aus diesen 3 **wählst** du **2** weiße Würfel aus, mit denen du die Runde fortsetzt. Du darfst so auch einen Pasch wählen, um eine **Flaute auszuführen**.

Führst du **keine** Flaute aus, folgt eine „**normale**“ **Runde** und du setzt die **Kontaktpphase** fort, indem du die **Aktionspunkte bestimmt**.

Aktionspunkte bestimmen

Mit den 2 (gewählten) weißen Würfeln bestimmst du nun, wie viele **Aktionspunkte (AP)** du auf der Aktionspunkteleiste **dazu erhältst**. Dafür bildest du die **Differenz** der beiden Würfel: Ziehe die Anzahl Augen des kleineren Würfels, von der Anzahl der Augen des größeren Würfels ab. Das **Ergebnis** ist die **Anzahl an Aktionspunkten**, die du jetzt auf der Aktionspunkteleiste dazu erhältst!

Achtung: Du kannst niemals mehr als **5 AP** haben - der Rest verfällt - außer ein Effekttext sagt ausdrücklich etwas anderes.



Achtung: Für diese beiden Schritte **ignorierst** du zunächst **alle schwarzen Würfel**!

Kontaktpriorität abhandeln

Überprüfe zunächst, ob du eine „**normale**“ **Runde** durchführst, oder ob du eine **Flaute ausführst**.

In einer **normalen Runde** musst du jetzt **alle** Würfel, aber in einer **Flaute** nur **alle weißen** Würfel nach der sogenannten **Kontaktpriorität abhandeln**.

Handle die Würfel dabei **einzelne nacheinander** ab und beginne bei der **niedrigsten** Augenzahl und gehe bis zur **höchsten** Augenzahl.

Um für einen Würfel die **Kontaktpriorität abzuhandeln**, siehst du dir den **Hauptozean** an, der dem **Würfel entspricht**, und überprüfst **nacheinander** eine **Reihe von Bedingungen** - du führst die erste davon aus, die für diesen Würfel zutrifft:

1. Wir haben etwas entdeckt!

Überprüfe:

A) Hat dieser Hauptozean ein freies Feld? Dann nimm **1 unbekannten Kontakt** aus dem Vorrat und setze ihn auf ein **freies Feld** in **diesem** Ozean ein.

ODER

B) Hat dieser Hauptozean kein freies Feld mehr? Nimm **1 unbekannten Kontakt** aus dem Vorrat und setze ihn auf ein **freies Feld** in einem **angrenzenden** Ozean deiner Wahl ein.

Ein Ozean ist **angrenzend**, wenn eine **Verbindung** zu ihm besteht. Für die **Kontaktpriorität** sind Ozeane, die mit der blauen Linie als auch mit der schwarz gepunkteten Linie verbunden sind, zueinander angrenzend (siehe dazu auch die Legende links unten auf dem Spielplan).



Hier musst du **3 weiße** und **1 schwarzen** Würfel in der **Kontaktpphase** werfen. Hat dein Anzeiger das Feld **44** bei Kapitän Nemos Ruf (siehe unten) erreicht, musst du sogar **1 weiteren schwarzen** Würfel werfen.



Du handelst den Würfel 3 nach Kontaktpriorität ab. Dieser Hauptozean hat ein freies Feld, also platzierst du dort 1 unbekannten Kontakt.

KONTAKTPRIORITÄT

ABHANDELN

1. A) Ozean hat freies Feld? Setze **1 unbekannten Kontakt** ein.

ODER

B) Ozean hat kein freies Feld? Setze **1 unbekannten Kontakt** in einen **angrenzenden Ozean**.

2. Angrenzend keine freien Felder mehr?

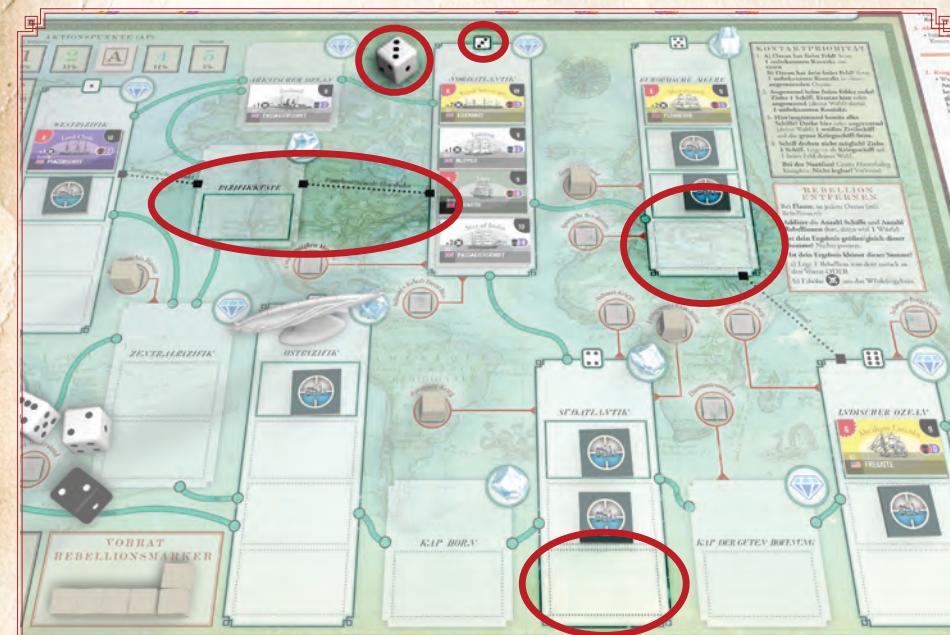
Ziehe **1 Schiff**. Ersetze hier oder **angrenzend** (deine Wahl) damit **1 unbekannten Kontakt**.

3. Hier/angrenzend bereits alles Schiffe? Drehe hier oder angrenzend (deine Wahl) **1 weißes Zivilschiff auf die **graue Kriegsschiff-Seite**.**

4. Schiff drehen nicht möglich? Ziehe **1 Schiff**. Lege es als **Kriegsschiff** auf **1 freies Feld** deiner Wahl.

Bei der Nautilus? Gratis **Hinterhältig kämpfen**.

Nicht legbar? Verloren!



Du handelst den Würfel **■** nach Kontaktpriorität ab. Der Hauptocean mit der 3 hat keine freien Felder mehr. Du musst also **1 unbekannten Kontakt** in eines dieser 3 Felder in den angrenzenden Ozeanen platzieren. Die Pazifikküste ist für die Kontaktphase angrenzend zum Nordatlantik.

2. Schiff ahoi!

Wenn es dir **nicht** möglich war, bei 1. Wir haben etwas entdeckt! einen unbekannten Kontakt zu platzieren, weil sowohl im Hauptocean des Würfels als auch in den angrenzenden Ozeanen kein Feld mehr frei war, musst du **1 unbekannten Kontakt** durch **1 Schiff ersetzen**, das du aus dem Schiffsbeutel ziehest.

Ziehe dazu **zuerst** das Schiff und sieh es dir an - erst **jetzt** musst du entscheiden, welchen unbekannten Kontakt du **ersetzt**: den unbekannten Kontakt **hier** oder in einem **angrenzenden Ozean**.

3. Wir wurden getäuscht!

Wenn es dir **nicht** möglich war, bei 2. Schiff ahoi! ein Schiff zu ziehen und zu platzieren, weil hier und angrenzend schon nur noch Schiffe liegen, **drehst du 1 weißes Zivilschiff**, das **hier** oder in einem **angrenzenden Ozean** liegt (deine Wahl), auf seine **graue Kriegsschiff-Seite**.

4. Sie jagen uns!

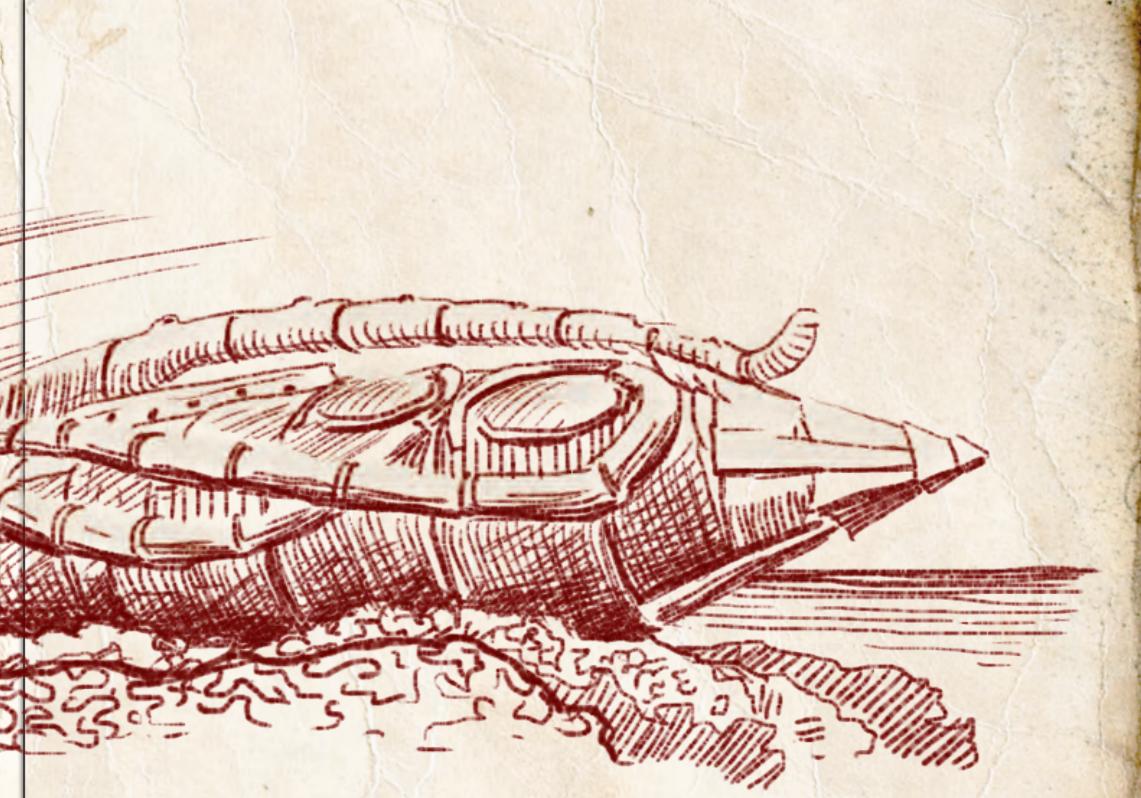
Wenn es dir **nicht** möglich war, bei 3. Wir wurden getäuscht! ein weißes Zivilschiff auf seine graue Kriegsschiff-Seite zu drehen (weil es keine Zivilschiffe gab, bzw. alle bereits gedreht sind), musst du **1 Schiff ziehen** und es **als Kriegsschiff** auf ein **freies Feld deiner Wahl** (in einem Ozean deiner Wahl) platzieren.

Hinweis: „Als Kriegsschiff“ bedeutet bei Zivilschiffen auf der grauen Seite, bei Kriegsschiffen auf der nicht-violetten Seite, oder - wenn Kapitän Nemos Ruf den Schwellenwert 36 bereits erreicht oder überschritten hat - auf der violetten Seite.

Legst du dieses Kriegsschiff dadurch in den Ozean der Nautilus, **musst** du **sofort** gratis einen Kampf durchführen, bei dem du **Hinterhältig** angreifst. Ist es dir in diesem Schritt **nicht** möglich, das Kriegsschiff zu legen, weil es **kein freies Feld mehr** dafür gibt, hast du sofort **Verloren**!

Ist der Schiffsbeutel leer, aber du musst 1 Schiff ziehen? Wirf alle abgeworfenen Schiffe zurück in den Schiffsbeutel. Geht das nicht, musst du **alle** Ruf- und Akt-Verstärkungsflotten (vorzeitig) sofort in den Schiffsbeutel werfen.





Flaute ausführen

Musst du eine **Flaute ausführen**, hast du einen **geänderten Ablauf** der **Kontaktpriorität** (und es ändern sich die Kosten von Aktionen in der Aktionsphase, siehe S.18):

1. Statt die Aktionspunkte zu bestimmen, erhältst du genau **0 AP** für diese Runde.
2. Du handelst (wie bereits erklärt) nur alle **weißen** (statt alle) **Würfel** nach Kontaktpriorität ab.
3. Du platzierst **1 Stein Schatzsuche** (siehe *Schatzsuche-Stein platzieren*, unten) im Ozean, den der Pasch anzeigen.
4. Du platzierst **1 Stein Schatzsuche** auf dem Stapel **Zusätzliche Ereignisse** (es gibt keine Begrenzung, wie viele Schatzsuche-Steine auf dem Stapel liegen können).
5. Du überprüfst jeden Ozean, in dem **Rebellionsmarker** (☒) liegen (siehe *Aktion Rebellion anstreifen*, S.19), ob du eine Rebellion entfernen musst (siehe *Rebellion entfernen*, unten).

Schatzsuche-Stein platzieren

Liegt in einem Ozean ein **Schatzsuche-Stein**, bedeutet das, dass die Aktion *Schatz suchen* (siehe Seite 20) dort **ausführbar** ist. In jedem Ozean kann nur **1** solcher Schatzsuche-Stein liegen.

Sollst du einen Schatzsuche-Stein in einen Ozean platzieren, in dem bereits einer vorhanden ist, lege ihn in einen **angrenzenden** Ozean. Nur, wenn auch das nicht möglich ist, platzierst du stattdessen keinen Stein.

Rebellion entfernen

Überprüfe jeden Ozean, in dem **Rebellionsmarker** (☒) liegen - die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Um einen Ozean zu überprüfen, **addierst** du die **Anzahl Schiffe** und die **Anzahl Revellionsmarker** in diesem Ozean. **Dann wirfst du 1 Würfel**.

Ist dein Ergebnis gleich oder größer dieser Summe? Nichts passiert!

Ist dein Ergebnis kleiner als diese Summe?

Entscheide:

- a) Lege 1 Revellionsmarker aus diesem Ozean wieder zurück in den Vorrat

ODER

- b) Erhalte so viel ☒, wie es dem Würfelergebnis entspricht. (Beispiel: Du hast ☒ gewürfelt, erhältst dann also +3 ☒.)



Wiederhole das, bis du:

- dort alle **Schiffe/unbekannten Kontakte** zerstört hast,
- das zerstörte Schiff als **Bergungsgut** und **nicht** als **Tonnage** verwendest (siehe Regel 12, **Kampfblauf**),
- das Ziel nicht zerstören konntest (du hast keinen Treffer erzielt),
- du freiwillig darauf **verzichtest, weiterzukämpfen**.

Hinterhältig

Nimm den **Anzeiger für die Angriffsart** und lege ihn mit der **Hinterhältig-Seite** zu deinem gewählten Ziel. Du **darfst** sofort einen **Kampf durchführen**, bei dem du **Hinterhältig** angreifst (siehe Regel 12, **Kampfblauf**).

Hinterhältig anzugreifen bringt dir den Würfelmodifikator +1 und du bist **nicht** gezwungen, gegen das Ziel zu kämpfen, wenn es ein **unbekannter Kontakt** war, den du durch ein Schiff ersetzt hast.

Angriff mit Dampf-Torpedos

Besitzt du die **Technologie Dampf-Torpedos**, kannst du diesen **besonderen** Kampf durchführen. Ist dein **Ziel** ein **Kriegsschiff**, fällt **Schritt 1 des Kampfblauftes** dabei ganz **normal** aus (siehe Regel 12, **Kampfblauf**). Unabhängig davon, ob dein Ziel ein Kriegsschiff ist, wird **Schritt 2** jedoch hiermit ersetzt: **Wurf 2 Würfel und addiere ihre Augen. Das ist dein Ergebnis.**

Ob du dein Ziel mit diesem Ergebnis zerstörst, hängt jetzt nicht vom Verteidigungswert des Schiffes ab, sondern einfach nur, ob es ein **Kriegsschiff** oder ein **Zivilschiff** ist. Ist es ein **Zivilschiff**, zerstörst du es, wenn das Ergebnis 5 oder höher ist. Ist es ein **Kriegsschiff**, zerstörst du es, wenn das Ergebnis 6 oder höher ist. Solange du 2 Würfel wirfst, darfst du dafür Notfallhilfe verwenden. Hast du die **Dampf-Torpedos** eingesetzt und dein Ziel **nicht** zerstört, darfst du **bis Spielende** nur noch **1 Würfel** für sie werfen (und musst ☀ bzw. ☀ damit erzielen).

REBELLION ANSTIFTFEN

Gib **1 AP** aus und führe einen **TEST** für **Rebellion anstiften** aus. Damit versuchst du, **1 Rebellionsmarker** ☀ aus dem Vorrat auf **1 freie Rebellion im Ozean der Nautilus** zu platzieren.

Rebellonen sind im Ozean der Nautilus, wenn sie mit ihm „verbunden“ sind (siehe Legende auf dem Spielplan). Sie sind nur aus illustrativeren Gründen voneinander abgesetzt. Das hat spielerisch keine Bedeutung.

Achtung: Negative Würfelmodifikatoren für diese Aktion sind -1 pro **Schiff** (nicht nur genau -1 für mind. 1 Kriegsschiff; und Zivilschiffe gelten hierfür auch!) und bereits platzierte **Rebellonen** in **diesem Ozean** führen auch zu -1 pro **Rebellion!**

*Hinweis: Die Reduzierung von ☀ durch diese Aktion ist ein zusätzlicher Effekt dieser Aktion. Darfst du unabhängig von dieser Aktion 1 **Rebellionsmarker** platzieren, reduziert das ☀ nur dann, wenn das auch angegeben ist.*

BEWEGUNG DER NAUTILUS

Gib **1 AP** aus und **bewege** die Nautilus **1 angrenzenden Ozean weit**. Ozeane gelten hierfür als angrenzend, wenn sie mit einer **blauen Linie** miteinander **verbunden** sind (siehe Legende, links unten auf dem Spielplan).

LANDGANG GESTATTEN

Gib **2 AP** aus (**1 AP** bei **Flaute**) und führe einen **TEST** für **Landgang gestatten** aus. Damit versuchst du, die Nautilus-Ressource **Crew** zu erhalten.

REPARATUR DURCHFÜHREN

Gib **2 AP** aus (**1 AP** bei **Flaute**) und führe einen **TEST** für **Reparatur durchführen** aus. Damit versuchst du, die Nautilus-Ressource **Rumpf** zu erhalten.

TECHNOLOGIE NACHRÜSTEN

Gib **2 AP** aus (**1 AP** bei **Flaute**) und führe einen **TEST** für **Technologie nachrüsten** aus. Damit versuchst du, **1 nachrüstbare Technologie** (von rechts vom Spielplan) in deine **Auslage zu erhalten**. Rechts am Spielplan stehen zu Spielbeginn 4 nachrüstbare Technologien zur Verfügung. Sobald eine Technologie in deiner Auslage liegt, ist sie verwendbar. Der Einsatz der Effekte einer Technologie ist **optional**.

Teuer

Ist dein TEST-Ergebnis auf der Tabelle **TEUER**, musst du ebenso 1 deiner entdeckten Schätze abwerfen. Das gilt zusätzlich zu einem **Schatz**, den du möglicherweise gerade zur Modifikation des Würfelwurfs ausgegeben hast. Solltest du keinen entdeckten Schatz mehr besitzen, war der **TEST** dennoch ein **ERFOLG**.

ANGRIFFSARTEN

Verwegen



Kämpfst du **Verwegen**, darfst du für nur **1 AP nacheinander mehrere Ziele** im **Ozean** der Nautilus bekämpfen (und dabei je +1 ☀ erhalten).

Hinterhältig



Kämpfst du **Hinterhältig**, darfst du zwar **nur 1 Ziel** mit deiner Aktion (oder einem Effekt) bekämpfen, erhältst dafür aber in **Schritt 2 des Kampfblauftes** den Würfelmodifikator +1 für **Hinterhältig**.

Dampf-Torpedos



Nutze diesen Torpedo-Marker, um anzuzeigen, ob du 2 Würfel (Vorderseite) oder nur noch 1 Würfel (Rückseite) beim Angriff mit den **Dampf-Torpedos** werfen darfst.

Willst du ein realistischeres Spiel, darfst du die **Seeschlange** oder das **Luftschiff** nicht mit **Torpedos** angreifen!



Dampftorpedos entsprechen nicht denen des 2. Weltkriegs! Da sie nicht über Torpedorohre verfügt, muss die Nautilus zum Abfeuern eines Torpedos auftauchen, Vorbereitungen treffen, ihn zu Wasser lassen, zielen und ihn dann abfeuern. Dampftorpedos sind zwar wirksam, aber nicht rasch abzuschließen.

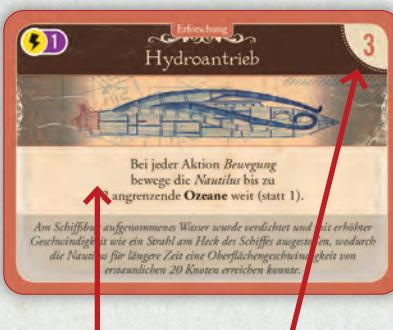
Zur Erinnerung: Bei einem Widerspruch haben die Regeln auf Karten und Plättchen Vorrang vor anderen Regeln.
Also könnten ihre Anweisungen „Regelverstöße“ erlauben.

BEISPIEL



Nachrüstung der Nautilus: Nach dem Ausgeben von **2 Aktionspunkten**, um die Nautilus **nachzurüsten**, siehst du zunächst in der Tabelle für den Aktionsausgang nach und überprüfst die Würfelmodyifikatoren. Es gibt **keine Kriegsschiffe** in deinem **Ozean** und du riskierst die **Nautilus-Ressource Nemo** für **+2**. Zusätzlich wirfst du 1 Schatz mit dem Wert 1 ab. Insgesamt hast du für diesen TEST also **+3**. Du würfelst 2 und 2. Mit deinem Modifikator wird das zu einer **8**. Du erhältst also laut Tabelle das Ergebnis **TEUER** und musst noch zusätzlich 1 Schatz abwerfen (du gibst ein **Wunder der Welt** ab, da es dir bei deinem derzeitigen Beweggrund **Krieg!** kaum nutzt).

Du willst dir die nachrüstbare Technologie Nebelmaschine holen - sie kostet dich 2 Bergungsgut, dass du dafür abwirfst.



Spieleffekt

Kosten in
Bergungsgut-Punkten

Wenn du 1 Technologie erhältst, musst du die **Kosten** in **Bergungsgutpunkten** bezahlen (also abwerfen): jedes Bergungsgut ist **1** Punkt wert. Bis zu 4 Schiffe können im Bergungsgutbereich als Bergungsgut liegen. Hast du bezahlt, legst du die **Technologiekarte** in deine **Auslage**, was anzeigt, dass sie nun **nachgerüstet** und fortan **nutzbar** ist. **Achtung!** Es wird **keine** neue nachrüstbare Technologie gezogen und aufgefüllt!

Dampf-Torpedos

Je 1x **gratis** in der **Aktionsphase**: Führe 1 Kampf durch. Ersetze dabei den Schritt Nautilus greift an mit: Wurf **2** Würfel und addiere die Augen: **Kriegsschiff angezielt?** Treffer bei **6+**. **Zivilschiff angezielt?** Treffer bei **5+**. **Kein Treffer?** Bis Spielende: Wurf nur noch **1** Würfel (Torpedo-Marker umdrehen).

Doppelrumpf

Riskierst du die Nautilus-Ressource **Rumpf**? Erhalte dafür zusätzlich **+1**. Ignoriere außerdem das **Ergebnis**, wenn du **Zufallsschaden** an der *Nautilus* erleidest.

Elektrische Mannschaftsrüstungen

Als **Notfallhilfe**: Erhalte **+1**, wenn die Nautilus **Verwegen** angreift. **Alternativ**: Lege diese Karte zurück in die Schachtel, um stattdessen **+2** zu erhalten.

Haftminen

Der **Kampfablauf** gegen gepanzerte Schiffe (also solche, in deren Klassenbezeichnung „**Eisen**“, „**Panzer**“, „**Gepanzert**“ oder „**Schlacht**“ vorkommt) verläuft umgekehrt (d. h., die *Nautilus* **greift zuerst an**).

Hydroantrieb

Bei jeder **Aktion** Bewegung bewege die *Nautilus* bis zu 2 angrenzende **Ozeane** weit (statt 1).

Monströse Gestalt

Erhalte für jedes Schiff, das du zerstörst, wenn die Nautilus Hinterhältig angreift, 1 **weniger**. (Minimum: 0).

Nebelmaschine

Lege diese Karte in die Schachtel zurück und bezahle **1 AP**, um **2** Würfel zu werfen. Verringere **2** um die Würfelsumme.

Periskopvorrichtung

Greift die Nautilus Verwegen an, musst du beim Weiterkämpfen **1** nicht erhöhen. Greift die Nautilus Hinterhältig an, darfst du jetzt nach einem Treffer für **+1** weiterkämpfen.

Uralte Bibliothek

Erhalte **+1**, wenn du eine Aktion **Schatz suchen** **ODER** **Rebellion anstiften** ausführst.

Verstärkte Panzerung

Erhalte **+1**, wenn ein **Kriegsschiff schießt**.

Verstärkter Bug

Erhalte **+1** für **Nautilus greift an**. (Gilt nicht für **Dampf-Torpedos**.)

SCHATZ SUCHEN

Gib **1 AP** aus und führe einen **TEST** für **Schatz suchen** aus. Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn sich **1 Schatzsuche-Stein** im **Ozean** der *Nautilus* befindet!

Mit dieser Aktion versuchst du, **einen Schatz zu erhalten**.

Achtung: Negative Würfelmodyifikatoren für diese Aktion sind **-1 pro Schiff** (nicht nur genau -1 für mind. 1 Kriegsschiff; und **Zivilschiffe** gelten hierfür auch!).

Wenn du **1 Schatz erhältst**, ziehe **1 Schatz** aus dem **Schatzbeutel**. Je nach Art des Schatzes legst du ihn dann einfach auf das Feld **Entdeckte Schätze** (weil der Schatz ein **Wunder der Welt** ist, nur Schatz-SP hat oder der Schatz einen BEHALTEN-Effekt hat) oder du führst ihn sofort aus und wirfst ihn dann ab, wenn der Schatz das angibt (mit einem **X** und ohne „Behalten“).

Nachdem du den Schatz erhalten hast, **legst** du den **Schatzsuche-Stein** in diesem **Ozean** zurück in den **Vorrat**.

Hinweis: Auch andere Effekte lassen dich **Schätze erhalten** - manchmal ist dabei das Wort **Schatz** aus Platzgründen mit dem Symbol **◆** abgekürzt, oder der ganze Effekt als „+1 ◆“.

12. KAMPFABLAUF

Musst du einen **Kampf durchführen**, folgst du dem **Kampfablauf**. Dieser besteht aus **bis zu 2 Schritten**; der **erste Schritt** findet dabei **nur** statt, wenn dein **Ziel** ein **Kriegsschiff** ist.

Kampfablauf im Detail

Führe nacheinander diese 2 Schritte durch:

Schritt 1: Kriegsschiff schießt

Ist dein **gewähltes Ziel** ein **Kriegsschiff**? Das **Kriegsschiff schießt** auf dich.

Ist dein **gewähltes Ziel** ein **Zivilschiff**? **Überspringe** diesen Schritt.

Schritt 2: Nautilus greift an

Die Nautilus greift das **gewählte Ziel** entweder **Hinterhältig oder Verwegen** an.

Weiterkämpfen: Kämpft die Nautilus dabei **Verwegen**, darfst du +1 🎲 erhöhen, ein neues **Ziel** im **Ozean** der Nautilus wählen und **diese beiden Schritte wiederholen**.



Schritt 1: Kriegsschiff schießt

Feindliches Feuer: Wurf 2 Würfel. Vergleiche die **modifizierte Würfelsumme (=Ergebnis)** mit dem **Angriffswert (AW)** des Kriegsschiffs.

+1, wenn du die Technologie **Verstärkte Panzerung** in deiner Auslage hast.

-1, wenn mindestens 1 (**weiteres**) **Kriegsschiff** im **Ozean** der Nautilus anwesend ist.

Ist dein Ergebnis gleich oder größer als der Angriffswert? Das Kriegsschiff schießt daneben und hat die Nautilus nicht getroffen.

Ist dein Ergebnis kleiner als der Angriffswert? Die Nautilus wird getroffen!

- Erleide **so viele Treffer**, wie der **niedrigere** der geworfenen Würfel anzeigt.
ODER
- Bei **1 1**: Du musst **noch 1 Würfel** werfen. Dann erleide **so viele Treffer**, wie **dieser Würfel** anzeigt.

Treffer vom Kriegsschiff: Für **jeden Treffer**, den du erleiden musst, musst du dich **entscheiden**:

- **Erleide 1 Zufallsschaden:** Wurf 1 Würfel. Sein Ergebnis zeigt an, welche **Nautilus-Ressource** du **verlierst** (siehe Bild).
ODER
- Wurf 1 **Technologiekarte** aus der **Auslage** ab.



Schießt die Nautilus?

Die Nautilus hat keine Kanonen! Sie versenkt Schiffe, indem sie diese mithilfe des Bugs der Nautilus unterhalb der Wasseroberfläche rammt oder indem sie nahe unter einem Schiff kreuzt, sodass die Oberseite der Nautilus den Rumpf des Zielschiffes aufreißt.

Daher dürfen **Kriegsschiffe** mit ihren Geschützen zuerst feuern, wenn sich die Nautilus nähert.

Hoch würfeln!

Du kannst dir merken: Wenn du würfeln musst, ist hoch würfeln immer gut.

Wenn also ein **Kriegsschiff** auf die Nautilus feuert, möchtest du so würfeln, dass du dessen **Angriffswert erreichst oder übertrifft**, damit es daneben schießt.

Ebenso möchtest du möglichst hoch bei dessen **Verteidigungswert** würfeln, denn wenn dein Wurf **dieser Zahl entspricht oder sie übertrifft**, zerstörst du dieses Schiff.

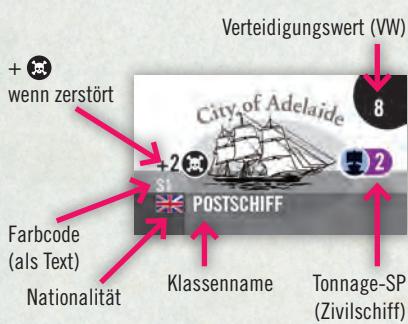
Wenn die Nautilus nicht trifft

Wenn dein **Angriff FEHLSCHLÄGT**, verlierst du eine bestimmte Anzahl an **Nautilus-Ressourcen**, die du **riskiert** hast (siehe Regeln 7 und 8; wenn du keine **Ressource** riskiert hast, trifft dies natürlich nicht zu). Nämlich genau **1**, wenn der niedrigste Würfel eine **1** war, oder **2**, wenn der niedrigste Würfel ein anderer Wert war.

Kriegsschiffe



Zivilschiffe



Dieses Schiff verleiht SP für Wunder der Welt zusätzlich zu seinen Schiff-SP



Besondere Anweisungen, die beim Versenken dieses Schiffs auszuführen sind; in diesem Fall erhältst du 1 Schatz

Schritt 2: Nautilus greift an

Nautilus Angriff: Wurf 2 Würfel. Vergleiche die **modifizierte Würfelsumme (=Ergebnis)** mit dem **Verteidigungswert (VW)** des Schiffs.

- +1 wenn du **Hinterhältig** angreifst.
- +1, wenn du die Technologie **Verstärkter Bug** in deiner Auslage hast.
- +X für das Riskieren 1 **Nautilus-Ressource** deiner Wahl.
- 1, wenn **mindestens 1 (weiteres) Kriegsschiff** im Ozean der Nautilus anwesend ist (ist dein Ziel also ein Kriegsschiff, muss noch ein Kriegsschiff im Ozean sein, damit dieser Modifikator gilt).

Ist dein Ergebnis gleich oder größer als der Verteidigungswert?

- Die Nautilus hat getroffen und das Schiff **zerstört** und versenkt. Du musst nun **entscheiden**, ob du das zerstörte Schiff für seine **Tonnage** oder als **Bergungsgut** verwendest, und alle zusätzlichen Effekte und -Erhöhungen abhandeln.

Ist dein Ergebnis kleiner als der Verteidigungswert?

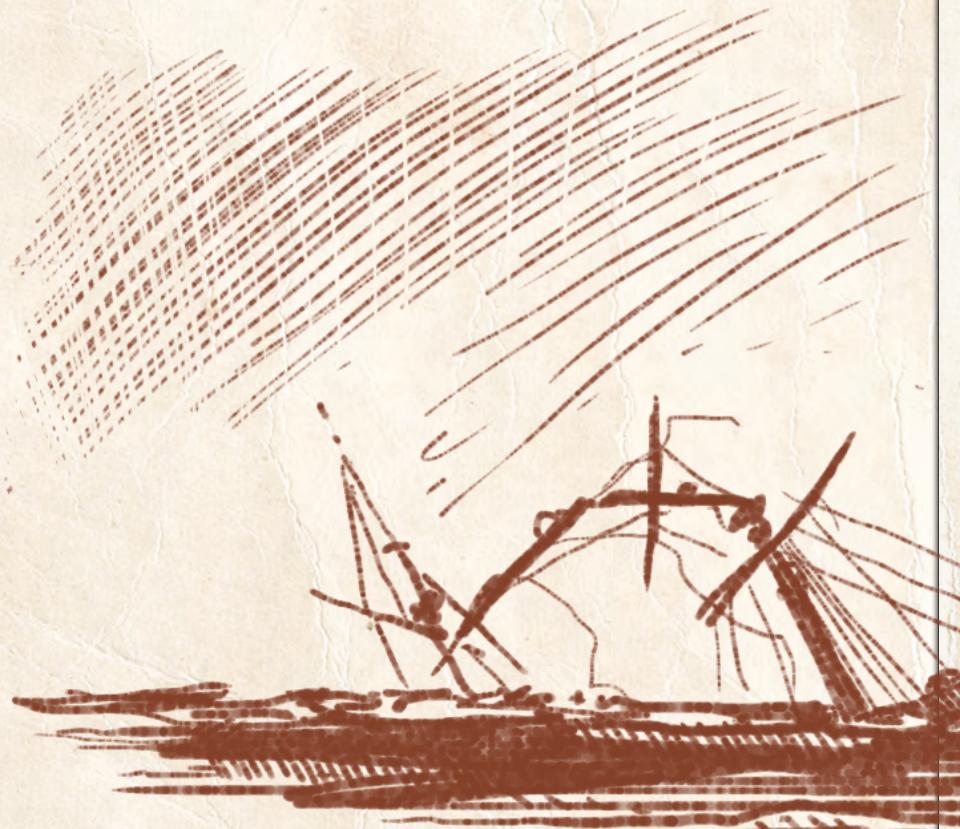
- Daneben! Die Nautilus trifft nicht.
- Erhalte +1 ⚰ und verliere 1 oder 2 der **riskierten** Nautilus-Ressource (nach den normalen TEST-Regeln, siehe S. 13).

Achtung: War dein Ergebnis 1 1, spielt es **keine Rolle**, was das modifizierte Ergebnis besagt: Es ist ein **FEHLSCHLAG** und du erhältst +2 ⚰. Und statt des normalen Fehlschlag-Verlusts verlierst du 2 der **riskierten** Nautilus-Ressource (wenn du eine riskiert hast).

Tonnage oder Bergungsgut? Hast du das Schiff zerstört, musst du entscheiden, ob du es als **Tonnage** in die passende Ozeanreihe auf der **Tonnageleiste** oder als **Bergungsgut** auf ein **freies Feld** im **Bergungsgutbereich** legst (siehe nächste Seite).

Bevor du das tust, musst du jedoch **alle Zusatzeffekte** abhandeln: Zuerst erhältst du entsprechend ⚰, wie auf dem Schiff angegeben (nicht jedes Schiff hat das angegeben), dann erhältst du, wenn angegeben, den Bonus des Schiffes (wie etwa 1 Schatz).

Technologie kann diese Effekte verändern (zum Beispiel reduziert *Monströse Gestalt*, wie viel ⚰ du erhältst).



Schiff als Tonnage

Entscheidest du dich, ein Schiff als **Tonnage** zu verwenden, heißt das, dass du seine **Siegpunkte (SP)** erhalten willst.

Die Tonnageleiste ist in mehrere Reihen (1 Reihe für jeden Hauptozean) und Spalten (Siegpunkt-Boni) eingeteilt. Lege das zerstörte Schiff in die **Reihe** des Ozeans, in dem du es versenkt hast. Lege es dort in die am weitesten **links** liegende **Spalte**, die noch **frei** ist.

Hast du das Schiff in einem Zwischenozean versenkt, darfst du dir aussuchen, in welche Reihe des angrenzenden Hauptozeans du es legen willst (Beispiel: Die Pazifikküste grenzt an den Westpazifik, wie auch an den Nordatlantik).

Ist eine Reihe bereits voll, stapelst du die Schiffe in der letzten Spalte.



Schiffe, die als **Tonnage** benutzt werden, legst du auf den am weitesten links liegenden, verfügbaren Platz des aktuellen **Hauptozeans** der Nautilus. Im Beispiel oben müsstest du ein **Schiff**, das im **Ostpazifik** (zweite Reihe) versenkt wurde, in die dritte Spalte legen.

Schiff als Bergungsgut

Entscheidest du dich, ein Schiff als **Bergungsgut** zu verwenden, heißt das, dass du es verwenden möchtest, um **Technologie nachzurüsten**. Jedes Schiff zählt als **1 Bergungsgut-Punkt**, der zum Erwerb **1 Technologiekarte** während einer Aktion **Technologie nachrüsten** verwendet werden kann.

Wenn es im Bergungsgutbereich kein freies Feld mehr gibt (es gibt nur 4) **muss** das Schiff **Tonnage** werden (siehe oben).

Vergiss nicht, dass du nicht mehr **Weiterkämpfen** darfst, wenn du **Verwegen** angreifst und das zerstörte Schiff dann als **Bergungsgut** nimmst.

Hinweis: Du versuchst im Laufe des Spiels unter anderem die Schiffe in den Hauptozeanen möglichst gleichmäßig zu versenken, da du am Ende des Spiels Bonuspunkte für die am weitesten rechts liegende volle Spalte erhältst.



Mit **Bergungsgut** kannst du die Kosten von **Technologien** bezahlen, wenn du die Aktion **Technologie nachrüsten** erfolgreich ausführst.



KAMPFBEISPIEL



Die Nautilus befindet sich im **Westpazifik**, zusammen mit dem Plättchen **Großkampfschiff Victoria**, (AW: 8, VW: 11) und 2 unbekannten Kontakten.

Du (in der Rolle Kapitän Nemos) entscheidest dich, einen der unbekannten Kontakte **Verwegen** anzugreifen. Du ersetzt ihn zunächst durch ein gezogenes Schiff: Es ist das Passagierschiff Donau (VW:8).



Du musst die Donau angreifen (dir bleibt keine Wahl, wenn du **Verwegen** angreifst), da es sich jedoch um kein **Kriegsschiff** handelt, greift es dich zumindest nicht zuerst an. Die Nautilus verfügt nicht über den **Verstärkten Bug** und du entscheidest dich dagegen, **Nautilus-Ressourcen** zu riskieren, um ihren zusätzlichen **Würfelmodifikator** zu erhalten, obwohl diese Art Selbstvertrauen eher fehl am Platz ist (jetzt füllst du die Rolle Kapitän Nemos wahrlich aus). Denn mit der Victoria liegt ein Kriegsschiff in diesem Ozean - das bedeutet -1 für dich! Du wirfst \square und \square , und wendest -1 an. Das Ergebnis von 7 ist kleiner als der VW der Donau (8). Das wäre also kein Treffer! Du entscheidest dich daher, **Ned Land zu opfern** - eine Notfallhilfe für $+1$ (siehe Regel 13). Durch dieses Opfer erhältst du jedoch $+1$ X .



Das tut weh - das Kriegsschiff trifft die Nautilus. Du musst Treffer in Höhe des niedrigeren Würfels erleiden (also 1 Treffer für die \square). Du entscheidest dich, den Treffer als Zufallschaden zu nehmen, wirfst 1 Würfel und suchst das Ergebnis links auf der Leiste der **Nautilus-Ressourcen**, um zu sehen, welche der **Ressourcen** verloren geht; du hast eine Rumpf , was die Nautilus 1 **Ressource Rumpf** kostet.



Jetzt ist es Zeit für die Nautilus! Du **riskierst** die **Crew**, für den Bonus von $+2$, was zusammen mit dem verflixten -1 wegen der immer noch umhergeisternden Victoria wenigstens noch akzeptable $+1$ ergibt.



Die Donau hat nur 1 Tonnage-SP für Zivilschiffe - dennoch entscheidest du dich, sie als Tonnage zu nehmen. (Hättest du sie als **Bergungsgut** genommen, wäre dein **Verwegen**er Angriff vorbei, und du hättest eine zusätzliche **Aktion** ausgeben müssen, um erneut kämpfen zu können.) Du legst die Donau offen auf das am weitesten links liegende, freie Feld der **Westpazifik**-Reihe der **Tonnageleiste**.

Zu deinem Glück stellt die Weltöffentlichkeit beim Verlust dieses **Passagierschiffs** keine Verbindung zu dir her, du erhältst keinen zusätzlichen X durch die Donau.



Da du **Verwegen** angreifst, darfst du nun +1 X erhalten, um **Weiterkämpfen** zu dürfen. Du tust das und entscheidest dich dafür, als Ziel den übrigen **unbekannten Kontakt** zu wählen. Du ersetzt ihn zunächst wieder durch ein gezogenes Schiff: es ist das Panzerschiff Kotetsu (AW:7, VW:10).

Da sie ein Kriegsschiff ist, schießt die Kotetsu zuerst auf die Nautilus! Du überprüfst die **Würfel-Modifikatoren**: Die Nautilus ist nicht mit **Verstärkter Panzerung** ausgestattet. Erneut gibt es -1, da sich **Kriegsschiffe** in diesem **Ozean** befinden (die Victoria). Du würfelst \blacksquare und \blacksquare .



Du würfelst \blacksquare und \blacksquare , zerstörst die Kotetsu und, als Folge dieser Misere für die imperialistischen Mächte, musst du leider als zusätzlichen Effekt +1 X erhalten ...



Deine riskierte **Crew** erhältst du nun wieder zurück - du warst schließlich erfolgreich. Gute Arbeit!



Du entscheidest dich, die Kotetsu als Bergungsgut auf ein freies Feld im Bergungsgutbereich zu legen. Du darfst jetzt nicht mehr **Weiterkämpfen** und daher setzt die Victoria ihre Patrouillenfahrt auf dem **Westpazifik** unbehelligt fort.

BEISPIEL



Du deckst **Die Walfische** auf. Es handelt sich um eine **TEST**-Karte mit einem **TEST-Wert** von **9**, die anzeigen, dass du die **Crew** und/oder den **Rumpf** **riskieren** kannst, um deren **Würfelmodifikator** zu erhalten.

Bevor du würfelst, entscheidest du dich, lediglich den **Rumpf** zu **riskieren**, was dir derzeit eine magere (aber dringend benötigte) **+1** einbringt. Du schiebst den Anzeiger der **Rumpf-Ressource** einen halben Schritt nach rechts, um anzusehen, dass du deinen bereits **arg mitgenommenen Rumpf** für das Ergebnis dieses **TESTs** aufs Spiel setzt.

Da keine **Kriegsschiffe** in diesem **Ozean** liegen, beträgt die Summe an **Würfelmodifikatoren** jetzt **+1**. Du würfelst und erhältst **■** und **■**, was zusammen ein modifiziertes Ergebnis von **8** ergibt; leider reicht das nicht – es ist ein **FEHLSCHLAG**!

Der **FEHLSCHLAG** kostet dich 4 **Rumpf-Ressourcen** (die 2 durch den **Rumpf**, den du soeben **riskiert** hast und jetzt verlierst, weil der niedrigere Würfel keine **■** war, und zusätzlich 2 weitere Schäden am **Rumpf**, weil die Karte dies als Strafe für einen **FEHL-SCHLAG** bei diesem **TEST** verlangt). Hmm ... das sieht ziemlich übel für die Nautilus aus - du hättest jetzt **Verloren**!

Dir bleibt nichts anderes übrig, als eine **Person** zu **opfern**, um die Situation noch zu retten. **Conseil** ist verfügbar und würde dir erlauben, neu zu würfeln, aber du könnest dich auch nach seinem **Opfer** in derselben Situation wiederfinden, also entscheidest du dich dafür, dass **Professor Aronnax** das **Opfer** bringen muss, um mit seiner Notfallhilfe **+2** das **TEST**-Ergebnis zu einer **10** zu machen und damit die Situation zu retten. Du drehest sein **Personenplättchen** auf die Rückseite und erhältst **+1** **█**.



Jetzt, da du den **TEST** bei **Die Walfische** bestanden hast, erhältst du die Belohnung für den **ERFOLG** dieser Karte, die dir anbietet, **1 Crew** oder **2 Schätze** zu erhalten und die Karte dann auf den **ERFOLG-Stapel** zu legen.

13. NOTFALLHILFE & PERSONEN-EFFEKTE

Im Verlauf des Spiels wirst du viele **TESTs** machen müssen. Du wirst dabei Würfelmodifikatoren anwenden und hast mit riskierten **Nautilus-Ressourcen** auch die Möglichkeit, einen **TEST** für dich einfacher zu machen. Das geschieht jedoch alles **vor** dem Würfelwurf. Sind die Würfel gefallen, musst du **danach** mit dem Ergebnis leben. Für ganz harte Fälle gibt es zum Glück jedoch die **Notfallhilfe**. Hauptsächlich in Form der **Personen**, die du opfern kannst, um ihre Notfallhilfe zu erhalten (es gibt jedoch auch andere Notfallhilfen, die auch als solche mit **Notfallhilfe**: gekennzeichnet sind).

Notfallhilfe wird immer **nach dem Würfelwurf** verwendet.

Nicht jede Person hat eine Notfallhilfe als Effekt - manche kannst du auch in der **Aktionsphase** **opfern**, um 1 oder mehrere zusätzliche AP zu erhalten.

Effekte der Personen

Opferst du die Person **Zweiter Offizier** in einer **Aktionsphase**, erhältst du **1 AP**.

Opferst du die Person **Erster Maschinist** in einer **Aktionsphase**, erhältst du **2 AP**.

Opferst du die Person **Erster Offizier** in einer **Aktionsphase**, erhältst du **3 AP ODER** du erhältst **+3** als **Notfallhilfe**. **Strafe**: Verliere **1 Nemo**.

Opferst du die Person **Conseil**, darfst du als **Notfallhilfe 1x neu würfeln** (beide Würfel; das neue Ergebnis zählt).

Opferst du die Person **Ned Land**, erhältst du **+1** als Notfallhilfe. **Strafe**: Erhalte **+1** **█**.

Opferst du die Person **Professor Aronnax**, erhältst du **+2** als Notfallhilfe. **Strafe**: Erhalte **+1** **█**. Hast du Aronnax geopfert, erhältst du bei Spielende nicht seine Siegpunkte!

Geopferte Personen, die „wiederbelebt“ werden, heben die Strafe durch ihr **Opfer nicht** wieder auf und die Strafe kommt erneut zur Anwendung, wenn sie erneut **geopfert** werden!

14. SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

1. Du erreichst das letzte Feld einer der **Nautilus-Ressourcen**: **Nemo** (gebrochen), **Crew** (getötet) oder **Rumpf** (zerschellt).

Diese unterschiedlichen Enden stellen das tragische Ende deiner vielgepriesenen Reise dar.

Du hast sofort **Verloren!** Es gibt **keine Wertung** und du liest den **Verloren!**-Abschnitt für deinen **Beweggrund** im **Epilogheft**.

2. Kapitän Nemos Ruf in der Welt erreicht die **Geächtet**-Schwelle deines Beweggrundes:

26 für **Wissenschaft**; **36** für **Erforschung**; **44** für **Anti-Imperialismus**; **51** für **Krieg**!

Dieses Ende stellt die Schwelle dar, an der die Nationen der Welt ausreichende Mittel bereit stellen, um einen erfolgreichen Feldzug gegen Nemo und die Nautilus zu führen.

Du hast sofort **Verloren!** Es gibt **keine Wertung** und du liest den **Verloren!**-Abschnitt für deinen **Beweggrund** im **Epilogheft**.

3. Jeder **Ozean** ist vollständig mit **unbekannten Kontakten** oder **Schiffen** gefüllt, wenn ein **Kriegsschiff** in der Welt eingesetzt werden soll (siehe Regel 10, Seite 16).

Dieses Ende stellt den Sieg der imperialistischen Mächte dar, die bei ihrer weltweiten Suche nach der Nautilus erfolgreich waren.

Du hast sofort **Verloren!** Es gibt **keine Wertung** und du liest den **Verloren!**-Abschnitt für deinen **Beweggrund** im **Epilogheft**.

4. Die **Finale-Karte** des Spiels wird ausgeführt.

Dein Abenteuer auf der Nautilus nimmt sein Ende. Du führst eine **Wertung** durch (siehe Regel 15). Dort erfährst du, ob und mit welchem Ergebnis du gewonnen (oder vielleicht doch noch verloren) hast.

15. WERTUNG

Du berechnest deinen Erfolg bei Nemo's War in Form von **Siegpunkten** (SP). Viele Dinge bringen dir Siegpunkte. Schiffe auf der Tonnageleiste, Schätze, Ereignisse etc. Wie viele Siegpunkte dir einzelne Elemente im Spiel bringen, bestimmt Nemos Beweggrund - er modifiziert die Werte von 7 entscheidenden Siegpunktquellen.

Bevor die Wertung jedoch beginnt, musst du deine **Auslage** aufräumen: Lege alle Ereigniskarten dort auf den **ERFOLG** oder den **FEHLSCHLAG**-Stapel, je nachdem was deine Ereigniskarten „Bei Spielende:“ angeben. Dann legst du alle **Technologiekarten** in deiner Auslage auf den **ERFOLG-Stapel**. Du erhältst nur Punkte für die Karten in deinem **ERFOLG-Stapel**.

Nemos Beweggrund

Beim Spielaufbau (siehe Regel 3) hastest du einen von Nemos **Beweggründen** auf den Spielplan gelegt.

Zu Beginn von **Akt III** hast du einmalig die Möglichkeit, Nemos **Beweggrund** und die Aufgabe deiner Mission zu ändern. Bei der Wertung zählt nur der **aktuelle** Beweggrund. Es spielt keine Rolle, ob du mit einem **anderen Beweggrund** die Partie begonnen hast!

4 der Siegpunktquellen - nämlich die **Tonnage-SP** von **Zivil-** und **Kriegsschiffen**, **Ereignis-SP** von Karten im **ERFOLG-Stapel** und **entdeckte Schätze** werden bei der Wertung **pro Schiff, Schatz oder Karte** nach oben oder unten korrigiert, bevor du ihre Siegpunktezählst.

Dabei kann der Siegpunkt-Wert des Schiffs, Schatzes oder der Karte aber **nie kleiner als 0** werden. Das heißt, du erhältst niemals „negative SP“ wegen einer Veränderung durch Nemos Beweggrund.

Werden Siegpunkte **multipliziert**, gilt das ebenso für jedes einzelne „Ding“, das du wertest.

Vergiss nicht: Abgeworfene Schätze und Schiffe, Bergungsgut, geopferte Personen und Karten im **FEHL-SCHLAG-Stapel** werden nicht für ihre Siegpunkte gewertet!

Die 7 Siegpunktquellen



Tonnage-SP von der Tonnageleiste

Addiere die **modifizierten Tonnage-SP** aller Schiffe **auf der Tonnageleiste** (selten: auch von Karten). Zivilschiffe und Kriegsschiffe sind unterschiedliche Kategorien, und werden unterschiedlich modifiziert!



Ereignis-SP von Karten

Addiere alle modifizierten Ereignis-SP von Karten im **ERFOLG-Stapel** (das müssen nicht nur Ereigniskarten sein, auch Technologien können zum Beispiel Ereignis-SP bringen).



Schatz-SP für entdeckte Schätze

Addiere alle **modifizierten Schatz-SP** (◆) aller entdeckten **Schätze** (auf dem Feld **Entdeckte Schätze**).



Siegpunkte für Rebellionsmarker

Zähle alle **Rebellionsmarker** in den **Ozeanen** auf dem Spielplan. **Multipliziere** das Ergebnis mit dem Modifikator von Nemos Beweggrund („Eigentlich“ musst du jeden einzelnen Marker mit dem Modifikator multiplizieren. Der Einfachheit halber reicht hier die Gesamtsumme).



Wissenschafts-SP

Einige Karten im **ERFOLG-Stapel** (inklusive einiger **Technologien**), bestimmte zerstörte Schiffe auf der Tonnageleiste, der **Rumpf** der Nautilus und das Überleben von **Professor Aronnax** können dir **Wissenschaft-SP** einbringen. **Addiere** alle **multiplizierten Wissenschafts-SP**.



Siegpunkte für Wunder der Welt

Bestimmte **Schätze**, **Technologie**- und **Ereigniskarten** im **ERFOLG-Stapel**, die Nautilus-Ressource **Nemo** und bestimmte zerstörte Schiffe auf der **Tonnageleiste** können dir SP für **Wunder der Welt** einbringen. **Addiere** alle **multiplizierten Wunder-der-Welt-SP**.

Siepunkt-Boni und Strafen

Zusätzlich gibt es einige Dinge, die **unabhängig** von Nemos **Beweggrund** gewertet werden:



Bonus für überlebende Personen

Überlebende **Personen** (d. h., solche, die im Spiel nicht **geopfert** wurden), eine ausgeruhete **Crew** (angezeigt auf der Leiste **Nautilus-Ressourcen**) und einige **Ereigniskarten** geben dir **Personen-SP**. **Addiere** alle diese **Personen-SP**.



Herr-der-Meere-Bonus

Herr der Meere ist ein Bonus für **Schiffe auf der Tonnageleiste**, den du **zusätzlich** erhalten kannst. Bestimme dafür die am **weitesten rechts liegende Spalte**, die **vollständig** mit Schiffen **gefüllt** ist (in der also in jeder Reihe ein Schiff liegt). Oben an der Spalte steht nun der Herr-der-Meere-Bonus. Nicht vergessen: du erhältst diese Siegpunkte **zusätzlich** zu den Tonnage-SP!



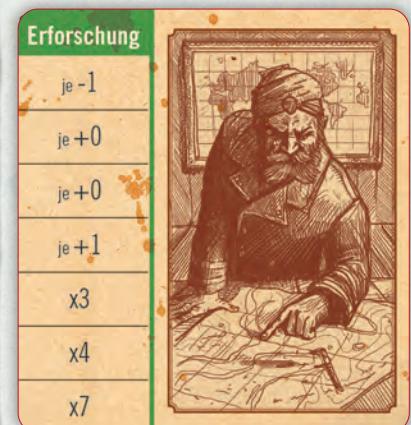
Strafe für Nautilus-Ressourcen und andere Strafen

Der Spielende-Zustand deiner Ressourcen **Nemo**, **Crew** und **Rumpf** kann statt Boni eine Strafe bringen. Es gibt auch Karten, die im **ERFOLG-Stapel** statt positiver Punkte als Strafe **Punkte abziehen**.

BEISPIEL



Du hast die **Ereigniskarte Eine Perle von unermesslichem Wert** behalten und in deine **Auslage** gelegt. Wenn du sie bis zum Spielende nicht ausgespielt hast, bringt sie dir **1 Ereignis-SP** (◆) und **1 Wissenschafts-SP** (◆), wobei jede dieser Wertungen sich je nach Nemos **Beweggrund** verändern. In diesem Fall ist Nemos **Beweggrund Erforschung**, was dir **+0 Ereignis-SP** für diese Karte (also unverändert **1 SP**) und **Wissenschafts-SP x4** (also **1 SP x 4 = 4 SP**). Das ergibt gesamt **5 SP** für diese Karte!



Hier entspricht der **Herr-der-Meere-Bonus 23 SP**, was oben über der am weitesten rechts liegenden Spalte angegeben ist, die vollständig mit Schiffen gefüllt ist. (Eine Spalte weiter fehlt das Schiff in der dritten Reihe von unten.)

Siegpunkte zählen

Diesem Spiel liegen **Siegpunktanzeiger** bei, die dir helfen sollen, die diversen Wertungen für **Siegpunkte** auf den **SP-Leisten** nachzuhalten, die oben rechts auf dem Spielplan liegen.

Die meisten Anzeiger sind mit **x10** und **x1** bedruckt, das heißt, wenn du z. B. **24 SP** an **Schatzplättchen** gesammelt hast, legst du den Anzeiger **Schatz x10** auf Feld **20** der Leiste und den Anzeiger **Schatz x1** auf Feld **4** der Leiste.

Du kannst diese Leisten dazu nutzen, deine **SP im Spiel zu zählen** - also ständig nachzuhalten - wir können das nicht empfehlen, da es sehr aufwändig ist. Du kannst sie auch erst jetzt am Spielende bei der Wertung verwenden.

Einfacher ist es, wenn du dir für die Wertung Stift und Papier nimmst, und die einzelnen Ergebnisse aufschreibst und dann addierst/subtrahierst.

Wenn du die Siegpunktanzeiger verwendest

Bei Spielende wandelst du den Wert jedes **Siegpunktanzeigers** in einen entsprechenden Wert der **Schlusswertungsanzeiger**. Beachte, dass der Anzeiger **Schlusswertung x10** auch eine **+100**-Seite hat; solltest du über **99 SP** erhalten, drehe den Anzeiger auf die Seite **+100 SP** und markiere die über 100 hinausgehenden Punkte weiter auf der **x10**-Leiste. Nachdem du **199 SP** erreicht hast, ersetzt du den Anzeiger durch den **+200**-Anzeiger, als Erinnerung an die gestiegene Punktzahl (er hat auch eine **+300**-Seite, falls es richtig gut für dich läuft).

Erfolgslevel und Epilog

Um jetzt herauszufinden, wie dein Abenteuer gelaufen ist, vergleichst du dein Endergebnis - also die Summe aller deiner Punkte - mit der Erfolgstabelle. Dann siehst du im **Epilogheft** nach, und zwar unter Nemos **Beweggrund** und liest dort den Ausgang deiner Geschichte.

Erfolgslevel

Punktestand

Level

<185

Verloren!

185-219

Armutzeugnis

220-249

Wirkungslos

250-274

Bedeutend

275+

Triumphal

16. VARIANTEN

Du kannst einige oder alle der folgenden **Varianten** zu Beginn einer Partie dazu nehmen, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels anzupassen.

Rückschläge einstecken

Diese Variante bietet entweder einen deutlichen Vorteil oder einen potenziell gefährlichen Nachteil.

Wenn du bei einer **riskierten Nautilus-Ressource** Verluste durch einen fehlgeschlagenen **TEST** erleidest, verwende statt der üblichen Regeln die Regeln der Tabelle hier im Balken links unten, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad.

BEISPIEL

Du hast bei einem **TEST** mit dem Ergebnis **■■** und **■■** einen **FEHLSCHLAG** erlitten. Beim **Schwierigkeitsgrad Matrose** würdest du nur **1** jeder **riskierten Nautilus-Ressource** verlieren (anstelle der üblichen **2**). Beim **Schwierigkeitsgrad Kapitän** würdest du **3** jeder **riskierten Nautilus-Ressource** verlieren (weil das niedrigste Würfelergebnis des fehlgeschlagenen Wurfs eine **■■** ist). Das sieht übel aus!

Tödliche See

Bist du bereit für noch gefährlichere Abenteuer an Bord der Nautilus?

Wenn du mit dieser Variante spielen möchtest, mische beim Spieldurchlauf alle Plättchen **Tödliche See** verdeckt. Lege dann je 1 Plättchen **Tödliche See** zu jeder der 5 unterschiedlichen **Verstärkungsflotten**.

Lege 3 der übrigen 5 Plättchen **Tödliche See** in den **Schiffsbeutel** und lege die letzten beiden unbesehen zurück in die Spieldose.

Was musst du tun, wenn du ein Plättchen **Tödliche See** ziehest?

- Warst du gerade am **Weiterkämpfen**, musst du sofort aufhören (siehe Regel 11).
- War das Plättchen ein **Schiff mit Eskortflotte**, kann es einen unbekannten Kontakt ersetzen.
- Andernfalls wird der unbekannte Kontakt nicht ersetzt und du führst das Plättchen einfach nur aus und legst es dann ab.

SCHWIERIGKEITSGRAD-ANPASSEN (Rückschläge einstecken)

MATROSE: Verluste durch fehlgeschlagene **TESTs** betragen immer **1** jeder **riskierten Nautilus-Ressource**.

OFFIZIER: Keine Änderung der Verluste von **1** oder **2** gemäß Regel 7.

KAPITÄN: Verluste durch fehlgeschlagene **TESTs** entsprechen bei jeder **riskierten Nautilus-Ressource** dem **vollen Wert** des niedrigeren Würfels des fehlgeschlagenen Wurfs.

Die meisten der Plättchen *Tödliche See* sind selbsterklärend; hier folgen einige Hinweise:



Küstenort

Gibt es in diesem Ozean noch ein freies Feld für **Rebellionsmarken**, darfst du dort 1 Schiffsbeutel kostenlos platzieren.



Zyklon!

Dieses Wetter-Ereignis ist zwar kein **Kriegsschiff**, führt jedoch trotzdem sofort Schritt 1 des Kampfablaufes mit einem AW von 9 aus. Dann wirf alle unbekannten Kontakte und Schiffe im Ozean der Nautilus ab.



Feuer an Bord!

Opferne sofort 1 Person oder verliere 1 Nautilus-Ressource deiner Wahl.



Schiff mit Eskortflotte

Schiffe mit Eskortflotte funktionieren wie ganz normale Schiffe (besitzen aber keine violette Seite, auf die man sie drehen kann). Ihr Sondereffekt besagt, dass du dann sofort 2x die **Kontaktpriorität** (mit diesem Ozean als Ziel) abhandeln musst. Das passiert sofort, nicht erst wenn sie zerstört werden.



Versagende Nautilus!

Versetze den **Aktionspunktmarker** sofort auf das Feld **0** und beende diese Runde. Du musst mit der Abenteuerphase der nächsten Runde fortfahren und darfst nicht etwa noch zusätzliche AP über Personen oder Effekte erhalten bzw. verwenden.



Roter Nachthimmel

Behalte dieses Plättchen. Es ist eine Notfallhilfe für +2. Sein Titel stammt von einem alten Wetter-Merkenspruch: Abendrot: Gutwetterbot'; Morgenrot: Schlechtwetter droht.



Kaventsmann!

Opferne eine **Person** deiner Wahl. Wenn du keine mehr opfern kannst, ist dieses Plättchen ohne Effekt.



Unverzeichnete Insel

Unterbreche, was du gerade tust, ziehe 1 zusätzliches Ereignis und führe es aus. Danach fährst du mit dem Spiel wie gehabt fort.

Unerbittliche Verfolgung

Kapitän Nemo ist auf der Jagd

Zu Beginn deiner **Aktionsphase** in jeder Runde wählst du nacheinander jedes **Kriegsschiff** im **Ozean** der Nautilus, und wirfst jeweils 1 Würfel.

Ist das Ergebnis kleiner als die **Tonnage-SP** des Schiffes, musst du es sofort bekämpfen. Führe sofort einen Kampf durch, bei dem du **Verwegen** angreifst. Zerstörst du das Schiff dabei, darfst du wie üblich **Weiterkämpfen**.

Koordinierte imperialistische Seemächte

Mit dieser Variante wird jedes Schiff für dich zu einer großen Bedrohung für jeden TEST

Immer wenn sich **Schiffe** im **Ozean** der Nautilus befinden, erhältst du -1 pro Schiff im Ozean der Nautilus, egal ob Kriegs- oder Zivilschiff und wende das bei **jedem** TEST an.

SCHWIERIGKEITSGRAD-EINSTELLUNG

MATROSE: Beginne mit 2 (statt 3) der übrigen Plättchen *Tödliche See* im **Schiffsbeutel**.

OFFIZIER: Keine Änderung.

KAPITÄN: Lege 1 weiteres der übrigen Plättchen *Tödliche See* in den **Schiffsbeutel**.



B E I S P I E L



Die Kötetsu und die Nautilus beginnen die **Aktionsphase** im selben **Ozean**, also prüfst du, ob die Kötetsu die Nautilus durch eine Unerbittliche Verfolgung auf aggressive Weise jagt. Da die Kötetsu 2 SP wert ist, wird sie die Nautilus bei einem Wurf von 1 sofort angreifen!

17. VOLLKOOPERATIVE SPIELVARIANTE

Mit dieser Variante können **2 bis 4 Spieler** gemeinsam und kooperativ für eine erfolgreiche Reise der Nautilus sorgen. Im kooperativen Spiel seid ihr immer einer der wichtigen Schiffsoffiziere, wechselt euch aber beim Posten des **Kapitäns** ab.

Änderungen beim Spielaufbau

Benötigtes Spielmaterial: 9 Karten Kooperativer Offizier, 1 Plättchen Kapitän

Beim Spielaufbau teilt ihr jedem Spieler eine der für eure Spielerzahl vorgesehenen **Kooperativen Offizierskarten** zu (also **Offizier vom Dienst**, **Decksoffizier**, **Taktischer Offizier** oder **Schatzmeister**). Entscheidet gemeinsam, wer das Spiel als **Kapitän** beginnen soll (wer also das Plättchen Kapitän erhält), entweder durch Auslosen oder einigt euch gemeinsam auf einen Spieler. Befolgt dann die Anweisungen, die euer Offizier bzw. der Kapitän bei **Spielaufbau** angibt. Anweisungen mit dem Kürzel „SMK:“ gelten nur für die Semikoperative Variante - du musst sie hier nicht beachten.

Kooperative Offiziere

Die Spieler können jederzeit offen über die Reise und alle auszuführenden Aktionen diskutieren. Jeder Spieler muss seinen **Aufgaben** als **kooperativer Offizier** nachkommen, so wie es auf der jeweiligen Karte für 2, 3 oder 4 Spieler vorgegeben ist. Beachtet, dass man um so mehr Verantwortung trägt, je weniger Spieler teilnehmen. Die Spieler behalten diese persönlichen Verantwortlichkeiten im gesamten Spiel. Der **Kapitän** wird aber wechseln; immer, wenn du der Kapitän bist, musst du dich auch um die Aufgaben des Kapitäns kümmern. Beachte ebenso: Jeder Offizier bestimmt selbst, ob eine Person unter seiner Kontrolle freiwillig geopfert wird. Selbst der Kapitän kann das nicht fordern!

Die Rolle des Kapitäns

Wenn du der **Kapitän** bist, musst du auch:

- entscheiden, ob du die **Technologiekarte** beim Spielaufbau nachrütest und wie sie bezahlt wird,
- die **Aktionspunkteleiste** verwalten,
- entscheiden, ob ihr **Hinterhältig** angreift und ob ihr **Zusätzliche Ereignisse** ausführt,
- **TESTs abhandeln**,
- die Karten in der **Auslage** verwalten,
- die **Nautilus-Ressource Nemo** riskieren.

Weitergabe des Kapitäns

Wenn du der **Kapitän** bist und

- du bei einem beliebigen **TEST** einen **FEHLSCHLAG** erleidest,

ODER

- wenn ihr den nächsten Schwellenwert (es gelten: nur die Schwellen für deinen Schwierigkeitsgrad, aber **auch** die **Verloren!**-Schwellenwerte, die **nicht** deinem aktuellen Beweggrund entsprechen) auf der Leiste **Kapitän Nemos Ruf** erreicht,

... **muss** du sofort das **Kapitänsplättchen** an den Spieler links von dir (d. h. im Uhrzeigersinn) weitergeben und ihr erhaltet sofort **1 AP** auf der Aktionspunkteleiste, wenn möglich. Das ist ein Anreiz für den neuen **Kapitän**, sich sofort um die brennenden Probleme auf der Nautilus zu kümmern.

Vor Beginn einer neuen Runde darfst du außerdem den Posten des Kapitäns an den Spieler zu deiner Linken abgeben, dafür erhaltet ihr jedoch keinen AP!

SEMIKOOPERATIVE SPIELVARIANTE

In dieser Variante werden **Ruhmespunkte** an einzelne Spieler vergeben, falls die Nautilus ihre Reise übersteht.

- Diese Variante empfehlen wir **nicht**, falls dies euer erstes Spiel **Nemo's War** sein sollte.

Es gelten die Regeln für das vollkooperative Spiel, mit folgenden Ergänzungen:

Beachtet nun alle Hinweise mit dem Kürzel „SMK:“

Was du als Kapitän tun musst

Während du der **Kapitän** bist, hast du einen **eigenen Kartenstapel**, den du vor dir bildest. Dorthin legst du bei **ERFOLG** die Karten **offen** (also mit der Vorderseite nach oben) und bei **FEHLSCHLAG** die Karten **verdeckt** (also mit der Vorderseite nach unten) hin. Hier sammelst du alle **Ereigniskarten**, die du während des Postens des Kapitäns abgehandelt hast (inklusive der **BEHALTEN**-Karten in der **Auslage**, die du abgehandelt hast). Dazu gehören auch abgehandelte **FINALE** (nur diese, nicht **Technologien**), falls du der **Kapitän** bist, wenn das Spiel endet.

HINWEIS:

Du gibst den Posten des Kapitäns nicht auf, wenn die Nautilus erfolgreich beschossen wurde. Es ist nicht dein Kapitän, der den **TEST** nicht besteht; es ist der Erfolg des Feinds!

HINWEIS:

Den Posten des Kapitäns freiwillig abzugeben, bringt keinen zusätzlichen **Aktionspunkt**. Nur bei einem ungewollten Verlust des Postens passiert dies.

Immer wenn du einen Schatz erhältst, behältst du den **Stein Schatzsuche** und legst ihn vor dir ab - der Schatz selbst wird wie üblich – unter dem wachsamen Blick des **Schatzmeisters** – abgehandelt). Der Vorrat an Schatzsuche-Steinen ist endlich! Wenn der Vorrat verbraucht sein sollte, weil sie alle in den Ozeanen oder vor Spielern liegen, kann der **Schatzmeister** nur so viele platzieren, wie verfügbar sind.

Den Posten des Kapitäns an sich reißen

Immer wenn der **Kapitän** davor steht, etwas zu tun, mit dem du nicht einverstanden bist, kannst du „Stopp!“ sagen und erläutern, was du anders machen würdest. Sollte der **Kapitän** sich dieser Meinung nicht anschließen wollen, darfst du 1 deiner Schatzsuche-Steine in den Vorrat zurücklegen und den Posten des Kapitäns an dich reißen. Du wirst dann zum **Kapitän** und musst, als erste Amtshandlung, das ausführen, was du soeben vorgeschlagen hast! Kein anderer Spieler darf dir bis zum Ende dieser Runde den Posten abnehmen (du genießt zeitweilige Immunität), jedoch musst du den Posten wie üblich aufgeben, falls du in dieser Runde einen **FEHLSCHLAG** bei einem **TEST** erleidest.

Vor Beginn einer neuen Runde darfst du außerdem großmütig den Posten des Kapitäns an den Spieler zu deiner Linken abgeben, der es jedoch erst zu Beginn der nächsten Runde auf diese Weise abgeben dürfte. Wenn du das tust, nimmst du dir als Belohnung 1 Stein Schatzsuche von einem anderen Spieler deiner Wahl (um deine strahlende Erhabenheit zu betonen).

Individuelle Spielerwertung

Bei der Wertung erhält nun jeder Spieler eigene **Ruhmespunkte** (RP) für seinen Anteil am Ruhm dieser Fahrt und für seinen Platz in der Geschichte von **Nemo's War** wie folgt:

1. +1 RP pro überlebendem **Personenplättchen** (egal, wie viele **SP** es bringt) in deinem Besitz;
2. +2 RP pro Schatzsuche-Stein in deinem Besitz;
3. +1 RP für jede **offene** Karte in deinem Stapel;
4. -1 RP für jede verdeckte Karte in deinem Stapel.

Das Gesamtergebnis ist deine **Ruhmespunktwertung**. Der Spieler mit mit der größten Anzahl an **Ruhmespunkten** hat den größten Anteil am Erfolg der Reise, gefolgt von den Spielern mit absteigendem Ergebnis. Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: die meisten offenen Karten im eigenen Stapel, die meisten Schatzsuche-Steine, die meisten überlebenden Personen.

Bevor ihr nun die normale Wertung beginnt, legt ihr zunächst alle offenen Karten in allen persönlichen Stapeln auf den **ERFOLG-Stapel** und alle verdeckten Karten auf den **FEHLSCHLAG-Stapel**.

Wenn ihr nun gewonnen habt (grüner Titel), darf sich derjenige von euch mit den meisten **RP** als König der Welt bezeichnen (oder sich an den Bug der Nautilus stellen ...) - Viel Erfolg!

ZUAMMENFASSUNG WECHSEL DES KAPITÄNS

1. Es gibt ein Trostpflaster (1 AP), wenn der Posten des Kapitäns wegen unglücklichen Umständen zwingend aufgegeben werden muss.
2. SMK: Der Spieler, der das Amt an sich reißen, erleidet eine Strafe (Abgabe 1 Stein Schatzsuche).
3. SMK: Der umsichtige Spieler, der den Posten des Kapitäns abgibt, bevor ihn sein Glück verlässt, nimmt sich als Belohnung 1 Stein Schatzsuche von einem anderen Spieler seiner Wahl.

B E I S P I E L

Alex ist **Kapitän** und will die letzte **Nemo-Ressource** bei einem **TEST** wegen ihres +3 Würfelmodifikators nutzen, obwohl ein **FEHLSCHLAG** bei diesem **TEST** bedeuten würde, dass das Spiel verloren ist. Michael sieht, dass die **Finale**-Karte in jeder nun folgenden Runde auftauchen könnte, und würde stattdessen lieber geringere +1 durch Risikieren des beschädigten **Rumpfs** in Anspruch nehmen. Alex meint, „mit +3 ist ein Fehlschlag fast unmöglich!“, aber Michael hat ein mieses Gefühl dabei und legt 1 seiner Schatzsuche-Steine in den Vorrat, reißt das Kapitänsamt an sich und muss nun diesen **TEST** ausführen, wobei er den **Rumpf** für +1 riskiert, wie angekündigt. Egal, als wie falsch sich auch immer Michaels Entscheidung herausstellen sollte (und auch alle von Alex geäußerten „hab ich doch gesagt!“, wenn das eintrifft), kann niemand Michael den Posten des Kapitäns für den Rest dieser Runde abnehmen.



FÜR DIE KOOPERATIVEN VARIANTEN DANKEN WIR:

Nathan Hansen, Claude Hemberger, Jason Hunt, Noelle Le Bienvenu, Noah Massaro, Barry Pike III, Joanne & Brian Powers, Dorian Richard, Anthony Rubbo, Petra Schlunk, Torin Schlunk und die großartigen Fans von Nemo's War in den Foren von BoardGameGeek!

IMPRESSUM

Autor

Christopher Taylor mit Alan Emrich

Überarbeitung

Alan Emrich

Spielentwicklung

Petra Schlunk

Grafik-Design & Illustrationen

Ian O'Toole

Deutsche Version:

Übersetzung und Grafik-Design

Michael Kröhnert

Redaktion

Benjamin Schönheiter

Realisation

Matthias Nagy

Mit besonderem Dank an

Sven Herrmann (Korrektorat) sowie Lines Hutter und Sebastian Schmieder



www.FROSTEDGAMES.de

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.