

Ein Spiel von Antoine Bauza

OCEANOS™

REGELN

2-5
8+
30min



Illustriert von Jérémie Fleury





Spielübersicht

In Oceanos bist du der Captain eines Forschungs-U-Boots, mit dem du die Tiefen des Ozeans erkunden wirst.

Sammele verblüffende Tierarten, entdecke die größten Korallenriffe und raffe vergessene Schätze mit der Hilfe deiner Taucher. Vergiss nicht, ständig dein U-Boot zu verbessern, wenn du all deine Entdeckungen sicher an Land bringen möchtest. Besonders wichtig: Hüte dich vor dem Fluch des Kraken!



Inhalt

75 U-BOOT-TEILE (15x5 FARBEN)

5 Teile der Stufe 1
pro U-Boot

5 Teile der Stufe 2
pro U-Boot

5 Teile der Stufe 3
pro U-Boot



135 ENTDECKUNGSKARTEN

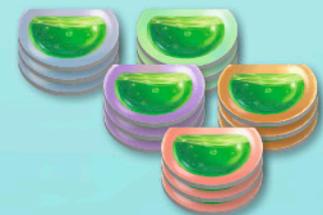


40 Karten
Runde 1

45 Karten
Runde 2

50 Karten
Runde 3

15 TREIBSTOFFPLÄTTCHEN (3x5 FARBEN)



9 KRAKENPLÄTTCHEN



3 kleine

3 mittlere

3 große

15 TAUCHERPLÄTTCHEN (3x5 FARBEN)



30 SCHATZPLÄTTCHEN



1 STOFFBEUTEL



5 SPIELERHILFEN



Vorderseiten

Rückseiten

1 WERTUNGSBLOCK





Übersicht und Spielziel

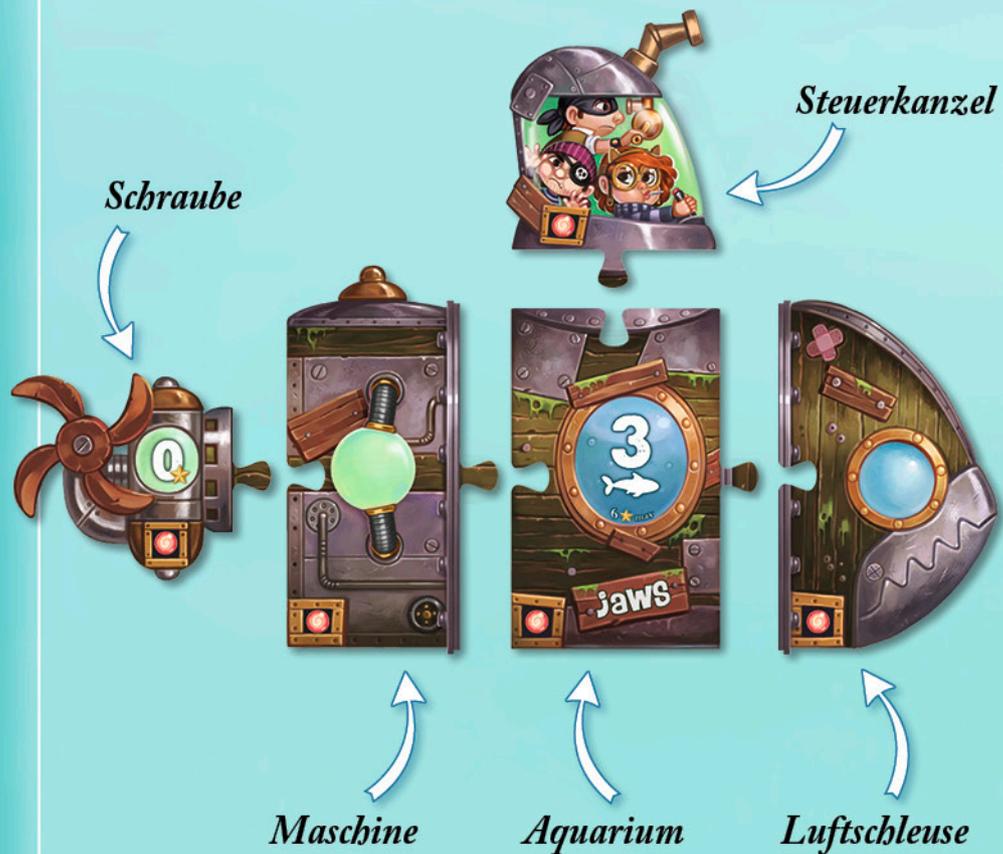
Im Spielverlauf zeigt jeder Spieler den Fortschritt seiner Forschungsexpedition an, indem er Entdeckungskarten vor sich in einer Reihe ablegt, in drei untereinanderliegenden Reihen (eine Reihe pro Runde). In jedem Durchgang teilt ein Forschungs-Captain Entdeckungskarten an die anderen Spieler aus, die eine davon behalten und zu ihrer Expedition legen, bevor sie die übrigen an den Captain zurückgeben. Entdeckungskarten tragen viele Symbole, mit denen ihr Punkte sammeln oder eurem U-Boot ein Upgrade verpassen könnt.

Am Spielende gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten (★).

Spielelemente

U-BOOTE

U-Boote stellen euer Fortbewegungsmittel zur Erkundung der Tiefen des Ozeans dar. Jedes U-Boot besteht aus 5 Einzelteilen, die jeweils drei Upgrade-Stufen haben: ●, ●● und ●●●.



Jedes Teil deines U-Boots hat Eigenschaften, die sich mit jeder neuen Upgrade-Stufe verbessern.

Schraube

- ▶ keine besondere Wirkung
- ▶ gibt 2 ★ am Ende der Runde
- ▶ gibt 5 ★ am Ende der Runde

Maschine

- ▶ bringt **ein** Treibstoffplättchen pro Runde
- ▶ bringt **zwei** Treibstoffplättchen pro Runde
- ▶ bringt **drei** Treibstoffplättchen pro Runde

Steuerkanzel

- ▶ hat **ein** Sehrohr
- ▶ hat **zwei** Sehhöhre
- ▶ hat **drei** Sehhöhre

Aquarium

- ▶ kann **drei** verschiedene Tiere aufnehmen
- ▶ kann **fünf** verschiedene Tiere aufnehmen
- ▶ kann **acht** verschiedene Tiere aufnehmen

Luftschleuse

- ▶ für **ein** Taucherplättchen
- ▶ für **ein zweites** Taucherplättchen
- ▶ für **ein drittes** Taucherplättchen

ENTDECKUNGSKARTEN

Entdeckungskarten stellen die Dinge dar, die ihr während eurer Forschungsfahrten im Ozean findet. Auf jeder Entdeckungskarte sind verschiedene Elemente, die zu drei Kategorien gehören:



1 Positive Elemente (weiße Kontur)



TIERE: Am Ende einer Runde erhältst du 2 ★ pro unterschiedlichem Tier in deiner Sammlung. Achte auf die Größe deines Aquariums (also dessen Aufnahmekapazität).



KORALLEN: Am Ende des Spiels erhältst du 1 ★ pro Koralle in deinem größten Korallenriff, oder anders gesagt, in deiner größten Fläche von Entdeckungskarten mit Korallen.



SCHÄTZE: Am Ende des Spiels erhältst du so viele ★, wie auf deinen gesammelten Schatzplättchen angegeben. Jeder Schatz kann 2 bis 4 ★ haben.



2 Negative Elemente (rote Kontur)



AUGE DES KRAKEN: Die Spieler, die die meisten Augen des Kraken in einer Runde gesammelt haben, verlieren ★. Die Anzahl der verlorenen ★ wird durch **Krakenplättchen** bestimmt. Es gibt sie in drei Größen und sie können diese Werte haben: 0, -1, -2, -3 oder -4.



3 Upgrade-Elemente (weiße Kontur)



STÜTZPUNKTE: Du kannst dein U-Boot upgraden, wenn du bereits Entdeckungskarten mit einem Kristall ausgelegt hast.



KRISTALLE: Sie legen das Upgrade fest, das du an deinem U-Boot vornehmen kannst.

HINWEISE ZU DEN TIEREN

Es gibt acht Tiere in zwei verschiedenen Größen:

KLEINE TIERE sind häufig und tauchen daher oft auf den Entdeckungskarten auf.

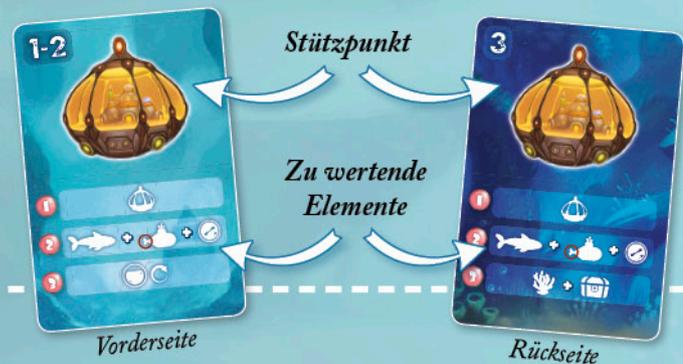


GROSSE TIERE sind selten und daher auch weniger oft auf den Karten zu finden.



SPIELERHILFE

Die Spielerhilfe ist ein beidseitig bedrucktes Plättchen: Die Vorderseite gilt für die erste und zweite Runde, die Rückseite für die dritte Runde. Die Spielerhilfe gilt als **Stützpunkt** und folgt dessen Regeln. Außerdem zeigt sie die Dinge, auf die man bei der Wertung am Ende jeder Runde und bei der Schlusswertung acht geben muss.



Aufbau

1

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle Teile seines U-Boots, ebenso die zugehörigen Taucher- und Treibstoffplättchen.



2

Dann baut jeder sein U-Bot aus den -Teilen zusammen; die übrigen Teile legt er zunächst beiseite.



3

Jeder legt je ein Taucher- und ein Treibstoffplättchen auf die entsprechenden Plätze seines U-Boots. Lasst die anderen Plättchen zunächst beiseite.



4

Zieht blind je 1 Krakenplättchen von jeder der drei Größen. Legt diese verdeckt aufeinander in die Tischmitte, größtes Plättchen unten, kleinstes oben. Die übrigen Krakenplättchen werden für diese Partie nicht benötigt.



5

Sortiert die Entdeckungskarten nach ihren Rückseiten in drei Stapel, einer für jede Runde. Mischt jeden Stapel und legt alle in die Tischmitte.



6

Alle Schatzplättchen kommen gemischt in den Stoffbeutel, den ihr zunächst beiseite legt.



Wer zuletzt ein Aquarium besucht hat, wird der erste Forschungs-Captain (siehe nächste Seite).



5

Spielablauf

Ein Spiel dauert 3 Runden mit je 5 Durchgängen:

<p>1. RUNDE</p> <p>Erkundet den Ozean in geringer Tiefe</p>	<p>2. RUNDE</p> <p>Erkundet den Ozean in größerer Tiefe</p>	<p>3. RUNDE</p> <p>Erkundet die tiefsten Tiefen des Ozeans</p>
--	--	---

Tipp für später: Wenn ihr einmal vergessen solltet, in welchem Durchgang ihr euch eigentlich gerade befindet, zählt einfach die Karten ohne Treibstoffplättchen.



Jede Runde verläuft nach denselben Regeln und bringt am Ende ★. Am Ende der dritten Runde gibt es eine zusätzliche ★-Wertung, die andere Elemente berücksichtigt.

RUNDENÜBERSICHT

Jede Runde besteht aus 5 Durchgängen, die so ablaufen:

1 Der Forschungs-Captain teilt Entdeckungskarten der aktuellen Runde an alle außer sich selbst aus. Dabei erhält jeder Spieler 1 Entdeckungskarte pro Sehrohr, das er an seinem U-Boot hat, plus 1 weitere Entdeckungskarte.

Beispiel Wenn dein U-Boot eine 🔴-Steuerkanzel hat, besitzt du 1 Sehrohr. Also würdest du 2 Entdeckungskarten bekommen (eine für dein Sehrohr plus eine weitere). Wenn deine Steuerkanzel dagegen Stufe 🔴🔴🔴 hat, hast du 3 Seehöhre und würdest daher vier Entdeckungskarten erhalten (drei für deine Seehöhre plus eine weitere).

2 Jeder Spieler sucht sich aus den ihm zugeteilten Karten geheim eine aus, die er behalten möchte und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen Karten gibt er dem Forschungs-Captain.

3 Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Entdeckungskarte auf und legen sie nach folgenden Legeregeln vor sich ab:

► Entdeckungskarten werden von links nach rechts ausgelegt: die einmal gelegte Reihenfolge darf später nicht mehr verändert werden.



► In jeder Runde entsteht eine neue Reihe aus Entdeckungskarten: Die Karten der ersten Runde kommen nach oben, die Karten der zweiten Runde kommen in die Mitte, und die der dritten Runde kommen nach unten.



4 Der Forschungs-Captain sucht sich aus den Entdeckungskarten, die ihm die anderen Spieler gegeben haben, eine aus und befolgt dieselben Legeregeln. Die anderen Karten legt er offen auf einen Abwurfstapel.

Sollte der Forschungs-Captain weniger Karten bekommen haben, als seiner aktuellen Steuerkanzel-Stufe entspricht, zieht er fehlende Karten vom Stapel nach.

5 Der Spieler links vom bisherigen Forschungs-Captain wird der Forschungs-Captain des nächsten Durchgangs.

Für zwei Spieler: Zu zweit gibt es keinen Forschungs-Captain, sondern ihr müsst nach der Variante spielen, die auf Seite 11 erklärt wird).

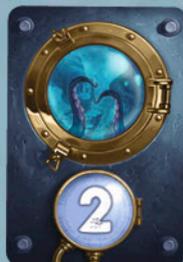


In jedem Durchgang darfst du die folgenden, zusätzlichen Aktionen durchführen:



NUTZE TREIBSTOFFPLÄTTCHEN

Du kannst ein Treibstoffplättchen aufbrauchen, um **eine zusätzliche Karte verdeckt vor dir abzulegen** (in Phase 2 und 4 der vorigen Seite). Decke sie wie üblich in Phase 3 auf. Lege beim Ablegen das Plättchen auf die Zusatzkarte.



Wenn du kannst, darfst du **mehrere Treibstoffplättchen im selben Durchgang** benutzen, um pro Plättchen 1 weitere Entdeckungskarte behalten zu dürfen. Du **darfst die Reihenfolge wählen, in der du die Karten vor dir ablegst**, aber sobald sie einmal liegen, darfst du nichts mehr ändern.

Die Anzahl der Treibstoffplättchen, die du während einer Runde benutzen kannst, wird durch die Maschine deines U-Boots bestimmt. Eine 1-Maschine gibt dir 1 Treibstoff, 2-Maschine 2 Treibstoff und 3-Maschine 3 Treibstoff, die du pro Runde benutzen kannst.

Benutzt du deine verfügbaren Treibstoffplättchen und machst in derselben Runde ein Upgrade deiner Maschine (wird gleich erklärt), bekommst du nur 1 zusätzliches Treibstoffplättchen, das du in den entsprechenden Bereich auf deinem U-Boot legst.

Beispiel

Deine 1-Maschine erlaubt dir, 1 Treibstoffplättchen zu nutzen. Du kannst damit 1 zusätzliche Entdeckungskarte behalten und legst das Plättchen auf diese Karte. Danach upgradest du deine Maschine auf 2-Maschine. Du kannst ab dann 2 Treibstoffplättchen pro Runde nutzen. Da du bereits ein Plättchen in dieser Runde genutzt hast, bekommst du nur 1 weiteres Plättchen, das du auf deinem U-Boot platzierst.



LEGE TAUCHERPLÄTTCHEN

Wenn du eine Entdeckungskarte legst, auf der eine oder mehrere Schatztruhen abgebildet sind, darfst du genau 1 Taucherplättchen darauf legen (in dem Moment, wenn du diese Karte vor dir ablegst).

Bei Spielende erlaubt dir das Taucherplättchen, die Schatztruhe(n) der Karte „einzusammeln“, auf der es liegt, sowie alle Schatztruhen, denen der Taucher beim senkrechten Auftauchen begegnet. Pro Schatztruhe erhältst du ein Schatzplättchen (siehe Seite 10). **Achtung: Jede Truhe kann nur 1x eingesammelt werden!**

Jede Schatztruhe kann nur 1x eingesammelt werden.

Beispiel

Du spielst eine Entdeckungskarte mit einer Schatztruhe in der dritten Runde und entscheidest dich, ein Taucherplättchen darauf zu legen. Am Ende des Spiels kehrt dein Taucher zur Oberfläche zurück und sammelt 2 Schatztruhen ein.





U-BOOT UPGRADEN

Stützpunkt



Wenn du **eine Entdeckungskarte mit einem Stützpunkt darauf** auslegst, darfst du ein Teil deines U-Boots upgraden, aber nur, wenn du bereits ein oder zwei Kristalle links vom Stützpunkt ausliegen hast.

Hinweis: Wenn ein Spieler seine Maschine oder Luftschleuse upgradet, erhält er jeweils 1 Treibstoff- bzw. Taucherplättchen. Dieses neue Plättchen kann er aber frühestens im nächsten Durchgang nutzen.

Beispiel

➤ Hier wurde kein Kristall vor dem Stützpunkt ausgelegt, also ist kein Upgrade für das U-Boot möglich.



➤ Hier wurde ein grüner Kristall vor dem Stützpunkt ausgelegt, also kann das U-Boot ein Upgrade erhalten.



Die Stufe des möglichen Upgrades hängt von den Kristallen ab, die vor der Karte mit dem Stützpunkt ausliegen.

Nur 1 Farbe (grün ODER gelb): mach ein Upgrade eines 1-Teils deines U-Boots zu einem 2-Teil, egal wie viele Kristalle in dieser Farbe ausliegen.



Zwei verschiedene Farben (grün UND gelb): wenn möglich, mache ein 3-Teil deines U-Boots zu einem 4-Teil. Falls nicht möglich, kannst du stattdessen ein 1-Teil zu einem 2-Teil machen.



Hinweis: Es ist nicht erlaubt, ein 1-Teil deines U-Boots direkt in ein 4-Teil upzugraden. Du musst immer erst auf 2-Teil upgraden, bevor du auf 4-Teil upgradest.



Ein Stützpunkt erlaubt nur ein einziges Upgrade! Es ist nicht erlaubt, zwei 1-Teile deines U-Boots oder zwei 2-Teile im selben Stützpunkt upzugraden, ganz egal, wie viele Kristalle vor diesem Stützpunkt liegen.

Für ein Upgrade benutzte Kristalle können nicht mehr für den nächsten Stützpunkt genutzt werden. Liegen mehr Kristalle als zum Upgrade nötig aus, verfallen sie und können nicht für den nächsten Stützpunkt genutzt werden.

Beispiel

Du hast deinen ersten Stützpunkt nach 2 Entdeckungskarten mit jeweils 1 grünen Kristall ausgelegt. Du benutzt die grünen Kristalle, um ein Upgrade von 1 zu 2 auszuführen. Danach legst du einen zweiten Stützpunkt, ohne vorher neue Kristalle zu legen. Da du die grünen Kristalle bereits benutzt hast, kannst du kein neues Upgrade ausführen.



Upgrade von 1 auf 2.

Keine Kristalle, daher kein Upgrade.



Rundenende



Beim Rundenende kehrt ihr zu euren Stützpunkten zurück, um dort die Schätze abzuliefern und euch auszuruhen, bevor ihr weiter in die Tiefe des Ozeans vordringt. Das passiert in drei Schritten:

1 Lege deine Spielerhilfe ans Ende der Entdeckungskartenreihe dieser Runde. Wenn du unbenutzte Kristalle besitzt, kannst du nach den üblichen Regeln ein Upgrade vornehmen ().

3 Sobald die Wertung vorüber ist, nimmt jeder seine benutzten Treibstoffplättchen zurück und legt sie wieder auf die entsprechenden Plätze seines U-Boots.



Alle bereits gelegten Taucherplättchen jedoch bleiben bis zum Ende des Spiels auf ihrer Entdeckungskarte liegen. Jetzt beginnt eine neue Runde.

2 Notiere auf dem Wertungsblock deine ★, die du in der aktuellen Runde gewonnen hast. Die Elemente, die dir am Ende der Runde ★ bringen, sind:

- **Gesammelte Tiere:** du erhältst 2 ★ pro unterschiedlichem Tier, das du in dieser Runde gesammelt hast. Achte darauf, welche Aufnahmekapazität dein Aquarium hat.
- **Die Schraube deines U-Boots:** du erhältst 0, 2 oder 5 ★, je nach Stufe deiner Schraube.
- **Stellt fest, wer die meisten Krakenaugen gesammelt hat:** Wer die meisten Krakenaugen auf seinen Karten der aktuellen Runde hat, deckt das oberste Krakenplättchen auf und verliert die darauf angegebene Zahl an ★. Das Krakenplättchen wird dann abgeworfen.



Sollte Gleichstand bei den meisten Krakenaugen herrschen, verlieren alle diese Spieler die auf dem Plättchen angegebene Anzahl ★.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach dem dritten Rundenende, sobald jeder Spieler an die Oberfläche zurückgekehrt ist. Führt dann eine Schlusswertung mit den folgenden Elementen durch:

1 DEIN GRÖSSTES KORALLENRIFF

Du bekommst 1 ★ pro Koralle in deinem größten Riff, also dem größten zusammenhängenden Gebiet von Karten mit Korallen.

Die Korallen müssen **orthogonal aneinander angrenzen** (waagrecht und/oder senkrecht). Entdeckungskarten gelten also diagonal nicht als angrenzend.

Beispiel

In deinen Entdeckungskarten hast du hier eine Gruppe aus 3 angrenzenden Korallen. Pro Koralle in diesem Riff bekommst du 1 ★, also insgesamt 3 ★.



Diese beiden Karten sind nicht miteinander verbunden.

Diese drei Karten bilden zusammen ein Riff.

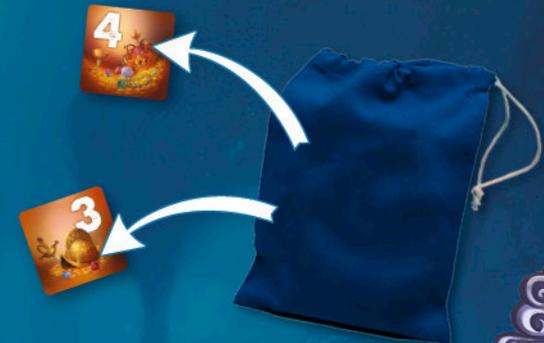
2 VON DEINEN TAUCHERN GESAMMELTE SCHÄTZE

Beginnend beim Forschungs-Captain und dann nacheinander zieht jeder so viele Schatzplättchen aus dem Stoffbeutel, wie seine Taucher Schatztruhen gesammelt haben. Die Zahl der ★ auf jedem seiner Schatzplättchen rechnet jeder dann zu seinem Gesamtergebnis hinzu.

Beispiel



Dieser Taucher hat beim Auftauchen 2 Schätze gesammelt. Also ziehst du 2 Schatzplättchen aus dem Beutel und erzielst in diesem Beispiel 7 ★, die du zu deinem Gesamtergebnis hinzuzählst.



Wer am Ende des Spiels die meisten ★ hat, ist der Gewinner.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der an seinem U-Boot die meisten Upgrade-Symbole (🌀) besitzt. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilt man den Sieg. 

Variante

ZWEI SPIELER

Bei zwei Spielern bleibt der Spielaufbau gleich und es bleibt ebenso bei 3 Runden mit je 5 Durchgängen. Nur das Spielprinzip der Durchgänge ändert sich.



Beide Spieler machen gleichzeitig das Folgende:

- ▶ Jeder zieht Karten vom Stapel, bis er so viele hat, wie der Zahl der Sehrohre auf seinem U-Boot plus 1 entspricht. *Achtung: Die eventuell im vorigen Durchgang vom Gegner erhaltenen Karten (siehe unten) zählen mit, sodass er gegebenenfalls keine Karten zieht oder sogar eine höhere Anzahl Karten haben kann!*
- ▶ Jeder wählt geheim die Entdeckungskarte aus, die er behalten will (oder auch mehrere, falls er Treibstoffplättchen verbrauchen möchte) und legt sie verdeckt vor sich ab.
- ▶ Deckt dann eure Entdeckungskarten auf und legt sie offen nach den üblichen Legeregeln vor euch ab.
- ▶ Wer möchte, darf 1 Karte aus seiner Hand abwerfen (am besten schiebt ihr sie einfach unter den Stapel).
- ▶ Falls man dann noch Karten übrig hat, gibt man sie dem Gegner, außer am Ende einer Runde (in dem Fall wirft man auch diese Karten ab).

Die Wertung am Runden- und Spielende bleibt gleich.



Variante

WILDE WASSER

Diese Variante empfiehlt sich für erfahrene Spieler und insbesondere für Partien zu fünft.



- ▶ Sobald jeder Spieler (außer dem Forschungs-Captain) seine Karte(n) gewählt hat, zieht der Forschungs-Captain genau eine zufällige Karte aus den Karten, die jeder andere Spieler übrig hat.
- ▶ Wie üblich zieht der Forschungs-Captain außerdem Karten gemäß der Anzahl seiner Sehrohre plus 1 Karte.
- ▶ Die übrigen Karten werden anschließend verdeckt unter den Stapel geschoben.



Biografien



ANTOINE BAUZA

AUTOR

Der 1978 in Valencia geborene Antoine Bauza ist inzwischen ein produktiver und international gefeierter Spieleautor. Nachdem er neben seiner Arbeit als Lehrer drei Jahre lang Spiele erfunden hat, entschied er sich, das Spieleerfinden zum Hauptberuf zu machen. Als vielseitiger Autor hatte er rasch Erfolg mit **Ghost Stories** und **Monster unterm Bett**. Der Durchbruch kam mit seinen internationalen Bestsellern **7 Wonders** und **Hanabi**.

Oceanos ist sein erstes bei IELLO veröffentlichtes Spiel (abgesehen von seiner Co-Autorenschaft bei **Willkommen im Dungeon**, das in der Reihe Mini Games erschienen ist). Außerdem ist er Autor für Jugendbücher, Rollen- und Videospiele.

www.antoinebauza.fr

[@toinito](https://twitter.com/toinito)



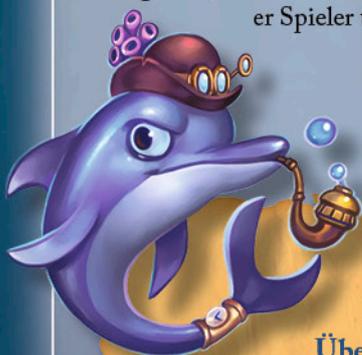
JÉRÉMIE FLEURY

ILLUSTRATOR

Nach seinem Abschluss der Schule für Illustration Émile Cohl in Lyon im Jahr 2010, begann Jérémie Fleury als Konzeptkünstler für Videospiele und machte sich bald einen Namen in der Jugendliteratur (*Azuro le dragon bleu*, *Malenfer*, *L'Enfant-dragon...*). Da er Gefallen daran findet, Lehrreiches unterhaltsam zu verpacken, kam er 2015 zur Brettspielillustration, insbesondere mit **Little Red Riding Hood** (Purple Brain) und natürlich **Oceanos** (IELLO). Imaginäre, fantastische und vergessene Zeiten sind seine Lieblingswelten, in die er Spieler und Leser mit seinen Illustrationen versinken lassen will.

www.trefle-rouge.fr

[@Trefle_Rouge](https://twitter.com/Trefle_Rouge)



Autor: Antoine Bauza
Illustration: Jérémie Fleury
Projektmanager: Ludovic Papais
Übersetzung: Michael Kröhnert

Spieltester: Ludovic Maublanc, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti und all die Spieler von La Cafetière...

Danksagung: Der Autor dankt seinem Sohn, Esteban, der zufällig den Anstoß für Oceanos gab, als er in der Badewanne mit einem wunderschönen Plastik-Seepferdchen spielte...



Symbole



Positive Elemente (weiße Kontur)



TIERE: Am Rundenende erhältst du 2 ★ pro unterschiedlichem Tier in deiner Sammlung. Achte auf die Stufe deines Aquariums und dessen Aufnahmekapazität.



KORALLEN: Am Spielende erhältst du ★ pro Koralle in deinem größten Korallenriff, also im größten zusammenhängenden Gebiet der Karten mit Korallensymbolen.



SCHÄTZE: Am Spielende erhältst du so viele ★, wie auf den von dir geborgenen Schatztruhen abgebildet ist.

Negative Elemente (rote Kontur)



AUGE DES KRAKEN: Wer die meisten Krakenaugen in einer Runde gesammelt hat, verliert ★.

Upgrade-Elemente (weiße Kontur)



STÜTZPUNKTE: Du kannst dein U-Boot upgraden, wenn du bereits Entdeckungskarten mit einem Kristall ausgelegt hast.



KRISTALLE: Legen das Upgrade fest, das du an deinem U-Boot vornehmen kannst.

FOLGT UNS AUF:



www.iello.info

© 2016 IELLO. Alle Rechte vorbehalten
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT - Frankreich

