

Daniel Skjold Pedersen

Asger Harding Granerud

The background of the entire page is a detailed, colorful illustration of an underwater world. At the top, several large cargo ships are visible on the surface of the ocean. Below the waterline, a massive, rusted metal shipwreck dominates the scene. A large shark swims in the upper right, while a diver is seen on the right side, holding a light. The water is a deep blue, and the wreck is covered in coral and smaller fish. The title 'DEEP BLUE' is written in large, white, bubbly letters with a slight shadow, positioned in the center of the image. A small 'TM' trademark symbol is located at the bottom right of the word 'BLUE'.

DEEP BLUE™

Es war eine großartige Idee, diese Karte zu kaufen. Die ältesten, legendärsten und prunkvollsten Unterwasserwracks warten auf euch! Das Boot ist mit Tauchanzügen und Sauerstoffflaschen beladen und der Anker kann gelichtet werden. Keine Zeit zu verlieren!

Das hektische Treiben am Hafen, wo Schiffskapitäne darum kämpfen, die besten Taucher und Historiker anzuheuern, kann nur eines bedeuten: Es gab mehr als ein Exemplar dieser Karte und nun startet die größte Schatzsuche aller Zeiten!

**DAYS OF
WONDER®**

Spielmaterial

◆ 1 Spielplan



◆ 15 Wrackplättchen
6 Start-Wrackplättchen und 9 normale Wrackplättchen
(4 davon zeigen Teile der Versunkenen Stadt)



◆ 5 Schatztruhen aus Kunststoff

◆ 7 Szenariokarten „Logbuch des Kapitäns“



◆ 10 Boote aus Kunststoff (2 pro Spielerfarbe)

◆ 50 Crewkarten
(je 4 Start-Crewkarten in den 5 Spielerfarben und 30 weitere Crewkarten)



◆ Tauchtafel

◆ Taucherglocke



◆ 6 Startbonus-Plättchen



◆ 31 Steine aus Kunststoff
(9x silbern, 5x golden, 4x schwarz, 4x blau, 4x lila, 3x rot, 2x grün)

◆ 5 Spielertableaus (1 pro Spielerfarbe)



◆ Stoffbeutel



◆ Siegpunktplättchen (SP)
in verschiedenen Werten (1, 5, 10, 20)

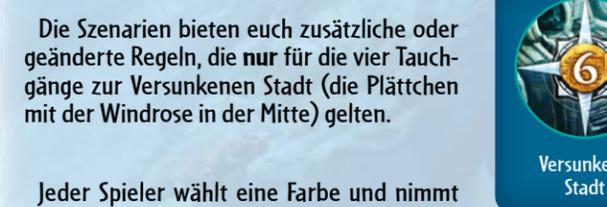
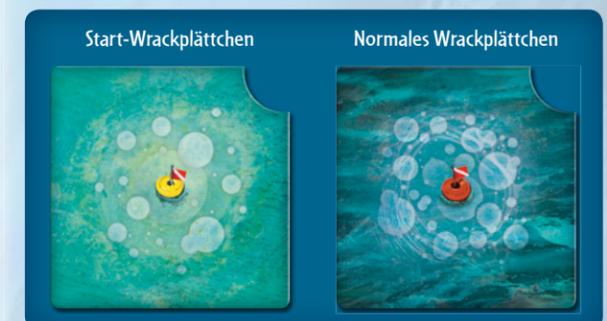
Spielvorbereitung

Legt den Spielplan **1** in die Tischmitte. Mischt die 6 Start-Wrackplättchen (mit einer gelben Boje auf der Rückseite) **2**, verteilt sie verdeckt auf die 6 quadratischen Tauchstellen auf dem Spielplan mit demselben Symbol und **deckt sie auf**. Werft das leere Plättchen ab. Mischt die 9 normalen Wrackplättchen (mit einer roten Boje auf der Rückseite) **3** und verteilt sie **verdeckt** auf die übrigen Tauchstellen auf dem Spielplan.

Legt das Tauchtafel, die Taucherglocke und die Siegpunktplättchen (SP) neben dem Spielplan bereit **4**.

Legt 2 silberne, 2 goldene, 2 rote, 2 grüne und 4 lila Steine auf das dargestellte Feld **5** auf dem Spielplan. Dies ist der Vorrat. Gebt die übrigen 19 Steine (4 schwarze, 4 blaue, 7 silberne, 3 goldene und 1 roten) in den Stoffbeutel.

Nehmt eine der sieben Szenariokarten und legt sie offen neben den Spielplan **6**. Für eure erste Partie empfehlen wir das Szenario „Unruhige Gewässer“. In späteren Partien könnt ihr das Szenario entweder zufällig bestimmen oder euch eines aussuchen.



Die Szenarien bieten euch zusätzliche oder geänderte Regeln, die **nur** für die vier Tauchgänge zur Versunkenen Stadt (die Plättchen mit der Windrose in der Mitte) gelten.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich:
- die 2 Boote in seiner Farbe und legt sie in den Hafen **7** auf dem Spielplan,
 - das Spielertableau in seiner Farbe und legt es vor sich,
 - seine Startcrew (4 Karten in seiner Farbe **8**) auf die Hand
 - und eine Schatztruhe.

Entfernt die Startcrews der nicht verwendeten Spielerfarben aus dem Spiel.

Mischt die übrigen 30 Crewkarten und legt sie als verdeckten Stapel an das \$4-Feld auf dem Spielplan. Deckt die obersten 4 Karten nacheinander auf und legt sie offen an die Felder, beginnend bei \$1. Sie bilden den Markt **9**. Falls unten auf diesen Karten farbige Steine mit einem „+1“ abgebildet sind, nehmt ihr die entsprechenden Steine aus dem Vorrat und gebt sie in den Beutel.

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Teilt dann Startbonus-Plättchen **10** wie folgt an die Spieler aus, je nachdem wo sie in Zugreihenfolge sitzen: 0 Plättchen an den Startspieler, dann 1 / 1 / 2 / 2 Plättchen. Diese können entweder als Rabatte beim Anheuern von Crewmitgliedern oder als zusätzliche Bewegung beim Segeln eingesetzt werden.



Ziel des Spiels

In *Deep Blue* trittst du gegen deine Mitspieler in einer riesigen Unterwasser-Schatzsuche an. Dein Ziel ist es, die meisten Siegpunkte (SP) zu sammeln, indem du Tauchgänge zu Wracks leitest, Schätze in dein Boot lädst und die Fähigkeiten deiner Crew bei den Tauchgängen nutzt.

Die Schatzsuche besteht aus vielen kleineren Tauchgängen. Du kannst nicht bei allen dabei sein, also plane voraus und profitiere von den Zügen deiner Mitspieler.

Spielablauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend mit dem Startspieler. Die Partie endet, sobald ein Spieler in seinem Zug einen Tauchgang zum vierten und letzten Plättchen der Versunkenen Stadt durchgeführt hat. Wer am Zug ist, muss genau eine der vier möglichen Aktionen durchführen: ein Crewmitglied *Anheuern*, *Segeln*, *Ausruhen* oder *Tauchen*.

Hinweis: Immer wenn du eine oder mehrere Karten von deiner Hand ausspielst, legst du sie offen und für alle Spieler sichtbar rechts neben dein Spielertableau. Am Ende deines Zugs oder wenn der Tauchgang vorbei ist, an dem du teilgenommen hast, legst du diese Karte(n) verdeckt in den Ausruhbereich deines Tableaus. Du darfst dir die Karten in deinem eigenen verdeckten Stapel jederzeit ansehen, allerdings nicht die der anderen Spieler.

Grün hat gerade 3 Karten während eines Tauchgangs ausgespielt.



Die 3 Karten werden sofort nach dem Tauchgang verdeckt auf den Ausruhbereich des Spielertableaus gelegt.



Anheuern



Mit dieser Aktion kannst du ein neues Crewmitglied vom Markt anheuern. Dafür musst du so viele Karten mit Geld-Symbol von deiner Hand ausspielen, dass du den Preis bezahlen kannst, der über der Karte auf dem Spielplan angegeben ist (von \$1 bis \$3). Nimm das so angeheuerte Crewmitglied direkt **auf die Hand**.

Mithilfe der Crewmitglieder kannst du bei Tauchgängen Extrapunkte erhalten, dich vor den Gefahren der Tiefsee schützen oder dich fortbewegen, wenn du die Aktion *Segeln* durchführst (siehe unten). Manche Crewmitglieder haben noch ein zweites Symbol (Geld oder Propeller): Du darfst sie für einen beliebigen der beiden Effekte ausspielen, aber nie beide gleichzeitig nutzen.

Pro Zug darfst du immer nur 1 neues Crewmitglied anheuern. Wenn du mehr bezahlst, als die Kosten betragen (wenn du z. B. eine Karte mit \$2 ausspielst, um ein Crewmitglied für \$1 anzuheuern), verfällt der Restbetrag.

Anschließend rückst du die übrigen drei Crewkarten soweit es geht in Richtung des \$1-Felds, deckst eine neue Karte vom Stapel auf und legst sie auf das \$3-Feld. Zeigt die neu aufgedeckte Karte einen farbigen Stein mit einem „+1“, nimmst du sofort einen entsprechenden Stein aus dem Vorrat und gibst ihn für den Rest der Partie in den Beutel.

Name des Crewmitglieds

Farbe und/oder Anzahl der Steine, die notwendig sind, um diese Karte bei einem Tauchgang auszuspielen

Alternativer Effekt, falls vorhanden (kann nur bei den Aktionen *Anheuern* und *Segeln* ausgespielt werden)

Zeigt (falls vorhanden), welcher Stein aus dem Vorrat in den Beutel gegeben werden muss, wenn diese Crewkarte auf dem Markt erscheint

SP, die du erhältst, wenn du diese Karte ausspielst (nur während eines Tauchgangs)

Den Markt erneuern

Du darfst stattdessen \$4 bezahlen, um sofort alle ausliegenden Crewkarten abzuwerfen und durch vier neue Crewkarten zu ersetzen. Anschließend darfst du dir direkt und ohne weitere Kosten eine beliebige der vier neuen Karten nehmen. Denke daran, das angeheuerte Crewmitglied wie oben beschrieben durch ein neues vom Stapel zu ersetzen. Wichtig ist auch, dass du für alle neu aufgedeckten Karten die entspre-



chenden Steine in den Beutel gibst. Die Steine, die zuvor durch die jetzt abgeworfenen Crewmitglieder in den Beutel gegeben wurden, bleiben im Beutel.

Hinweis: Es gibt kein Handkartenlimit. Du darfst im Laufe der Partie so viele Crewmitglieder anheuern, wie du möchtest.

Segeln



Spiele eine oder mehrere Crewkarten mit einem Propeller-Symbol von deiner Hand. Bewege dann deine Boote um bis zu so viele Felder entlang der Routen auf dem Spielplan, wie die Zahlen auf den Propeller-Symbolen insgesamt ergeben. Du darfst auch Teile der Bewegung verfallen lassen.

Du darfst die Bewegungen beliebig auf deine Boote aufteilen oder auch nur mit einem Boot ziehen. Die Bewegung eines Bootes wird durch nichts aufgehalten, es kann über jedes Wrackplättchen hinwegsegeln.

Nachdem du deine Boote bewegt hast, gibt es je nach Standort des Bootes drei Möglichkeiten, was als Nächstes passiert:

Boot auf einem aufgedeckten Wrackplättchen: Stelle dein Boot auf ein leeres farbiges Erkundungsfeld (auf jedem Erkundungsfeld kann immer nur ein Boot stehen). Da du die Gegend erkundet hast, wirst du hier bei einem Tauchgang (siehe *Tauchen*) einen

Vorteil haben. Falls bereits alle Erkundungsfelder belegt sind, stellst du dein Boot einfach auf den leeren Bereich in der Mitte des Plättchens.

Boot auf einem verdeckten Wrackplättchen: Decke das Plättchen auf und stelle dein Boot auf eins der farbigen Erkundungsfelder, falls vorhanden. Achte darauf, dass du ein neues Wrackplättchen nur aufdeckst, wenn du deine Bewegung darauf endgültig beendest, nicht wenn du nur darüber hinwegsegelst.



Boot auf einer Navigationsboje oder einer leeren Tauchstelle: Nichts passiert.

Hinweis: Ein Spieler kann seine beiden Boote auf zwei verschiedene Erkundungsfelder des gleichen Wrackplättchens stellen und somit von beiden Vorteilen profitieren.

Wenn du die Aktionen *Anheuern* oder *Segeln* durchführst, darfst du dein(e) Startbonus-Plättchen entweder als Geld- oder Propeller-Bonus einsetzen. Jedes Plättchen hat einen Wert von 1 und du kannst sie für sich allein oder in Kombination mit ausgespielten Karten nutzen. Wirf ein Plättchen ab, sobald du es eingesetzt hast.



In ihrem Zug entscheidet sich Orange für die Aktion *Segeln*. Sie spielt 2 Karten mit insgesamt 4 Propellern von ihrer Hand aus und darf ihre Boote nun bis zu 4 Felder bewegen.

Orange entscheidet sich, jedes ihrer Boote um 2 Felder zu bewegen. Das erste segelt über ein verdecktes Wrackplättchen hinweg und beendet die Bewegung auf dem nächsten. Das zweite Boot segelt an einer Navigationsboje vorbei und stellt sich zu Gelb auf ein aufgedecktes Plättchen.

Nach ihren Bewegungen deckt Orange das verdeckte Plättchen auf, auf dem das erste Boot stehengeblieben ist. Sie beschließt, ihr Boot auf das silberne Erkundungsfeld zu stellen, dann wählt sie ein freies Erkundungsfeld für ihr zweites Boot aus. Abschließend legt sie die ausgespielten Crewkarten verdeckt in den Ausruhbereich ihres Spielertableaus.



Ausruhen

Mische alle deine Crewkarten, die im Ausruhbereich deines Spielertableaus liegen. Ziehe anschließend die obersten 3 Karten auf deine Hand.

Du darfst diese Aktion auch dann wählen, wenn du nur 1 oder 2 Karten im Ausruhbereich liegen hast.



Tauchen

Diese Aktion darfst du nur wählen, wenn eines oder mehrere deiner Boote auf einem Wrackplättchen stehen, unabhängig davon, ob es auf einem Erkundungsfeld steht.

Wenn deine Boote auf zwei verschiedenen Wrackplättchen stehen, musst du dich entscheiden, auf welchem du tauchen möchtest.

Wenn du die **Tauchen**-Aktion wählst, wirst du zum Tauchleiter und führst folgende Schritte aus:



Zur Tauchstelle eilen

Der Tauchleiter nimmt die Taucherglocke und stellt sie neben das Wrackplättchen, auf dem er tauchen möchte.

Alle Spieler, die Boote auf benachbarten Feldern (genau eine Bewegung entfernt) haben, dürfen zur Tauchstelle eilen und ihre Boote kostenlos auf die Tauchstelle verschieben. Dabei beginnt der Tauchleiter, der zusätzlich sein zweites Boot auf das Plättchen stellen könnte, die anderen Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Stellt die dazueilenden Boote in die Mitte des Plättchens, sie dürfen **nicht** auf die Erkundungsfelder gesetzt werden, selbst wenn noch welche frei sind.

Alle Spieler mit mindestens einem Boot auf dem Wrackplättchen nehmen automatisch am Tauchgang teil und können dadurch SP erhalten.

Nach Schätzen tauchen

Der Tauchleiter nimmt das Tauchtableau und den Stoffbeutel. Achte darauf, dass alle Steine vom vorherigen Tauchgang wieder in den Beutel gegeben wurden. Dann zieht er langsam und für alle Spieler sichtbar **einen Stein nach dem anderen** aus dem Beutel und legt ihn auf das Tauchtableau.

Nach jedem gezogenen Stein muss der Tauchleiter entscheiden, ob er den Tauchgang beendet oder weitermacht. Wenn er zu viele schwarze oder blaue Steine zieht, kann es sein, dass er den Tauchgang abbrechen muss und alle Schätze verliert. Der Tauchleiter muss mindestens einen Stein ziehen, bevor er den Tauchgang beenden kann.



Wichtig: Die anderen Spieler können den Tauchgang nicht von sich aus beenden und müssen den Entscheidungen des Tauchleiters folgen. Sie können Karten ausspielen, um SP zu erhalten oder sich vor Gefahren zu schützen, aber sie können nicht bestimmen, wie lange er das Glück herausfordert.

Rote, goldene und silberne Steine sind Schätze, welche die Taucher an die Oberfläche bringen können.



Grüne Steine sind mysteriöse Artefakte und **lila Steine** sind Antiquitäten; sie sind nur für Spieler von Wert, die ein passendes Crewmitglied ausspielen können (Okkultisten und Archäologen). Wenn der Tauchleiter einen solchen Stein zieht, legt er ihn in die Mitte des Tauchtableaus.



Schwarze und blaue Steine sind Gefahren, nämlich Seeungeheuer bzw. Sauerstoffengpässe. Wird ein solcher Stein gezogen, wird er auf die entsprechende Leiste auf dem Tauchtableau gelegt. Der erste schwarze und der erste blaue Stein, der in einem Tauchgang gezogen wird, ist nur eine Warnung und hat keinen Effekt.



Bei **jedem** schwarzen oder blauen Stein, der nach dem ersten dieser Farbe gezogen wird, müssen sich alle Spieler, die an diesem Tauchgang teilnehmen, gegen die Gefahr schützen, oder auftauchen und den Tauchgang abbrechen. Wenn ein Spieler wieder auftaucht, stellt er sein(e) Boot(e) neben das Wrackplättchen. Er wird keine SP für die gezogenen Schätze erhalten und darf keine weiteren Karten ausspielen. Er erhält allerdings weiterhin die SP für seine bereits ausgespielten Karten.

Ein Spieler kann sich vor einer Gefahr schützen, indem er

- eine passende schwarze oder blaue Crewkarte ausspielt oder
- ein schwarzes oder blaues Erkundungsfeld nutzt.

Ein Spieler mit einem Boot auf einem schwarzen oder blauen Erkundungsfeld des aktuellen Wrackplättchens kann dieses einmalig nutzen, statt eine schwarze oder blaue Karte von seiner Hand auszuspielen. Er stellt sein Boot anschließend in die Mitte des Plättchens, um anzuzeigen, dass dieser Effekt genutzt wurde.

Zuerst schützt sich der Tauchleiter gegen Seeungeheuer (schwarz) und Sauerstoffengpässe (blau), die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spieler sind nicht ver-

pflichtet, sich gegen eine Gefahr zu schützen, auch wenn sie die passende Karte auf der Hand haben. Sie dürfen sich z. B. auch entscheiden, auf die SP von den Schätzen zu verzichten und aufzutauchen, um die Karte für später aufzuheben.



Hinweis: Ein Spieler muss sich immer erst vor einem schwarzen oder blauen Stein schützen, bevor er etwas anderes machen darf. Wenn z. B. ein blauer Stein als achter Stein gezogen wird, muss sich ein Spieler, der die „8 Steine“-Crewkarte ausspielen möchte, zuerst vor dem Sauerstoffengpass schützen. Er darf die Karte erst ausspielen, nachdem er sich erfolgreich schützen konnte. Wenn das Szenario „Unruhige Gewässer“ gespielt wird und der Tauchleiter auf einem Tauchgang zur Versunkenen Stadt 2 Steine zieht, darunter mindestens eine Gefahr, muss sich ebenfalls jeder Spieler erst vor der Gefahr schützen, bevor er den zweiten Stein für sich werten kann, falls dieser keine weitere Gefahr ist.

Crewkarten ausspielen

Nachdem ein Stein gezogen wurde, darf jeder Spieler, der noch am Tauchgang teilnimmt, eine oder mehrere passende Crewkarten von seiner Hand ausspielen, um am Ende des Tauchgangs SP zu erhalten. Diese SP sind ihm sicher, egal wie der Tauchgang weiter verläuft.

Manche Karten erfordern, dass ein Stein einer bestimmten Farbe gezogen worden ist, andere, dass mehrere Steine der gleichen Farbe gezogen worden sind und wieder andere erfordern eine bestimmte Anzahl an Steinen beliebiger Farben, selbst schwarze und blaue (Symbol: weißer Stein mit Fragezeichen). Wenn ein Stein gezogen wird, kann es auch vorkommen, dass ein Spieler direkt zwei oder mehr Karten ausspielen kann, um SP zu erhalten.



Eine Crewkarte mit diesem Symbol kann während eines Tauchgangs ausgespielt werden, sobald 8 Steine beliebiger Farben gezogen wurden.

Beispiel 1



Der Tauchleiter zieht einen roten Stein.

Zwei der anderen Spieler, die am Tauchgang teilnehmen, haben eine rote Karte und spielen sie aus. Sie erhalten am Ende des Tauchgangs dafür 4 SP.



Hätte ein einzelner Spieler beide roten Karten auf der Hand gehabt, hätte er sie beide ausspielen können, um 8 SP zu erhalten.

Beispiel 2



Der achte gezogene Stein ist ein goldener.

Ein Spieler kann gleichzeitig seine „1 Gold“-Startkarte und seine „8 Steine“-Karte ausspielen.



Beispiel eines Tauchgangs



Grün ist der Tauchleiter und zieht nacheinander:

- ◆ einen goldenen, einen silbernen, einen blauen und einen grünen Stein (der nur Orange etwas nutzt).
- ◆ Anschließend zieht er einen weiteren goldenen, dann einen roten Stein, der sowohl Grün (er spielt eine rote Karte aus) und Gelb (sie steht auf dem roten Erkundungsfeld) glücklich macht. Zuletzt zieht er einen schwarzen Stein.



Grün entscheidet sich, weiterzumachen, allerdings zieht er einen zweiten blauen Stein.

Alle Spieler müssen sich vor der Gefahr schützen, wenn sie nicht auftauchen wollen. Grün nutzt sein blaues Erkundungsfeld, Orange spielt eine blaue Karte aus und kann dann auch ihre „8 Steine“-Karte ausspielen. Gelb jedoch hat keine schützende Karte auf der Hand und muss vorzeitig auftauchen. Sie nimmt nun nicht mehr am Tauchgang teil.

Grün beschließt, den Tauchgang zu beenden, und die Spieler zählen ihre SP.

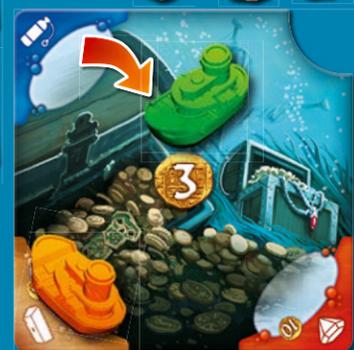
SP für Orange

Karten = 14 SP

Steine = 15 SP

(Dank des goldenen Erkundungsfelds erhält sie für jeden goldenen Stein 5 statt 2 SP.)

GESAMT = 29 SP



SP für Gelb

Karten = 2 SP

Steine = 0 SP

(Sie musste vorzeitig auftauchen. Zu schade: wäre sie bis zum Ende dabei gewesen, hätte sie für die Steine 15 SP erhalten.)

GESAMT = 2 SP



SP für Grün

Karten = 6 SP

Steine = 9 SP

Tauchleiter = 3 SP

GESAMT = 18 SP

Ende des Tauchgangs

Der Tauchgang endet, sobald der Tauchleiter sich dazu entscheidet, aufzuhören und aufzutauchen. Alle Spieler, die noch am Tauchgang teilnehmen, erhalten SP für die gezogenen Steine. Der Tauchgang endet auch, wenn sich der Tauchleiter nicht vor einem schwarzen oder blauen Stein schützen kann. Falls sich die anderen Spieler im Tauchgang schützen können, erhalten sie noch SP für die gezogenen Steine (der Tauchleiter erhält sie nicht), der Tauchgang ist dennoch beendet.

SP erhalten

SP VON KARTEN

(für alle Spieler, die am Tauchgang teilgenommen haben)

Alle Spieler, die während des Tauchgangs Karten mit SP ausgespielt haben, erhalten diese Punkte nun, selbst wenn sie vorzeitig auftauchen mussten.

SP VON STEINEN

(nur für Spieler, die bis zum Ende am Tauchgang teilgenommen haben)

Alle Spieler, die nicht vorzeitig auftauchen mussten, erhalten nun SP, abhängig von den gezogenen Steinen (die Spieler erhalten **keine** zusätzlichen SP, wenn sie beide Boote auf dem Plättchen stehen haben):

◆ 4 SP für jeden roten Stein

(10 SP, wenn du ein Boot auf einem roten Erkundungsfeld des Wrackplättchens stehen hast)

◆ 2 SP für jeden goldenen Stein

(5 SP, wenn du ein Boot auf einem goldenen Erkundungsfeld des Wrackplättchens stehen hast)

◆ 1 SP für jeden silbernen Stein

(3 SP, wenn du ein Boot auf einem silbernen Erkundungsfeld des Wrackplättchens stehen hast)

SP FÜR DEN TAUCHGANG

(nur für den Tauchleiter)

Zuletzt erhält der Tauchleiter noch die SP des Wrackplättchens, die in der Mitte des Plättchens angegeben sind. Er erhält diese SP auch dann, wenn er vorzeitig auftauchen musste.

Die Spieler legen alle ihre Siegpunkte in ihre Schatztruhe und halten sie vor den anderen geheim.

Das Wrackplättchen abwerfen

Ihr könnt auf jedem Wrackplättchen nur einmal nach Schätzen tauchen, egal wie erfolgreich der Tauchgang war. Werft das Wrackplättchen anschließend ab, außer es zeigt einen Teil der Versunkenen Stadt: Legt dieses auf sein entsprechendes Feld in der unteren linken Ecke des Spielplans.

Gebt alle gezogenen Steine zurück in den Stoffbeutel.

Spielende

Sobald ihr das vierte und letzte Plättchen der Versunkenen Stadt auf sein entsprechendes Feld auf dem Spielplan gelegt habt, ist das Fresko der Versunkenen Stadt vollständig und die Partie endet sofort.



Die Spieler zählen die SP aus ihren Schatztruhen und vergleichen ihre Ergebnisse.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt die Partie. Bei Gleichstand ist der daran beteiligte Spieler besser platziert, der mehr Crewkarten hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die Spieler ihre Platzierung und geloben sich, bei der nächsten Partie tiefer zu tauchen als die anderen.

Anhang

Bonuse für Erkundungsfelder

Mit einem Boot auf diesem Feld erhältst du **3 SP** (statt 1 SP) für jeden silbernen Stein, der bei diesem Tauchgang gezogen wurde (falls du bis zum Ende teilgenommen hast).




Mit einem Boot auf diesem Feld erhältst du **5 SP** (statt 2 SP) für jeden goldenen Stein, der bei diesem Tauchgang gezogen wurde (falls du bis zum Ende teilgenommen hast).




Mit einem Boot auf diesem Feld erhältst du **10 SP** (statt 4 SP) für jeden roten Stein, der bei diesem Tauchgang gezogen wurde (falls du bis zum Ende teilgenommen hast).




Mit einem Boot auf diesem Feld kannst du dich **einmal kostenlos vor einem blauen Stein schützen**. Schiebe dein Boot in die Mitte des Plättchens, sobald du diesen Effekt genutzt hast.




Mit einem Boot auf diesem Feld kannst du dich **einmal kostenlos vor einem schwarzen Stein schützen**. Schiebe dein Boot in die Mitte des Plättchens, sobald du diesen Effekt genutzt hast.




Mit einem Boot auf diesem Feld kannst du dich **einmal kostenlos vor einem blauen ODER einem schwarzen Stein schützen**. Schiebe dein Boot in die Mitte des Plättchens, sobald du diesen Effekt genutzt hast.




Szenariokarten „Logbuch des Kapitäns“



Denkt daran: Die Sonderregeln der gewählten Szenariokarte gelten nur für Tauchgänge zu den vier Teilen der Versunkenen Stadt.

Unruhige Gewässer

„Man sieht hier unten die Hand vor den Augen nicht mehr ...“
Der Tauchleiter muss 2 Steine auf einmal aus dem Beutel ziehen.

Die Besten der Besten

„Ich habe noch nie etwas von einer versunkenen Stadt gehört ... aber die Experten, die wir angeheuert haben, scheinen zu wissen, wovon sie reden ...“
Alle Karten, die für SP ausgespielt werden, geben 4 SP mehr als angegeben.

Verstreute Reichtümer

„Selbst von der Oberfläche aus sehen wir Dinge im Wasser glitzern. Überall! Und manchmal auch Schatten, die sich bewegen ...“

Sobald du einen Teil der Versunkenen Stadt aufdeckst, legst du je einen Stein aus dem Beutel auf dieses und alle benachbarten Plättchen. Auf jedem Plättchen kann nur ein Stein liegen, wenn du also das nächste Teil der Versunkenen Stadt aufdeckst, legst du nur noch Steine auf Plättchen, auf denen noch kein Stein liegt.

Immer wenn ein Tauchgang auf einem Plättchen begonnen wird, auf dem ein Stein liegt, wird dieser Stein sofort auf das Tauchtableau gelegt. Er zählt, als wäre er als erster aus dem Beutel gezogen worden. Dieser Stein wird nach dem Tauchgang mit den anderen gezogenen Steinen zurück in den Beutel gegeben.

Lukrative Wracks

„Ich erhielt soeben Nachricht von unserer Gönnerin. Sie will, dass wir alles an die Oberfläche bringen, was irgendwie geht. Von Goldenen Statuen bis hin zu Nachttöpfen, wir lassen nichts zurück ...“
Wenn der Tauchleiter den Tauchgang sicher beendet, erhält er 2 SP für je 3 gezogene Steine.

Ein Sturm zieht auf

„Ein Sturm zieht vom Norden her auf. Wir müssen uns beeilen und so schnell wie möglich hier weg. Sonst werden andere reich, indem sie bald das Wrack unseres Schiffs plündern.“
Ein Spieler, der einen Teil der Versunkenen Stadt aufdeckt, muss sofort einen Tauchgang starten. Dies ist eine freie Aktion. Allerdings dürfen alle Spieler mit ihren Booten aus einer Entfernung von 2 Bewegungen (statt 1 Bewegung) zur Tauchstelle eilen.

Gefährliche Riffe

„Diese flachen Gewässer sind trügerisch. Es hat Stunden gedauert, die Tauchstelle zu erreichen, ohne uns den Rumpf zu zerfetzen.“
Spieler können nicht zu Tauchgängen zur Versunkenen Stadt eilen.

Schätze im Überfluss

„Antiquitäten, Schätze und Juwelen überall! Wir brauchen ein größeres Boot ...“
Bei einem Tauchgang zur Versunkenen Stadt erhalten alle Spieler die Bonuspunkte des Plättchens, die sonst nur der Tauchleiter bekommt. Jeder Spieler mit zwei Booten erhält diese Punkte doppelt.



ENTWICKELT VON

Sidekick Games



AUTOREN

Daniel Skjold Pedersen – Asger Harding Granerud

ILLUSTRATIONEN

Nicolas Fructus

Illustration der Karten

Biboun, Djib, Naiade, Nicolas Fructus, Miguel Coimbra, Piéro, Régis Torres, Trèfle Rouge

GRAFIK

Cyrille Daujean

ÜBERSETZUNG

Veronika Stallmann

DAYS OF WONDER ONLINE

Registriere dein Brettspiel



Wir laden dich ein, dich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder“ anzuschließen. Dort findest du viele Online-Versionen unserer Spiele. Um deine „Days of Wonder“- Nummer zu nutzen, füge sie deinem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder“ hinzu oder richte ein neues Konto unter www.daysofwonder.com/deep-blue ein. Klicke einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folge dann den Anweisungen. Wenn du mehr über andere Spiele von „Days of Wonder“ erfahren möchtest, kannst du uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

www.daysofwonder.com

Die Autoren danken ganz besonders ihren wundervollen Familien dafür, dass sie ihre verrückten Unterfangen immer unterstützen.

Ebenfalls danken sie den vielen Freunden und Testspielern ganz herzlich für die jahrelange Hilfe: Ole Palnatoke Andersen, Henning Grubb Basballe, Thomas Berger, Ditte Fogh Berthelsen, Lisbeth Birkholz, Alma Ronja Blaabjerg, Morten Blaabjerg, Bastian Borup, Mads L. Brynnum, Sara Burmeister, Keith Edwards, Kristoffer Enggaard, Daniel Engsvang, Rasmus Solmer Eriksen, Thomas Frøhlich, Daniel L. E. Hammer, Lars Wagner Hansen, Oliver Hartsteen, Hans Peter Hartsteen, Alfred Hoffmann, Lars Hoffmann, Henrik Marott Hølse, Thomas Hougaard, Steven Højlund, Otto Plantener Jensen, Bertil Jessen, Renée Jessen, Peter Krog-Meyer, Kasper Lapp, Ulrik Morten Madsen, Amalie Bülow Nielsen, Jeppe Norsker, Jakob Lind Olsen, Jimmy Holm Olsen, Brian Petersen, Hans Kristian Roemer, Ole Steiness, Sigurd Stenbæk, Vigga Stenbæk, Ryan Thieboud, Andreas Utzon-Frank, Troels Vastrup, Søren Vendelbo, Morten Weilbach, Nikolaj Wendt, allen bei unseren Superhelden-Treffen, dem Bastard Café und Giants Club sowie den Nordic Game Artisans. Ein besonderer Dank des Verlags geht an Julien Delval.