



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

NEMO'S WAR (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Überlebe bis zur **Finale-Karte**, führe dann die **Wertung** durch und lies den passenden Epilog. Du verlierst sofort ohne Wertung, wenn eine Nautilus-Ressource ihr letztes Feld erreicht, **Kapitän Nemos Ruf** die Geächtet-Schwelle deines **Bewegungs** erreicht oder die Weltmeere vollständig blockiert sind, wenn ein Kriegsschiff eingesetzt werden müsste.

SPIELAUFBAU

- Siehe Seiten 5-7 der Anleitung.
- **Abenteuerstapel**: Besteht aus 31 Karten. Ereignismengen und Starttechnologie hängen vom **Bewegungsgrund** ab.
- **Starttechnologien**: Wissenschaft = Monströse Gestalt; Erforschung = Hydroantrieb; Anti-Imperialismus = Doppelrumpf; Krieg! = Periskopvorrichtung. Die passende Technologie darf für 3 **Nautilus-Ressourcen** sofort nachgerüstet werden.
- **Schwierigkeit**: Offizier ist Standard. Matrose startet leichter: mehr Hilfe bei Zusätzlichen Ereignissen, 2 **AP**, weniger Kontakte, Starttechnologie gratis. Kapitän startet schwerer: 0 **AP**, kein Schatzsuche-Stein auf Zusätzliche Ereignisse, mehr Kontakte, Starttechnologie nur als nachrüstbare Technologie.
- **Schiffsfarben**: Weiß/hellgelb = Start-Schiffe. Grau = Rückseiten weißer Zivilschiffe. Blau/grün = Ruf-Verstärkungsflotten. Gelb/orange/rot = Akt-/Wendepunkt-Verstärkungsflotten. Schwarz = Ereignisschiffe. Violett = stärkere Kriegsschiff-Rückseiten ab Ruf 36+.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **AP**: Aktionspunkte. Max. 5 **AP** besitzen. Am Ende der Aktionsphase max. 1 **AP** behalten; übrige **AP** verfallen.
- **AW / VW**: Angriffswert eines Kriegsschiffs / Verteidigungswert eines Schiffs.
- **Auslage**: Bereich für aktive Personen, nachgerüstete Technologien, BEHALTEN-Ereignisse und laufende Effekte.
- **Bewegungsgrund**: Nemos Mission. Bestimmt Wertungsmodifikatoren und Geächtet-Schwelle.
- **ERFOLG / FEHLSCHLAG**: Karten werden je nach Symbol oder Ergebnis auf den passenden Stapel gelegt. Bei Spielende zählen nur Karten im **ERFOLG-Stapel**.
- **Hauptozean**: Nummerierter Ozean mit **Würfelsymbol** und hervorgehobener Umrandung. Relevant für Kontaktphase, Schatzsuche-Steine und **Tonnageleiste**.
- **Zwischenozean**: Nicht nummerierter Ozean ohne **Würfelsymbol**. Für **Tonnage** wählst du eine angrenzende **Hauptozeanreihe**.
- **Angrenzend**: Ozeane mit blauer Verbindungslinie. Für Kontaktpriorität zählen auch schwarz gepunktete Linien als angrenzend.
- **Kapitän Nemos Ruf**: Aufmerksamkeit der Weltmächte. Höher ist schlechter. Ruf-Schwellen lösen Verstärkungsflotten, violette Kriegsschiffe, schwarze **Würfel** oder Niederlage aus.
- **Nautilus-Ressourcen**: **Nemo, Crew, Rumpf**. Links = besser und meist mehr SP; rechts = schlechter, mögliche Minuspunkte. Äußerstes rechtes Feld = sofort verloren.
- **Riskieren**: Schiebe eine erlaubte Nautilus-Ressource vor

dem TEST einen halben Schritt nach rechts, um ihren Modifikator zu erhalten.

Siehe [04.3]

- **Schiff**: Kriegsschiff oder Zivilschiff. Ein **Unbekannter Kontakt** ist kein **Schiff**.
- **Unbekannter Kontakt**: Wird erst durch Kampf oder Kontaktpriorität durch ein **Schiff** aus dem **Schiffsbeutel** ersetzt.
- **Tonnage**: Zerstörtes **Schiff** auf der **Tonnageleiste** für SP. Alternative: **Bergungsgut** für Technologien.
- **Würfel**: Normal werden 2 **Würfel** addiert. Einzelwürfe mit 1 **Würfel** bestimmen direkt ein Ergebnis. In der Kontaktphase zählt die Differenz der weißen **Würfel**.
- **X**: Abwerfen / aus dem Spiel nehmen.
- **Goldene Regel**: Kartentexte und Effekte haben Vorrang vor den Regeln.
- **Offene Informationen**: **Schiffs-** und Schatz-Vorräte, **ERFOLG-** und **FEHLSCHLAG-Stapel**, Rückseiten von **Schiffen** auf dem Spielplan.
- **Verdeckte Informationen**: Stapel **Dein Abenteuer**, Stapel **Zusätzliche Ereignisse**, Finale-Karten in der Schachtel, verdeckter Technologiestapel.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus:

01. Abenteuerphase
02. Kontaktphase
03. Aktionsphase

Wiederhole diese Reihenfolge, bis eine Niederlage eintritt oder die Finale-Karte ausgeführt wird.

[01] ABENTEUERPHASE

[01.1] KARTE ZIEHEN

01. Ziehe die oberste Karte vom Stapel **Dein Abenteuer**.
02. Bestimme den Kartentyp.
03. Handle die Karte vollständig ab.
04. Fahre mit der Kontaktphase fort, außer die Karte beendet das Spiel.

[01.2] AKT-KARTEN

- **Akt I / II / III**: Handle den Kartentext ab und lege die Karte links neben den Spielplan.
- Die neue Aktkarte ist sofort aktiv.
- Die aktive Aktkarte bestimmt, welche und wie viele **Würfel** du ab jetzt in der Kontaktphase wirfst.
- **Akt III**: Du wirfst 3 weiße **Würfel** und wählst 2 davon für die Runde.

Siehe [02.1]

[01.3] EREIGNISSE

- **AUSFÜHREN**: Handle den Kartentext sofort ab. Lege die Karte danach gemäß Symbol auf **ERFOLG** oder **FEHLSCHLAG**.

- **BEHALTEN**: Lege die Karte in deine **Auslage**. Ihr Text bestimmt, wann und wie du sie nutzen darfst. Nach Nutzung auf den angegebenen Stapel legen.
- Manche **BEHALTEN**-Karten punkten nur genutzt, andere nur ungenutzt bis Spielende; Kartentext beachten.
- **TEST**: Führe den **TEST** sofort aus. Lege die Karte danach je nach Ergebnis auf **ERFOLG** oder **FEHLSCHLAG**.

Siehe [04]

- **Wendepunkt - Plötzlich ein Knall**: Besonderes **AUSFÜHREN**-Ereignis. Es bezieht sich auf die ersten 3 Verloren!-Felder der Ruf-Leiste, nicht auf Feld 51. Dein **Bewegungsgrund** ist für diese Prüfung egal.
- **Finale**: Handle die Finale-Karte ab. Danach endet das Spiel und du wertest, sofern keine sofortige Niederlage ausgelöst wurde.

[01.4] SCHIFFE DURCH EREIGNISSE IM OZEAN DER NAUTILUS

- Platziert ein Ereignis ein **Schiff** im Ozean der Nautilus, darf es dort auch platziert werden, wenn der Ozean bereits voll ist.
- Führt die Karte zu einem sofortigen Kampf, kostet dieser keine **AP**.
- Überlebt das **Schiff** in einem überfüllten Ozean, bleibt es dort liegen.
- Wird später ein anderes **Schiff** aus diesem Ozean entfernt, nimmt das überzählige **Schiff** den frei gewordenen Platz ein.

[02] KONTAKTPHASE

[02.1] WÜRFELPOOL BESTIMMEN

- Zu Beginn von Akt I wirfst du 2 weiße **Würfel**.
- Wirf die **Würfel**, die auf der aktiven Aktkarte angegeben sind.
- Der Kontaktphasen-**Würfelpool** kann bis zu 3 weiße und 2 schwarze **Würfel** umfassen.
- **Ruf Feld 44 erreicht**: Der schwarze **Würfel** von Feld 44 kommt dauerhaft in den Kontaktphasen-Wurf.
- **Schwarze Würfel**: Zählen für Kontaktpriorität, aber nie für **AP**.
- **Akt III**: Wirf 3 weiße **Würfel**. Wähle 2 weiße **Würfel**, mit denen du **AP**/Flaute bestimmst. Der nicht gewählte weiße **Würfel** wird ignoriert.
- Du darfst in Akt III bewusst einen Pasch wählen, um eine Flaute auszulösen.

[02.2] FLAUTE PRÜFEN

- Zeigen die 2 gewählten weißen **Würfel** einen Pasch, ist diese Runde eine **Flaute**.
- **Flaute**: Du erhältst 0 **AP**.
- In einer Flaute handelst du nur die weißen **Würfel** nach Kontaktpriorität ab.
- Danach führst du die Flautenfolgen aus.

Siehe [02.5]

[02.3] AP ERHALTEN

- Keine Flaute: Bilde die Differenz der 2 weißen **Würfel**.
- Höherer weißer **Würfel** minus niedrigerer weißer **Würfel** = erhaltene **AP**.
- Füge die **AP** auf der **AP-Leiste** hinzu.
- Max. 5 **AP**, außer ein Effekt sagt ausdrücklich anderes.

[02.4] KONTAKTPRIORITÄT

Handle jeden relevanten **Würfel** einzeln ab, von niedrigster zu höchster Augenzahl.

01. **Freies Feld im gewürfelten Hauptozean**: Lege dort 1 **Unbekannten Kontakt**.
02. **Hauptozean voll, angrenzend frei**: Lege 1 **Unbekannten Kontakt** in einen angrenzenden Ozean deiner Wahl.
03. **Kein Kontakt platzierbar**: Ziehe 1 **Schiff** aus dem Beutel. Sieh es dir an. Ersetze dann 1 **Unbekannten Kontakt** im **Hauptozean** oder angrenzend durch dieses **Schiff**.
04. **Kein Unbekannter Kontakt ersetzbar**: Drehe 1 weißes Zivilschiff im **Hauptozean** oder angrenzend auf seine graue Kriegsschiff-Seite.
05. **Kein weißes Zivilschiff drehbar**: Ziehe 1 **Schiff** und lege es als Kriegsschiff in einen beliebigen Ozean mit freiem Feld.
06. **Kein freies Feld für Schritt 05**: Du verlierst sofort.

- **Als Kriegsschiff legen**: Zivilschiff auf graue Seite. Kriegsschiff auf nicht-violette Seite.
- **Ruf 36+ erreicht**: Kriegsschiffe werden auf violetter Seite gelegt, falls möglich.
- **Schritt 05 im Ozean der Nautilus**: Sofort gratis Kampf mit **Hinterhältig**.
- **Schiffsbeutel leer**: Wirf abgeworfene **Schiffe** zurück in den Beutel. Ist das nicht möglich, wirf alle Ruf- und Akt-Verstärkungsflotten vorzeitig in den Beutel.

[02.5] FLAUTENFOLGEN

- Lege 1 Schatzsuche-Stein in den **Hauptozean** des Paschs.
- Liegt dort bereits ein Schatzsuche-Stein, lege ihn in einen angrenzenden Ozean.
- Ist auch angrenzend kein Platz, wird kein Stein gelegt.
- In jedem Ozean kann max. 1 Schatzsuche-Stein liegen.
- Lege 1 Schatzsuche-Stein auf den Stapel **Zusätzliche Ereignisse**. Dort gibt es kein Limit.
- Prüfe danach jeden Ozean mit **Rebellionsmarker**:

01. Addiere **Schiffe** + **Rebellionsmarker** in diesem Ozean.
02. Wirf 1 **Würfel**.
03. Ergebnis \geq Summe: Nichts passiert.
04. Ergebnis $<$ Summe: Wähle 1 Option.

- **Option A**: Entferne 1 **Rebellionsmarker** aus diesem Ozean.
- **Option B**: Erhalte Ruf in Höhe des **Würfelergebnisses**.

[03] AKTIONSPHASE

[03.1] ALLGEMEINE AKTIONSGESETZE

- Gib **AP** aus, um Aktionen auszuführen.
- Du darfst Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- Du darfst dieselbe Aktion mehrfach ausführen, wenn sie

legal ist und du genug **AP** hast.

- Ohne genug **AP** darfst du eine Aktion nicht ausführen.
- Auch in einer Flaute findet die Aktionsphase statt.
- In einer Flaute kannst du vorhandene **AP**, sowie durch Personen/Effekte erhaltene **AP** nutzen.
- **Flautenrabatt:** Zusätzliches Ereignis, Landgang gestatten, Reparatur durchführen und Technologie nachrüsten kosten je 1 **AP** statt 2 **AP**.
- Am Ende der Aktionsphase darfst du max. 1 **AP** behalten. Alle weiteren **AP** verfallen.

[03.2] ZUSÄTZLICHES EREIGNIS

- **Kosten:** 2 **AP**, bei Flaute 1 **AP**.
- Ziehe die oberste **Zusätzliche Ereignisse-Karte**.
- Wähle 1 Option:
- **Ereignis abhandeln:** Handle die Karte ab. Erhalte 1 Schatz pro Schatzsuche-Stein auf dem Stapel. Lege danach alle Schatzsuche-Steine vom Stapel zurück in den Vorrat.
- **Ereignis nicht abhandeln:** Schiebe die Karte verdeckt unter den Stapel zurück. Du erhältst keine Schätze. Schatzsuche-Steine bleiben liegen.
- Diese Aktion ist nicht möglich, wenn der Stapel leer ist.

[03.3] KAMPF DURCHFÜHREN

- **Kosten:** 1 **AP**.
- Wähle 1 Ziel im Ozean der Nautilus: **Schiff** oder **Unbekannter Kontakt**.
- Wähle 1 Angriffsart: **Verwegen** oder **Hinterhältig**.
- Bei **Unbekanntem Kontakt** wählst du zuerst die Angriffsart, dann ersetzt du den Kontakt durch ein **Schiff** aus dem Beutel.
- Weißes **Schiff:** Weiße Seite nach oben legen.
- Kein weißes **Schiff:** Nicht-violette Seite nach oben legen, außer Ruf 36+.
- Ruf 36+: Violette Seite verwenden, falls möglich.
- Danach Kampf durchführen.

Siehe [06]

[03.4] VERWEGEN

- Lege den Angriffsart-Anzeiger mit **Verwegen** zum Ziel.
- Führe sofort Kampf durch.
- Zerstörst du das Ziel, darfst du weiterkämpfen.
- Vor jedem Weiterkämpfen erhältst du +1 Ruf.
- Wähle neues Ziel im Ozean der Nautilus.
- Die Angriffsart bleibt Verwegen.
- Die verwegene Kampfserie endet, wenn:
- Kein Ziel mehr im Ozean liegt.
- Ein Ziel nicht zerstört wurde.
- Du freiwillig aufhörst.
- Du ein zerstörtes **Schiff** als Bergungsgut nimmst.

[03.5] HINTERHÄLTIG

- Lege den Angriffsart-Anzeiger mit **Hinterhältig** zum Ziel.
- Führe 1 Kampf durch.
- Hinterhältig gibt +1 beim Schritt **Nautilus greift an**.
- Bei einem **Unbekanntem Kontakt** musst du nach dem Aufdecken nicht kämpfen, wenn du das Ziel nicht mehr angreifen willst.

[03.6] REBELLION ANSTIFTEN

- **Kosten:** 1 **AP**.
- Führe einen TEST aus.
- Ziel: Lege 1 Rebellionsmarker aus dem Vorrat auf ein freies Rebellionsfeld im Ozean der Nautilus.
- Rebellionsfelder zählen zu dem Ozean, mit dem sie verbunden sind.
- Modifikator: -1 pro **Schiff** im Ozean der Nautilus.
- Zivilschiffe zählen als **Schiffe**.
- **Unbekannte Kontakte** zählen nicht als **Schiffe**.
- Bereits platzierte Rebellionsmarker im Ozean geben ebenfalls den angegebenen negativen Modifikator.
- Ruf-Reduzierung durch Rebellion ist nur Teil dieser Aktion oder eines Effekts, der sie ausdrücklich nennt.

[03.7] BEWEGUNG DER NAUTILUS

- **Kosten:** 1 **AP**.
- Bewege die Nautilus in 1 angrenzenden Ozean.
- Nur blaue Verbindungslinien zählen für Bewegung als angrenzend.
- **Hydroantrieb:** Bewege dich bis zu 2 angrenzende Ozeane weit.

[03.8] LANDGANG GESTATTEN

- **Kosten:** 2 **AP**, bei Flaute 1 **AP**.
- Führe einen TEST aus.
- Ziel: Crew erhalten.

[03.9] REPARATUR DURCHFÜHREN

- **Kosten:** 2 **AP**, bei Flaute 1 **AP**.
- Führe einen TEST aus.
- Ziel: Rumpf erhalten.

[03.10] TECHNOLOGIE NACHRÜSTEN

- **Kosten:** 2 **AP**, bei Flaute 1 **AP**.
- Führe einen TEST aus.
- Ziel: 1 nachrüstbare Technologie rechts vom Spielplan in deine **Auslage** legen.
- Technologie in deiner **Auslage** ist sofort verwendbar.
- Technologie-Effekte sind optional, außer sie sagen anderes.
- **Teuer:** Wirf zusätzlich 1 entdeckten Schatz ab. Das gilt zusätzlich zu einem Schatz, den du als Modifikator abgeworfen hast.
- Hast du bei **Teuer** keinen entdeckten Schatz, bleibt der TEST dennoch ein ERFOLG.
- Bezahle beim Erhalten die Kosten in Bergungsgutpunkten.
- Jedes Bergungsgut zählt 1 Punkt.
- Max. 4 **Schiffe** können als Bergungsgut liegen.
- Es wird keine neue nachrüstbare Technologie nachgezogen.

[03.11] SCHATZ SUCHE

- **Kosten:** 1 **AP**.
- Nur möglich, wenn im Ozean der Nautilus ein Schatzsuche-Stein liegt.
- Führe einen TEST aus.

- Modifikator: -1 pro **Schiff** im Ozean der Nautilus.
- Zivilschiffe zählen als **Schiffe**.
- Bei Erfolg: Ziehe 1 Schatz aus dem Schatzbeutel.
- Schatz mit nur SP, BEHALTEN-Effekt oder Wunder der Welt: Lege ihn zu deinen entdeckten Schätzen.
- Schatz mit sofortigem **X**-Effekt: Führe ihn sofort aus und wirf ihn ab.
- Entferne nach erhaltenem Schatz den Schatzsuche-Stein dieses Ozeans in den Vorrat.
- Andere Effekte können ebenfalls Schätze geben; handle sie nach dem jeweiligen Symbol/Kartentext ab.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

[04] TESTS AUSFÜHREN

[04.1] STANDARD-TEST

- TESTs sind alle Würfe mit Zielwert und **Würfelmodifikator**.

- Bestimme den Zielwert.
- Bestimme alle Modifikatoren, die vor dem Wurf feststehen.
- Wähle erlaubte **Nautilus-Ressourcen**, die du riskierst.
- Wirf 2 **Würfel**.
- Addiere die Augen.
- Wende Modifikatoren an.
- Vergleiche das modifizierte Ergebnis mit dem Zielwert.
- Ergebnis ≥ Zielwert: ERFOLG.
- Ergebnis < Zielwert: FEHLSCHLAG.
- Unmodifizierter 1er-Pasch: Immer FEHLSCHLAG.

- **Kampf:** Zielwert ist AW oder VV.
- **Aktion:** Nutze das Ergebnis gemäß Aktionsausgang auf dem Spielplan.
- **1er-Pasch bei Aktionen:** Gilt automatisch als schlechtestes Ergebnis „≤2“.
- **Neu würfeln:** Beide **Würfel** neu werfen. Neues Ergebnis ersetzt altes Ergebnis. Modifikatoren bleiben gleich, außer ein Effekt sagt anderes.

[04.2] MODIFIKATOREN

- Mind. 1 Kriegsschiff im Ozean der Nautilus: -1 bei TESTs.
- Dieser Modifikator gilt auch bei TEST-Karten.
- Zivilschiffe und **Unbekannte Kontakte** lösen diesen allgemeinen Kriegsschiff-Modifikator nicht aus.
- Rebellion anstiften und Schatz suchen haben eigene Modifikatoren pro **Schiff**.
- Technologien, Ereignisse, Schätze, Notfallhilfe und riskierte Ressourcen können Modifikatoren geben.
- Notfallhilfe darf nach dem **Würfelwurf** eingesetzt werden.

[04.3] RISKIEREN

- Du darfst nur Ressourcen riskieren, die der TEST erlaubt.
- Karten-TESTs zeigen erlaubte Ressourcen.
- Aktionen geben erlaubte Ressourcen an.
- Ressourcensymbole entsprechen den drei Leisten: Nemo, Crew, Rumpf.
- Du darfst auch keine Ressource riskieren.
- Meist darfst du nur 1 Nautilus-Ressource riskieren.

- Erlaubt ein TEST mehrere Ressourcen, darfst du von jeder erlaubten Ressource je 1 riskieren.
- Schiebe jede riskierte Nautilus-Ressource einen halben Schritt nach rechts.
- Der nun angezeigte Wert ist dein Modifikator.
- Bei ERFOLG: Schiebe alle riskierten Ressourcen einen halben Schritt nach links zurück.
- Bei FEHLSCHLAG: Verliere jede riskierte Ressource abhängig vom niedrigsten **Würfel**.
- Niedrigster **Würfel** = 1: Verliere je 1.
- Niedrigster **Würfel** = 2-6: Verliere je 2.
- Diese Verluste kommen zusätzlich zu allen sonstigen FEHLSCHLAG-Strafen.
- 1 Verlust einer riskierten Ressource: Anzeiger insgesamt einen halben Schritt weiter nach rechts.
- 2 Verluste einer riskierten Ressource: Anzeiger einen halben Schritt und danach einen ganzen Schritt nach rechts.

[04.4] SCHATZ ALS MODIFIKATOR

- Manche TESTs erlauben, genau 1 entdeckten Schatz für seinen SP-Wert abzuwerfen.
- Nur Schätze mit Schatz-SP-Wert dürfen so verwendet werden.
- Nemos **Beweggrund** modifiziert Schatz-SP nur bei Spielende, nicht während der Partie.

[05] NAUTILUS-RESSOURCEN & RUF

[05.1] NAUTILUS-RESSOURCEN

- **Nemo / Crew / Rumpf erhalten:** Bewege den Anzeiger 1 ganzen Schritt nach links.
- Nie über das Start-Feld hinaus; überschüssige Erholung verfällt.
- **Nemo / Crew / Rumpf verlieren:** Bewege den Anzeiger 1 ganzen Schritt nach rechts.
- Erreicht eine Ressource das äußerste rechte Feld, verlierst du sofort.

[05.2] KAPITÄN NEMOS RUF

- Ruf-Symbole auf Karten, **Schiffen** und Effekten erhöhen oder senken Ruf.
- Ruf-Schwellen lösen aus, sobald der Anzeiger sie erreicht oder überschreitet.
- **Ruf-Verstärkungsflotten:** Entsprechende Flotte in den **Schiffsbeuteln** werfen.
- Die Positionen der Ruf-Verstärkungsflotten hängen vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab; prüfe die beim Aufbau platzierten Flottenfelder.
- **Ruf 36+:** Neu ins Spiel kommende Kriegsschiffe werden violett gelegt, falls möglich.
- **Ruf 44:** Schwarzer **Würfel** von Feld 44 kommt dauerhaft in den Kontaktphasen-Wurf.
- **Geächtet-Schwellen:** Wissenschaft 26, Erforschung 36, Anti-Imperialismus 44, Krieg! 51.
- Erreicht Ruf die Geächtet-Schwelle deines aktuellen **Beweggrunds**, verlierst du sofort.

[06] KAMPFABLAUF

[06.1] KAMPF STARTEN

- Kampfziel muss im Ozean der Nautilus sein.
- Ziel kann **Schiff** oder **Unbekannter Kontakt** sein.
- Bei **Unbekanntem Kontakt**: Erst Angriffsart wählen, dann Kontakt ersetzen.
- Standardkampf besteht aus:

01. Kriegsschiff schießt, falls Ziel ein Kriegsschiff ist.
02. Nautilus greift an.

- Zivilschiffe schießen nicht.

[06.2] KRIEGSSCHIFF SCHIESST

01. Wirf 2 **Würfel**.
02. Addiere Augen + Modifikatoren.
03. Vergleiche mit AW.
04. Ergebnis \geq AW: Kriegsschiff schießt daneben.
05. Ergebnis $<$ AW: Nautilus wird getroffen.

- **Verstärkte Panzerung**: +1 bei Kriegsschiff schießt.
- Mind. 1 weiteres Kriegsschiff im Ozean der Nautilus: -1.
- Bei Treffer erleidest du Treffer in Höhe des niedrigeren **Würfels**.
- Bei 1/1: Wirf 1 zusätzl. **Würfel**; dessen Ergebnis = Treffer.
- Für jeden Treffer wählst du 1 Option:
- **Option A**: Erleide 1 Zufallsschaden.
- **Option B**: Wirf 1 Technologiekarte aus deiner **Auslage** ab.
- **Zufallsschaden**: Wirf 1 **Würfel** und verliere die angegebene Nautilus-Ressource.
- **Doppelrumpf**: Ignoriere das 6-Ergebnis bei Zufallsschaden an der Nautilus.

[06.3] NAUTILUS GREIFT AN

01. Wirf 2 **Würfel**.
02. Addiere Augen + Modifikatoren.
03. Vergleiche mit VW.
04. Ergebnis \geq VW: Treffer. **Schiff** ist zerstört und versenkt.
05. Ergebnis $<$ VW: Daneben / FEHLSCHLAG.

- Du darfst 1 Nautilus-Ressource deiner Wahl riskieren.
- **Hinterhältig**: +1.
- **Verstärkter Bug**: +1. Gilt nicht für Dampf-Torpedos.
- Mind. 1 weiteres Kriegsschiff im Ozean der Nautilus: -1.
- Das Ziel-Kriegsschiff zählt nicht als weiteres Kriegsschiff.
- **Daneben**: Erhalte +1 Ruf und verliere riskierte Ressource nach TEST-Regeln.
- 1/1: Immer FEHLSCHLAG. Erhalte +2 Ruf. Verliere 2 der riskierten Ressource.

[06.4] SCHIFF ZERSTÖREN

01. Erhalte zuerst Ruf gemäß **Schiffssymbol**, falls angegeben.
02. Handle danach weitere Effekte / Boni des **Schiffes** ab.
03. Wende Technologien an, die diese Folgen verändern.
04. Wähle dann: **Tonnage** oder Bergungsgut.

- **Monströse Gestalt**: Bei Hinterhältig zerstörten **Schiffen** erhältst du 1 Ruf weniger, Minimum 0.

[06.5] TONNAGE

- Lege das zerstörte **Schiff** auf die **Tonnageleiste**.
- Die **Tonnageleiste** ist nach **Hauptozeanen** gegliedert; die Spalten liefern zusätzlich den Herr-der-Meere-Bonus bei Spielende.
- Wähle die Reihe des **Hauptozeans**, in dem es versenkt wurde.
- Lege es in die am weitesten links freie Spalte dieser Reihe.
- In einem **Zwischenozean** versenkt: Wähle eine angrenzende **Hauptoceanreihe**.
- Ist die Reihe voll, staple weitere **Schiffe** in letzter Spalte.

[06.6] BERGUNGSGUT

- Lege das zerstörte **Schiff** in den Bergungsbereich.
- Jedes Bergungsgut zählt 1 Bergungspunkt.
- Max. 4 Bergungsgut-**Schiffe**.
- Ist kein Bergungsgut-Feld frei, muss das **Schiff Tonnage** werden.
- Bergungsgut gibt keine SP.
- Bei Verwegen endet die Kampferie, wenn du ein zerstörtes **Schiff** als Bergungsgut nimmst.

[06.7] DAMPF-TORPEDOS

- Nur mit Technologie **Dampf-Torpedos**.
- 1x gratis pro Aktionsphase: Führe 1 Kampf durch.
- Ist das Ziel ein Kriegsschiff, schießt das Kriegsschiff zu erst normal.
- Ersetze danach **Nautilus greift an**:
- Wirf 2 **Würfel** und addiere.
- Zivilschiff: Treffer bei 5+.
- Kriegsschiff: Treffer bei 6+.
- Solange du 2 **Würfel** wirfst, darfst du Notfallhilfe nutzen.
- Kein Treffer: Drehe den Torpedo-Marker um. Bis Spielende wirfst du für Dampf-Torpedos nur noch 1 **Würfel**.

[07] TECHNOLOGIEN

- **Dampf-Torpedos**: Siehe [06.7].
- **Doppelrumpf**: Wenn du Rumpf riskierst, erhältst du zusätzlich +1. Ignoriere Ergebnis 6 bei Zufallsschaden an der Nautilus.
- **Elektrische Mannschaftsrüstungen**: Notfallhilfe +1, wenn die Nautilus Verwegen angreift. Alternativ aus dem Spiel entfernen für +2.
- **Haftminen**: Gegen gepanzerte **Schiffe** wird der Kampfabauf umgekehrt; Nautilus greift zuerst an.
- **Hydroantrieb**: Bewegung der Nautilus bis zu 2 angrenzende Ozeane.
- **Monströse Gestalt**: Bei Hinterhältig zerstörten **Schiffen** erhältst du 1 Ruf weniger, Minimum 0.
- **Nebelmaschine**: Aus dem Spiel entfernen und 1 **AP** zahlen. Wirf 2 **Würfel** und senke Ruf um die Summe.
- **Periskopvorrichtung**: Verwegenes Weiterkämpfen kostet keinen Ruf. Bei Hinterhältig darfst du nach Treffer für +1 Ruf weiterkämpfen.
- **Uralte Bibliothek**: +1 bei Schatz suchen oder Rebellion anstiften.
- **Verstärkte Panzerung**: +1, wenn ein Kriegsschiff schießt.
- **Verstärkter Bug**: +1 für Nautilus greift an. Gilt nicht für Dampf-Torpedos.

[08] NOTFALLHILFE & PERSONEN

- Notfallhilfe wird immer nach dem **Würfelwurf** verwendet.
- Hauptquelle für Notfallhilfe sind freiwillig geopfert Personen.
- Auch Karten/Effekte mit der Kennzeichnung **Notfallhilfe**: dürfen nach dem **Würfelwurf** eingesetzt werden.
- Freiwillig geopfert Person: Drehe sie um, erhalte Effekt, erleide Strafe.
- Erzwungen geopfert Person: Drehe sie um, erhalte keinen Effekt.
- Geopfert Personen sind nicht im Spiel und geben bei Spielende keine Personen-SP.
- Aktive Personen geben bei Spielende Personen-SP; Professor Aronnax gibt zusätzlich Wissenschafts-SP.
- Wiederbelebte Personen heben frühere Opfer-Strafen nicht auf.
- Wird eine wiederbelebte Person erneut geopfert, gilt die Strafe erneut.
- **Zweiter Offizier**: In Aktionsphase opfern für +1 **AP**.
- **Erster Maschinist**: In Aktionsphase opfern für +2 **AP**.
- **Erster Offizier**: In Aktionsphase opfern für +3 **AP** oder als Notfallhilfe +3. Strafe: Verliere 1 Nemo.
- **Conseil**: Als Notfallhilfe opfern, um beide **Würfel** 1x neu zu würfeln. Neues Ergebnis zählt.
- **Ned Land**: Als Notfallhilfe opfern für +1. Strafe: +1 Ruf.
- **Professor Aronnax**: Als Notfallhilfe opfern für +2. Strafe: +1 Ruf. Geopfert gibt er bei Spielende keine SP.

SPIELLENDE & WERTUNG

[09] SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine Bedingung eintritt:

- **Nautilus-Ressource am letzten Feld**: Nemo gebrochen, Crew getötet oder Rumpf zerschellt. Sofort Verloren!, keine Wertung.
- **Ruf erreicht Geächtet-Schwelle**: Wissenschaft 26, Erforschung 36, Anti-Imperialismus 44, Krieg! 51. Sofort Verloren!, keine Wertung.
- **Weltmeere blockiert**: Jeder Ozean ist vollständig mit **Unbekannten Kontakten** oder **Schiffen** gefüllt, wenn ein Kriegsschiff eingesetzt werden soll. Sofort Verloren!, keine Wertung.
- Bei sofortiger Niederlage liest du im Epilogheft den Verloren!-Abschnitt deines aktuellen **Beweggrunds**.
- **Finale-Karte ausgeführt**: Spiel endet. Führe die Wertung durch.

[10] WERTUNG

[10.1] AUSLAGE AUFRÄUMEN

- Lege alle Ereigniskarten in deiner **Auslage** gemäß „Bei Spielende:“ auf ERFOLG oder FEHLSCHLAG.
- Lege alle Technologiekarten aus deiner **Auslage** auf den ERFOLG-Stapel.
- Du erhältst nur Punkte für Karten im ERFOLG-Stapel.
- Bei Beginn von Akt III darfst du ggf. Nemos **Beweggrund** ändern. Für die Wertung zählt nur der aktuelle **Beweggrund**.

[10.2] BEWEGGRUND-MODIFIZIERTE SP

- Modifiziere jedes einzelne Objekt separat.
- Ein modifizierter Einzelwert kann nie unter 0 fallen.
- Abgeworfene Schätze zählen nicht.
- Abgeworfene **Schiffe** zählen nicht.
- Bergungsgut zählt nicht.
- Geopfert Personen zählen nicht.
- FEHLSCHLAG-Karten zählen nicht.

Werte folgende Quellen:

- **Zivile Tonnage**: Alle Zivilschiffe auf der **Tonnageleiste**, einzeln mit **Beweggrund** modifizieren.
- **Kriegsschiff-Tonnage**: Alle Kriegsschiffe auf der **Tonnageleiste**, einzeln mit **Beweggrund** modifizieren.
- **Ereignis-SP**: Alle Ereignis-SP im ERFOLG-Stapel, einzeln modifizieren.
- **Schatz-SP**: Alle entdeckten Schätze mit Schatz-SP, einzeln modifizieren.
- **Rebellionen**: Anzahl Rebellionsmarker auf dem Spielplan \times **Beweggrund**-Modifikator.
- **Wissenschafts-SP**: Wissenschafts-SP aus Karten, Technologien, bestimmten **Schiffen**, Rumpf und überlebendem Aronnax addieren; Summe \times **Beweggrund**-Modifikator.
- **Wunder-der-Welt-SP**: Wunder-der-Welt-SP aus Schätzen, Technologien, Ereignissen, Nemo-Ressource und bestimmten **Schiffen** addieren; Summe \times **Beweggrund**-Modifikator.

[10.3] UNMODIFIZIERTE BONI & STRAFEN

- **Personen-SP**: Überlebende Personen, ausgeruhte Crew und einige Ereigniskarten.
- **Herr-der-Meere-Bonus**: Bestimme die am weitesten rechts vollständig mit **Schiffen** gefüllte Spalte der **Tonnageleiste**. Erhalte den dort angegebenen Bonus zusätzlich zu **Tonnage**-SP.
- **Nautilus-Ressourcen**: Werte Boni oder Strafen entsprechend der Endpositionen von Nemo, Crew und Rumpf.
- **Kartenstrafen**: Karten im ERFOLG-Stapel können negative Punkte bringen.
- **Siegpunktanzeiger**: Nur Zählhilfe. $\times 10$ - und $\times 1$ -Anzeiger bilden Werte; Schlusswertungsanzeiger haben +100-, +200- und +300-Seiten.

[10.4] ERFOLGSLEVEL & EPILOG

- Addiere alle Punkte.
- Vergleiche das Ergebnis mit der Erfolgstabelle.
- **<185**: Verloren!
- **185-219**: Amtszeugnis.
- **220-249**: Wirkungslos.
- **250-274**: Bedeutend.
- **275+**: Triumphal.
- Lies im Epilogheft unter deinem aktuellen **Beweggrund** den passenden Ausgang.

VARIANTEN

[11] RÜCKSCHLÄGE EINSTECKEN

Diese Variante ersetzt die normalen Verluste durch fehlgeschlagene TESTs bei riskierten [Nautilus-Ressourcen](#).

- **Matrose:** Bei FEHLSCHLAG verlierst du je 1 pro riskierter Ressource.
- **Offizier:** Normale Regel. Niedrigster [Würfel](#) 1 = je 1, sonst je 2.
- **Kapitän:** Bei FEHLSCHLAG verlierst du je den niedrigsten [Würfelwert](#) pro riskierter Ressource.

[12] TÖDLICHE SEE

- Beim Aufbau alle Tödliche-See-Plättchen mischen.
- Lege je 1 verdecktes Plättchen zu jeder der 5 Verstärkungsfлотten.
- Lege 3 der übrigen Plättchen in den [Schiffsbeutel](#); 2 un-gesehen zurück in die Schachtel.
- **Matrose:** Nur 2 übrige Plättchen in den Beutel.
- **Offizier:** Keine Änderung.
- **Kapitän:** 1 weiteres übriges Plättchen in den Beutel.
- Ziehst du ein Tödliche-See-Plättchen, handle es sofort ab.
- Warst du gerade am Weiterkämpfen, musst du sofort aufhören.
- **Küstenort:** Gibt es im Ozean ein freies Rebellionsfeld, darfst du dort kostenlos 1 Rebellionsmarker platzieren.
- **Zyklon!:** Kein Kriegsschiff. Führe sofort Kampfablauf Schritt 1 mit AW 9 aus. Danach alle [Unbekannten Kontakte](#) und [Schiffe](#) im Ozean der Nautilus abwerfen.
- **Feuer an Bord!:** Opfere 1 Person oder verliere 1 Nautilus-Ressource deiner Wahl.
- **Schiff mit Eskortflotte:** Funktioniert wie ein normales [Schiff](#) und hat keine violette Rückseite. Sofort 2x Kontaktpriorität mit diesem Ozean als Ziel abhandeln. Effekt tritt sofort ein, nicht erst bei Zerstörung.
- **Versagende Nautilus!:** Setze [AP](#) auf 0 und beende die Runde sofort. Keine zusätzlichen [AP](#) mehr durch Personen oder Effekte erhalten oder verwenden. Fahre mit der nächsten Abenteuerphase fort.
- **Roter Nachthimmel:** Behalte das Plättchen. Es ist Notfallhilfe +2.
- **Kaventsmann!:** Opfere 1 Person deiner Wahl. Ist keine Person opferbar, kein Effekt.
- **Unverzeichnete Insel:** Unterbrich den aktuellen Ablauf. Ziehe 1 zusätzliches Ereignis und führe es aus. Danach normal fortfahren.

[13] UNERBITTLICHE VERFOLGUNG

- Zu Beginn jeder Aktionsphase prüfst du jedes Kriegsschiff im Ozean der Nautilus nacheinander.
- Wirf für jedes geprüfte Kriegsschiff 1 [Würfel](#).
- Ergebnis kleiner als [Tonnage](#)-SP des [Schiffes](#): Du musst es sofort bekämpfen.
- Dieser Kampf ist Verwegen.
- Wird das [Schiff](#) zerstört, darfst du wie üblich weiterkämpfen.

[14] KOORDINIERTER IMPERIALISTISCHER SEEMÄCHTE

- Jedes [Schiff](#) im Ozean der Nautilus gibt bei jedem TEST -1.
- Gilt für Kriegsschiffe und Zivilschiffe.

KOOPERATIV & SEMIKOOPERATIV

[15] VOLLKOOPERATIV

- 2-4 Spieler übernehmen [Schiffsoffiziere](#).
- Zusatzmaterial: 9 Kooperativer-Offizier-Karten und 1 Kapitän-Plättchen.
- Beim Aufbau erhält jeder Spieler passende Offizierskarten.
- Start-Kapitän gemeinsam bestimmen oder auslosen.
- Offiziers- und Kapitän-Aufbauanweisungen beachten.
- Spieler dürfen offen über Reise und Aktionen diskutieren.
- Jeder Spieler erfüllt die Verantwortlichkeiten seiner Offizierskarte.
- Weniger Spieler übernehmen mehr Verantwortlichkeiten.
- Verantwortlichkeiten bleiben während der Partie gleich.
- Der Kapitän übernimmt zusätzlich Kapitänsaufgaben.
- Jeder Offizier entscheidet selbst, ob eine Person unter seiner Kontrolle freiwillig geopfert wird.
- Der Kapitän darf das freiwillige Opfern anderer kontrollierter Personen nicht erzwingen.
- Der Kapitän entscheidet über Starttechnologie, [AP](#)-Leiste, Hinterhältig-Angriffe, zusätzliche Ereignisse, TESTs, [Auslage](#) und das [Riskieren](#) von Nemo.
- Der Kapitän muss das Kapitänsplättchen sofort nach links weitergeben, wenn:
 - Ein TEST einen FEHLSCHLAG ergibt.
 - Ein nächster Ruf-Schwellenwert erreicht wird.
 - Für Ruf-Wechsel zählen nur Schwellen des gewählten Schwierigkeitsgrads, aber auch Verloren!-Schwellen anderer Beweggründe.
- Bei erzwungener Weitergabe erhaltet ihr sofort 1 [AP](#), falls möglich.
- Vor Beginn einer neuen Runde darf der Kapitän freiwillig nach links abgeben; dafür gibt es keinen [AP](#).
- Erfolgreicher Beschuss der Nautilus ist kein eigener TEST-Fehlschlag des Kapitäns und löst keinen Kapitänswechsel aus.

[16] SEMIKOOPERATIV

- Basiert auf Vollkooperativ.
- Wird nicht für das erste Spiel empfohlen.
- Nutzt alle Regeln mit Kürzel [SMK](#).
- Während du Kapitän bist, bildest du deinen persönlichen Kartenstapel.
- Karten mit ERFOLG kommen offen in deinen Stapel.
- Karten mit FEHLSCHLAG kommen verdeckt in deinen Stapel.
- Dazu gehören Ereigniskarten, BEHALTEN-Karten aus der [Auslage](#) und das Finale, falls du beim Spielende Kapitän bist.
- Technologien zählen nicht für persönliche Stapel.
- Immer wenn du einen Schatz erhältst, behältst du den Schatzsuche-Stein vor dir. Der Schatz selbst wird normal abgehandelt.
- Schatzsuche-Steine sind endlich; ist der Vorrat leer, werden nur verfügbare Steine platziert.

[16.1] STOPP!

- Ein Spieler darf „Stopp!“ sagen, wenn er mit einer Kapitänentscheidung nicht einverstanden ist.
- Er sagt, was er anders tun würde.
- Bleibt der Kapitän bei seiner Entscheidung, darf der widersprechende Spieler 1 eigenen Schatzsuche-Stein in den Vorrat legen und Kapitän werden.
- Der neue Kapitän muss als erste Amtshandlung das vorgeschlagene Vorgehen ausführen.
- Bis Ende dieser Runde darf niemand ihm den Posten auf diese Weise abnehmen.
- Er muss den Posten dennoch normal abgeben, falls er in dieser Runde einen TEST-FEHLSCHLAG erleidet.
- Vor Beginn einer neuen Runde darf der Kapitän freiwillig nach links abgeben.
- Nach freiwilliger Weitergabe darf der neue Kapitän erst zu Beginn der nächsten Runde erneut freiwillig weitergeben.
- Bei freiwilliger SMK-Abgabe nimmt sich der abgebende Spieler 1 Schatzsuche-Stein von einem anderen Spieler.

[16.2] INDIVIDUELLE RUHMESPUNKTE

- +1 RP pro überlebendem Personenplättchen im eigenen Besitz.
- +2 RP pro eigenem Schatzsuche-Stein.
- +1 RP pro offener Karte im persönlichen Stapel.
- -1 RP pro verdeckter Karte im persönlichen Stapel.
- Höchste RP-Zahl = größter Anteil am Erfolg.
- Gleichstand: Mehr offene Karten.
- Danach: Mehr Schatzsuche-Steine.
- Danach: Mehr überlebende Personen.
- Vor normaler Wertung: Offene persönliche Karten auf ERFOLG legen, verdeckte persönliche Karten auf FEHLSCHLAG legen.