



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!

ENDEAVOR: DIE TIEFSEE (1–4 SPIELER)

LEGENDE UND GELTUNGSBEREICH

- **Ohne Kennzeichnung:** Grundspielregel; auch ohne Erweiterung gültig.
- **[ERW – NEU]:** Zusätzliche Regel aus *Am Meeresgrund*.
- **[ERW – ÄNDERUNG]:** Erweiterung verändert eine Grundspielregel.
- **[ERW – OPTIONAL]:** Nur bei Verwendung des optionalen Erweiterungselements.
- **[KOOP/SOLO]:** Nur für den entsprechenden Spielmodus.

SPIELAUFBAU – REGELRELEVANTE FOLGEN

Siehe Grundspiel-Anleitung S. 4–5; Koop/Solo S. 16. Szenariopläne enthalten zusätzliche Vorgaben

- **Startmarker:** Bestimmt zufällig, wer beginnt; diese Person erhält „Die Welle“.
- **Szenario:** 1 Szenario pro Partie; es bestimmt Startzonen, Basen, zulässige Spalten/Plätze, Einflussbereich, Ziele und ggf. Sonderregeln. Normalerweise höchstens **Tiefe 5**. Ozeankacheln mit Szenariomarkierung nur im angegebenen Szenario verwenden.
- **Zonen:** Ausgelegte Ozeankacheln bilden den Ozean. Noch verdeckte Kacheln sind nach den 5 Tiefen getrennt. Tauchgang-Felder der Startzonen mit der angegebenen Menge verdeckter Tauchplättchen belegen.
- **Forschungsberichte:** 4 Anker-Forschungsberichte offen; übrige Anker-Berichte nicht im Stapel. Nicht-Anker-Berichte bilden den verdeckten Nachziehstapel.
- **Crew:** Stufen 1–4 nach Namen sortiert; Stufe 5: 3 Stapel mit je 3 zufälligen **Crewmitgliedern**, blaue Seite oben. Dein goldenes **Start-Crewmitglied** liegt mit 1 Scheibe auf seinem Aktivierungsfeld aus.
- **Eigenschaften/Wissen:** Alle 5 Anzeiger beginnen auf 0. Du setzt zunächst 1 U-Boot auf eine vom Szenario erlaubte Basis und erhältst den dortigen **Ankunfts-Bonus**. Weitere U-Boote kommen erst nach Freischaltung ins Spiel.
- **Vorräte:** Scheiben außerhalb von Laderaum und Aktionsfeldern bilden deinen Vorrat. Bei erschöpften Scheiben-/Einflussmarkervorräten geeigneten Ersatz verwenden.

*Die Tiefe-2-Zone **Sinkhöhlenöffnung** kann als optionale Erschwernis zunächst weggelassen werden.*

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Ansehen → Rekrutierungs-Stufe:** Bestimmt die höchste rekrutierbare Crew-Stufe.
- **Motivation → Arbeitskraft-Stufe:** Anzahl neuer Scheiben aus dem Vorrat in der Vorbereitungsphase.
- **Organisation → Management-Stufe:** Anzahl Scheiben, die du von Crew-Aktivierungsfeldern in den Laderaum zurückholen darfst.
- **Genialität → Technologie-Stufe:** Maximale Bewegungsreichweite und maximal zugängliche Tiefe; schaltet weitere U-Boote frei.
- **Eigenschaft erhöhen:** Leistenanzeiger entsprechend weit vorrücken; bei „niedrigste Eigenschaft“ unter den niedrigsten auswählen (bei Gleichstand entscheidet du).
- **Wissen:** Zum Bezahlen von **Wissenskosten**; maximal 12

gleichzeitig, Überschuss verfällt.

- **Crewmitglied:** **Blau** = Junior; **Gold** = Führungspersonal. Sofort-Bonus der Rekrutierung/Beförderung sofort erhalten.
- **Zone:** Eine ausgelegte Ozeankachel. Eine Aktion dort benötigt grundsätzlich ein eigenes U-Boot und das passende Aktionssymbol auf dieser **Zone**, sofern ein Effekt ausdrücklich eine Ausnahme erlaubt.
- **Boni:** Du darfst **Boni** bei einer Aktion ganz oder teilweise ablehnen. Andere ausdrücklich genannte Voraussetzungen/Kosten bleiben bestehen.

SPIELABLAUF – 6 RUNDEN (SOLO: 7 RUNDEN)

Jede Runde hat genau 2 Phasen:

- 01. Vorbereitung**
- 02. Aktionen.** Nach dem Passen aller folgt der Rundenwechsel bzw. das Spielende. Jede neue Phase beginnt, wer „Die Welle“ hat, dann im Uhrzeigersinn.

[01] VORBEREITUNG

Jeder führt in Spielerreihenfolge nacheinander die drei Schritte aus.

[01.1] REKRUTIERUNG

- 01. Crewmitglied wählen:** Rekrutiere 1 **Crewmitglied** aus dem Sortierkasten, dessen aufgedruckte Stufe höchstens deiner aktuellen **Rekrutierungs-Stufe** entspricht. Niedrigere Stufen und identische **Crewmitglieder** sind erlaubt.
- 02. Auslegen:** Lege es mit der **blauen Junior-Seite** zu deiner Crew.
- 03. Sofort-Bonus:** Erhalte ihn unmittelbar.

*Steigen dadurch **Motivation/Organisation** und die zugehörige Stufe, gelten die neuen Werte bereits für [01.2] / [01.3].*

- **Stufe 5:** Wird ein Fach leer, lege das oberste Stufe-5-**Crewmitglied** von einem anderen Stapel in das leere Fach; möglichst immer 3 wählbare Stufe-5-**Crewmitglieder**.

[01.2] ARBEITSKRAFT

- Nimm pro **Arbeitskraft-Symbol** unterhalb deines Motivationsanzeigers 1 **Scheibe** aus deinem Vorrat in deinen Laderaum (aktuelle **Arbeitskraft-Stufe**).

[01.3] MANAGEMENT

- Nimm bis zu 1 **Scheibe je Management-Symbol** unterhalb deines Organisationsanzeigers von **Crew-Aktivierungsfeldern** zurück in deinen **Laderaum**. Wähle die Felder frei. Nicht entfernte Scheiben bleiben liegen; die betreffenden **Crewmitglieder** bleiben blockiert.

[02] AKTIONEN

In Spielerreihenfolge jeweils 1 **Zug oder Passen**, bis alle gepasst haben.

[02.1] ZUG AUSFÜHREN

- **Crew aktivieren:** Lege 1 **Scheibe aus deinem Laderaum auf 1 freies Aktivierungsfeld** eines **Crewmitglieds**; nutze danach seine Aktion(en).
- **Alternativer Zug:** Anstelle einer Crewaktivierung darfst du einen Effekt nutzen, der dies ausdrücklich erlaubt (z. B. gespeichertes Tauchplättchen oder aktivierbarer Forschungsbericht). Seine Aktion zählt wie eine entsprechende Crew-Aktion.
- **Mehrere Aktionen mit „/“:** 1 Aktion wählen.
- **Mehrere Aktionen nebeneinander:** Jede höchstens 1× in beliebiger Reihenfolge; ggf. in verschiedenen **Zonen** mit eigenen U-Booten. Jede Aktion vollständig abschließen, bevor die nächste beginnt. Zusammen nur 1 **Zug**.
- **Zusatzkosten:** Sonar, Meeresschutz und Publikation benötigen jeweils 1 **weitere Scheibe aus dem Laderaum** für das gewählte **Zonenfeld**; bei Meeresschutz/Publikation zusätzlich das nötige **Wissen**.
- **Aktionsverzicht:** Du darfst Aktionen eines aktivierten **Crewmitglieds** ganz oder teilweise auslassen.

[02.2] PASSEN

- Passe statt eines Zugs. Danach bist du für den **Rest der Runde** aus der Zugfolge ausgeschieden. Die anderen spielen weiter.

[02.3] RUNDENENDE

- Sobald **alle** gepasst haben, endet die Runde. Nach Runde 1–5 gib „Die Welle“ nach links weiter; beginne [01]. Nach Runde 6 sofort **Spielende & Wertung** (Koop/Solo: siehe eigener Abschnitt).

*Rundenkontrolle: Nach Runde 6 besitzt du normalerweise 6 rekrutierte **Crewmitglieder** plus dein **Start-Crewmitglied**.*

AKTIONEN IM DETAIL

BEWEGUNG

- 1 **U-Boot:** Bewege es von seiner **Start-Zone** auf eine andere Ziel-**Zone**.
- **Reichweite:** Pro Schritt waagrecht oder senkrecht in eine angrenzende **Zone**; höchstens so viele Schritte wie deine **Technologie-Stufe**. Nicht über noch leere **Zonen** bewegen.
- **Tiefe:** Die Ziel-/betretenen **Zonen** dürfen grundsätzlich nicht tiefer als deine **Technologie-Stufe** sein. Keine diagonalen Schritte.
- **Belegung:** Andere eigene oder fremde U-Boote blockieren nichts; mehrere U-Boote pro **Zone** erlaubt.
- **Abschluss:** U-Boot auf das Bewegungsfeld der Ziel-**Zone** setzen; **sofort Ankunfts-Bonus** erhalten. Auch beim Zu-Wasser-Lassen eines neu freigeschalteten U-Boots auf einer Basis.
- **Besonderheiten:** **Zonen**-/Effekttexte können Technologie, Bewegung oder den Ankunfts-Bonus verändern (siehe **Besondere Zonen**).

[ERW – ÄNDERUNG] Sargassosee: mit Technologie-Stufe unter 3 darfst du sie durchqueren, aber nicht dort enden.

[ERW – ÄNDERUNG] Sinkhöhlen: Nur von oben/unten betreten, nicht seitlich; alle Sinkhöhlen-**Zonen** zählen regeltechnisch als **Tiefe 2**.

[ERW – ÄNDERUNG] Marianengrabenboden: Ist **Tiefe 6**; nur mit einem Effekt erreichbar, der die erforderliche effektive Technologie-Stufe erlaubt.

[ERW – ÄNDERUNG] Besondere Versetzungen: Thermohaline Zirkulation und Ablenkung der Strömung siehe **Besondere Zonen**.

SONAR – 1 ZUSÄTZLICHE SCHEIBE

- 01. Leiste wählen:** Auf einer **Zone** mit eigenem U-Boot 1 **Sonar-Leiste** wählen; bei mehreren Leisten frei auswählen.
- 02. Scheibe legen:** 1 **Scheibe aus dem Laderaum** auf das erste freie **Sonar-Feld** von links legen.
- 03. Feldeffekt:** Gegebenenfalls **Sofort-Bonus** erhalten oder 1 **neue Zone** entdecken; beim Scheibenlegen ausgelöste Verbindungen beachten.

NEUE ZONE ENTDECKEN

- 01. Ziehen:** 2 **Ozeankacheln** aus der/den auf dem **Sonar-Feld** angegebenen Tiefe(n) ziehen; bei mehreren zulässigen Tiefen für **jede Kachel einzeln** wählen. Auch noch nicht mit U-Booten erreichbare Tiefen sind zulässig.
- 02. Wählen:** 1 Kachel auswählen, andere unter den entsprechenden Stapel zurücklegen.
- 03. Platzieren:** Auf einem freien Platz der entsprechenden Tiefe, innerhalb der **Szenariogrenzen**. Tiefe-1-Plätze laut Szenario; Tiefen 2–5 nur unter einer bereits vorhandenen **Zone** der vorherigen Tiefe in derselben Spalte.
- 04. Tauchplättchen:** Bei Tauchgang-Feld die dort angegebene Anzahl **verdeckt** darauf legen.
- 05. Entdeckungs-Bonus:** Bonus **oben links** auf der **Zone** erhalten; nur du, **einmalig**.

Kein Platz für die angegebenen Tiefen? Ziehe stattdessen Kacheln der niedrigstmöglichen noch platzierbaren Tiefe(n), auch wenn das Sonar-Feld andere Tiefen nennt.

Gar kein freier Platz im gesamten Ozean? Statt Ziehen/Platzieren genau 1 Einfluss erhalten; alle weiteren Entdeckungsschritte entfallen.

[ERW – ÄNDERUNG] Sinkhöhlenöffnung: Leert sich eines ihrer Tauchgang-Felder, löst dies die Entdeckung einer Sinkhöhlen-**Zone** aus; siehe **Besondere Zonen**.

TAUCHGANG

- **Feld:** Auf einer **Zone** mit eigenem U-Boot 1 **Tauchgang-Feld mit mindestens 1 Plättchen** wählen. **Oberstes Tauchplättchen** nehmen und aufdecken.
- **Verwenden:** Während **deines Zugs** beliebig viele eigene Tauchplättchen verwenden, auch das gerade erhaltene; **vor, nach und zwischen Aktionen**. Für jedes Plättchen entweder die angegebene **Wissensmenge** oder seinen anderen Bonus/seine Aktion nutzen; danach auf den gemeinsamen Abwurfstapel.
- **Speichern:** Am Ende **deines Zugs** höchstens 1 ungenutz-

tes Tauchplättchen auf deinem Tableau. Überzählige vorher verwenden.

- **Alternativer Zug:** Dein gespeichertes Tauchplättchen darfst du **anstelle einer Crew-Aktivierung** für einen späteren Zug verwenden.
- **Nachfüllen:** Reicht der Tauchplättchen-Vorrat beim Belegen einer neuen **Zone** nicht, Abwurfstapel mischen und als neuen Vorrat nutzen; fehlen weiterhin Plättchen, lege nur die vorhandenen aus.
- **Grundspiel-Boni:** Manche Plättchen erlauben **1 Meeresschutz** mit **-1 Wissenskosten** (Minimum 0) oder **1 Scheibe** aus dem Laderaum abwerfen für **5 Wissen**.

MEERESSCHUTZ – 1 ZUSÄTZLICHE SCHEIBE

- 01. Feld:** Auf einer **Zone** mit eigenem U-Boot **1 freies Meeresschutz-Feld** wählen.
- 02. Wissen:** Aufgedruckte **Wissenskosten** vollständig bezahlen (**Wissensanzeiger** zurückrücken).
- 03. Bonus:** Den angegebenen Sofort-Bonus erhalten.
- 04. Belegen:** **1 Scheibe** aus dem Laderaum auf das Feld legen; dadurch ausgelöste Verbindungen abhandeln.

PUBLIKATION – 1 ZUSÄTZLICHE SCHEIBE

- 01. Feld:** Auf einer **Zone** mit eigenem U-Boot **1 freies Publikations-Feld** wählen.
- 02. Bericht:** **1 offen ausliegenden Forschungsbericht** mit mindestens **1 passenden Themen-Symbol** wählen.

Ohne passenden Bericht kann dieses Feld nicht genutzt werden.

- 03. Kosten/Scheibe:** **Wissenskosten** des Berichts zahlen; **1 Scheibe** aus dem Laderaum auf das Feld legen; eventuelle Verbindungen auslösen.
- 04. Nehmen:** Forschungsbericht offen vor dich legen; **Boni** des Berichts beachten.
- 05. Nachfüllen:** Auslage mit **1 Bericht vom Nachziehstapel** ergänzen.

- **Sofort-Bonus „Du“:** Nur du erhältst ihn. „Alle anderen“: Alle außer dir erhalten ihn sofort.
- **Dauerbonus:** Ab Erhalt bis Spielende wirksam. **Spielende-Bonus:** Erst in der Schlusswertung.
- **Aktivierungsfeld auf Bericht:** Statt eines **Crewmitglieds** als Zug aktivieren: **1 Scheibe** aus deinem Laderaum auf sein **freies Aktivierungsfeld** legen, Effekt nutzen. **Scheibe verbleibt bis Spielende**, auch bei Management.
- **Beispiele besonderer Berichtseffekte:** **Bewegung** mit Technologie-Stufe +1 (Reichweite und Tiefe); **Tauchgang** mit **1 zusätzlichem Plättchen vom selben Feld**, falls vorhanden; **Meeresschutz ohne eigenes U-Boot auf der Ziel-Zone**, wenn du eines in derselben Tiefe hast.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

EIGENSCHAFTEN, WISSEN UND FREISCHALTUNGEN

- **Eigenschaftsbonus:** Leistenanzeiger um die angegebene Zahl vorrücken; die aktuelle **Stufe** ist die Anzahl zugehöriger Symbole im Bereich unterhalb des Anzeigers.
- **Einfluss-Symbol:** Erreicht dein Eigenschaftsanzeiger das

entsprechend markierte Feld, erhältst du **1 Einfluss**. Würdest du über das Leistenende hinaus vorrücken, stelle ihn stattdessen auf das angegebene Einfluss-Feld und erhalte erneut **1 Einfluss**.

- **Weitere U-Boote:** Auf der Genialitätsleiste stehen **2 U-Boot-Symbole**. Beim **erstmaligen Erreichen** jedes solchen Feldes **1 U-Boot** freischalten und **sofort** auf eine erlaubte Basis stellen; **Ankunfts-Bonus** erhalten.
- **Wissenslimit:** Höchstens **12 Wissen**; Überschuss verfällt. Für **Wissenskosten** muss die gesamte geforderte Menge vorhanden sein.
- **Scheibenboni:** „1 Scheibe erhalten“ = aus dem Vorrat in den Laderaum. „Scheibe abwerfen“ = aus dem Laderaum in den Vorrat.

CREWMITGLIEDER BEFÖRDERN

- 01. Ziel:** **1 eigenes blaues Junior-Crewmitglied** wählen.
- 02. Befördern:** Auf die **goldene Führungspersonal-Seite** drehen.
- 03. Bonus:** Alle dort angegebenen **Sofort-Boni** erhalten.

- Bereits auf der blauen Seite erhaltene Boni bleiben erhalten.
- Lag auf dem Aktivierungsfeld eine Scheibe, wirf sie in deinen Vorrat ab – nicht in den Laderaum.

Dein goldenes Start-Crewmitglied kann nicht befördert werden.

VERBINDUNGEN

- **Trigger:** Sobald **an beiden Enden** einer Verbindungslinie eine Scheibe liegt, ist diese Verbindung hergestellt.
- **Beteiligte:** Die Besitzer **beider Scheiben** erhalten je den abgebildeten Bonus. Gehören beide Scheiben dir, erhältst du ihn für **diese Verbindung nur 1x**.
- **Mehrere Linien:** Eine neu platzierte Scheibe kann **mehrere Verbindungen** zugleich herstellen; jede wird berücksichtigt.
- **Reihenfolge der Boni:** **Aktive Person** zuerst, dann andere Beteiligte im Uhrzeigersinn.

BESONDERHEITEN VON ZONEN

- **Gelbes Warndreieck:** Sonderregel für die **ganze Zone**.
- **Gelbe Linie von Aktionsfeld:** Sonderregel **nur für dieses Feld**; zugehörigen Bonus **unmittelbar nach der Aktion** dort erhalten.
- **Gelber Ring um ein Feld:** Sonderregel gilt für dich, solange auf dem gekennzeichneten Feld **deine Scheibe** liegt.
- **Typische Grundspiel-Ausnahmen (Original S. 13):** Bei Bewegung von einer bestimmten **Zone** zählt die Technologie-Stufe +1. Nach **Tauchgang** auf einem bestimmten Feld erhältst du **1 Einfluss**. Ist **deine Scheibe** auf dem markierten Publikations-Feld einer anderen **Zone**, darfst du jedes Mal nach einer eigenen Meeresschutz-Aktion auf dieser **Zone** **sofort** noch **1 Aktion Meeresschutz** dort nutzen.

Siehe Erläuterungblatt

EINFLUSS

- **Auslöser:** Wann immer du Einfluss erhältst, **sofort 1 eigenen Einflussmarker** in den Einflussbereich des Szenarioplane legen und den dortigen **Sofort-Bonus** erhalten.
- **Erlaubtes Feld:** **Frei** und entweder angrenzend an einen gedruckten **Einfluss-Strich/-Pfeil** oder an ein Feld, auf dem **irgendein Einflussmarker** liegt (auch fremder).
- **Punktefelder:** Farblich markierte Felder bringen **am Spielende** Siegpunkte laut Wertungsübersicht des Szenarioplane.
- **∞-Feld:** Unbegrenzt viele Marker; Marker dürfen dort gestapelt oder im zugehörigen Bereich daneben gesammelt werden, zählen aber **alle**.
- **Vorrat leer:** Ersatzmarker verwenden.

[ERW – OPTIONAL] PUNKTELEISTE: Statt einen Einflussmarker auf ein punktegebendes **∞-Feld** zu legen, markiere den Wert auf der **farblich passenden 1-/2-Punkte-Leiste**: ersten eigenen Marker auf Feld 1 setzen; bei weiteren solchen Einträgen denselben Marker **1 Feld** vorrücken. Steht er bereits am Ende, dort belassen und einen **weiteren Marker** auf Feld 1 beginnen. Bei der Schlusswertung Einflussmarker von anderen Punktefeldern entfernen und deren Werte entsprechend auf die Leisten übertragen; für andere Punktwerte ggf. **beide Leisten kombinieren**. Punkte beider Leisten addieren.

SPIELUNDE & WERTUNG

Nach der **6. Runde** (Solo: **7.**) in dieser Reihenfolge:

- 01. Eigenschaften:** Für jede der **4 Eigenschaftsleisten** die oben angegebene, vom Anzeiger erreichte **Punktstufe** werten.
- 02. Einfluss:** Alle Einflussmarker auf **Punktefeldern** gemäß Wertungsübersicht des Szenarios zählen (auch Marker im Bereich neben ∞-Feldern).

[ERW – OPTIONAL] Bei verwendeter Punkteleiste stattdessen die dort zusammengefassten Werte verwenden; siehe Einfluss.

- 03. Forschungsberichte und Stufe-5-Crewmitglieder:** Alle Spielende-Punkte deiner Forschungsberichte sowie die **individuelle Wertungsbedingung** jedes **goldenen Stufe-5-Crewmitglieds** erfüllen und berechnen; abrunden.
- 04. Szenario-Ziele:** Bedingungen laut Szenarioplan anhand deiner **eigenen Scheiben** und **U-Boote** werten. Ein „/“ zwischen Spalten/Tiefen bedeutet **und/oder**. Ggf. Mehrheiten-**Boni** zuweisen und mit Scheiben aus dem Vorrat auf dem Szenarioplan markieren: → **Gleichstand Platz 1:** Alle Gleichplatzierten erhalten die **vollen Punkte für Platz 1**; **keine Punkte für Platz 2**. → **Eindeutiger Platz 1 / Gleichstand Platz 2:** Alle auf Platz 2 erhalten **volle Platz-2-Punkte**. → **Kein eigener Beitrag zum Ziel:** Keine Teilnahme an dieser Mehrheitenwertung.
- 05. Wissen & Scheiben:** **Wissen** auf der Leiste + **Wissen** auf **1 gespeichertem Tauchplättchen** (falls vorhanden) + **Scheiben** im Laderaum addieren. Für je **3 volle Einheiten** = **1 Siegpunkt** (abrunden).
- 06. Sieg:** Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

[KOOP/SOLO] VARIANTE AUS DEM GRUNDSPIEL

- **Grundsatz:** Die Standard-Aktionen/Phasen gelten weiter; die Gruppe versucht eine festgelegte Anzahl **gemeinsamer Koop-Ziele** zu erfüllen. **Solo** funktioniert grundsätzlich wie Koop mit **1 Person**, dauert aber **7 statt 6 Runden**.
- **Karten zu Beginn:** **3 Krisen-Karten** (Solo: **4**) als verdeckter Stapel; darüber **3 verdeckte Bonusziel-Karten**. Nicht ausgewählte Karten zurück in die Schachtel.
- **7 mögliche Koop-Ziele:** **1** im Einflussbereich, **3** bei den Szenario-Zielen, **3** auf Bonusziel-Karten.
- **Koop-Ziel im Einflussbereich:** Prüft, ob ihr zusammen die angegebene Mindestpunktzahl aus **Einflussmarkern**, **Forschungsberichten** und **Crewmitgliedern** erreicht (Schwelle laut Szenarioplan).
- **Schwierigkeitsgrad:** Einfach: **4/7** | Mittel: **5/7** | Schwierig: **6/7** | Legendar: **7/7** Ziele erfüllen.
- **Zu Beginn JEDER Runde (auch Runde 1):** Oberste Karte vom Bonusziel-/Krisenstapel aufdecken.
- **Runden 1–3:** Je **1 Bonusziel** offen neben den Szenarioplan legen; **am Spielende** prüfen. → **Ab Runde 4:** Je **1 Krise** aufdecken, **sofort Kartentext ausführen**, dann abwerfen.
- **Wertung:** Szenario-Ziele verwenden ihre aufgedruckten **Koop-Mindestanforderungen**, **Mehrheiten ignorieren**. Bei Zielen mit Gruppenwert die Beiträge **aller zusammenzählen**, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes steht; Schwellen können von der Spielerzahl abhängen.
- **Sieg:** Nach **Runde 6** (Solo **7**) Anzahl erfüllter Ziele unter den **7** prüfen. Mindestens die Schwelle des gewählten Schwierigkeitsgrads erreicht = **gemeinsamer Sieg**.

ÜBERARBEITETE KOOP-/SOLO-VARIANTE

Am Meeresgrund enthält dafür **8 Moduskarten**, **15 Bonusziel-Karten**, **19 Krisen-Karten**, **Hilfsroboter-Plättchen** und eine **separate Mini-Anleitung**. Die vollständigen Änderungen stehen **nicht** im vierseitigen Erweiterungsheft.