



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## ABGRUNDTIEF (3-6 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Wir schreiben das Jahr 1913. Ihr seid Passagiere und Besatzungsmitglieder an Bord der S.S. Atlantica, einem kleinen Passagierdampfer, der auf dem Weg nach Boston den Atlantik überquert. Einige von euch spielen Menschen, die für das Schiff und euer Überleben kämpfen. Andere hingegen spielen Verräter, die von den Tiefen Wesen auf die S.S. Atlantica geschickt wurden, um sicherzustellen, dass sie niemals den Hafen erreicht.

### SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-7** der Anleitung & **Seiten 20-23** im Referenzheft.

### SPIELZIEL

- **Menschen:** Die Atlantica erreicht den Hafen von Boston.
- **Verräter (Hybride & Kultist):** Das Schiff wird **versenkt**.

Euer Spielziel hängt von eurer **geheimen Loyalität** ab.

### DAS SPIEL ENDET SOFORT, FALLS...

- die ausgelegten **Etappenzielkarten** in Summe einen Wert von **12 oder mehr** ergeben und der Fahrtmarker anschließend noch einmal das **Ankunfts-feld** der Fahrleiste erreicht.
- Mindestens **1 Ressourcenanzeiger** auf 0 sinkt.
- **Tiefe Wesen** platziert werden müssen und der Vorrat leer ist.
- **6 Schiffsfelder beschädigt** sind.

**Deckt alle eure Loyalitätskarten auf. Tritt die erste Bedingung ein, gewinnen alle, die ausschließlich Mensch-Loyalitätskarten haben. Ansonsten gewinnen alle, die mindestens 1 Hybrid- oder Kultisten-Loyalitätskarte haben.**

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Amtsfolge:**  
Siehe Rückseiten der Titeltkarten.
- **Die Tiefe:**  
Spielerfähigkeiten wirken sich **nicht** auf Monster in der Tiefe aus.
- **Etappenzielkarten:**  
Jedes Mal, wenn das Schiff das Ankunfts-feld auf der Fahrleiste erreicht, gibt eine Etappenzielkarte die zurückgelegte Entfernung an. **Jede Karte hat einen Wert von 2-4.**
- **Felder:**  
**Wasserfelder:** Nur Monster können sich dorthin bewegen.  
**Schiffsfelder:** Nur Charaktere und Tiefe Wesen können sich auf Schiffsfelder bewegen, Monarchen nicht.
- **Fertigkeiten:**  
**Einfluss, Wissen, Wahrnehmung, Stärke, Wille und Verrat.**
- **Fertigkeitenset:**  
Die Fertigkeitensetkarten auf deinem Charakterbogen.
- **Fertigkeitssproben:**  
**Karten aller Spieler** sowie Karten aus dem **Chaosstapel** werden **verdeckt** gemischt und ausgewertet.

→ **Loyalitäten:**  
Deine geheimen Loyalitätskarten bestimmen dein Spielziel. Hast Du nur **Menschenkarten**, bist Du ein **Mensch**. Hast Du mindestens **1 Hybriden-** oder die **Kultistenkarte**, bist Du ein **Verräter**.

*Halte deine Loyalitätskarten immer geheim!*

→ **Monarchen & Monster:**  
**Monarchen:** Mutter Hydra & Vater Dagon, **keine** Tiefen Wesen.  
**Monster:** Beide Monarchen & Tiefe Wesen.  
→ **Ressourcen: Brennstoff, Nahrung, Geistige Gesundheit & Seelen.** Verräter wollen, dass sie zur Neige gehen.

### TITEL

Titel bringen **Privilegien** und **Verpflichtungen** mit sich. Titel werden an den **nächsten Charakter in Amtsfolge** gegeben.

**Keine Titel für enttarnte Verräter & Charaktere in der Brig.**

### KAPITÄN

- Bestimmt den **Kurs des Schiffs (Etappenzielkarten)**.
- **Ankunfts-feld auf Fahrleiste:** Der Kapitän zieht **2 Etappenzielkarten**, wählt 1 aus und legt die andere unter den Stapel.

### BUCHWÄCHTER

- Hat eine besondere **Buchwächter-Aktion** (Zauberkarten).

*Abgehandelte Zauber werden aus dem Spiel entfernt!*

### SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, bis eines der Spielziele erreicht wird. Jeder Zug besteht aus folgenden Schritten:

- Fertigkeiten**
- Aktionen**
- Mythos**
- Ablegen**

### [ I ] FERTIGKEITEN

- Ziehe dein **Fertigkeitenset**.

### KRANKENSTATION

Ziehe **nur 1 der Karten** aus deinem Fertigkeitenset.

### FERTIGKEITSKARTEN AUSSPIELEN

In einem **beliebigen Zug** möglich: Handle eine **Fertigkeitenkarte** ab und lege sie auf den passenden Ablagestapel.

*Schlüsselwort „Aktion“: nur dann, wenn der Spieler auch eine Aktion ausgeben kann (eigene Aktionsphase/durch Karten).*

### [ II ] AKTIONEN

Nutze den **Aktiver Spieler-Marker** zum zählen der Aktionen.

Führe **2 Aktionen** deiner Wahl durch (auch dieselbe).

### BEWEGEN

Bewege dich auf ein **beliebiges Schiffsfeld** (außer Krankenstation & Brig). Mehrere Charaktere pro Feld sind möglich.

### ANGREIFEN

→ Geife **1 Tiefes Wesen** auf **deinem Feld** an. Wirf dazu den Würfel. Bei **4+** entfernst Du das Tiefe Wesen vom Spielplan.

→ Greife **1 enttarnten Verräter** auf **deinem Feld** an. Wirf dazu den Würfel. Bei **6+** überwältigst Du den enttarnten Verräter. Bewege ihn in **die Brig**.

*Siehe Angreifen (Übersichtsbogen)  
Siehe Krankenstation & die Brig*

### EINEN PASSAGIER RETTEN

*Passagiere an Deck schweben in Lebensgefahr.*

Pro Aktion kannst Du **1 Passagiermarker** auf deinem Feld retten. Lege ihn dazu in den Vorrat zurück.

### EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

Werden durch das Stichwort **Aktion:** eingeleitet.

Auf Komponenten in deinem **Spielbereich** (Charakterbogen, Gegenstände) oder **Handkarten** (Fertigkeiten) zu finden.

- **Handkarten** werden anschließend abgelegt.
- **Komponenten im Spielbereich** bleiben liegen.

### EINE FELD-AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

*Jede Feld-Aktion kann **nur 1x pro Zug** verwendet werden! Nicht anwendbar, wenn sich **Tiefe Wesen** oder **enttarnte Verräter** auf **deinem Feld** befinden!*

*Siehe Übersichtsbogen  
Siehe Passagiere riskieren*

### TAUSCHEN

Starte einen Tausch **auf deinem Feld** zwischen **beliebig vielen Spielern** und **beliebig vielen Gegenständen**.

*Du musst nicht Teil des Tauschs sein!*

### ALS VERRÄTER ENTTARNEN

*Wer mindestens 1 Hybrid-Loyalitätskarte hat, ist ein Verräter!*

Du kannst dich als **Aktion** enttarnen – und gilst fortan als **enttarnter Verräter**, **nicht** mehr als **Mensch**!

*Das Enttarnen hat **keinen** Einfluss auf die Siegbedingungen. **Keine Titel** für enttarnte Verräter & Charaktere in der Brig.*

*Siehe Enttarnen (Übersichtsbogen)  
Siehe Spielzug eines enttarnten Verräters*

### [ III ] MYTHOS

Ziehe die **oberste Karte des Mythosstapels** und handle die Karte ab:

### DIE KRISE

Lies den Kriesentext vor. Es gibt 3 Arten von Krisen:

- 01. Entscheidungskrisen**
- 02. Probenkrisen**
- 03. Gemischte Krisen**

### [ 01 ] ENTSCHEIDUNGSKRISEN

Lest den Text und die Optionen **laut** vor. Die Karte selbst gibt an, wer entscheidet (Aktiver Spieler, Kapitän oder Buchwächter).

### [ 02 ] PROBENKRISEN / FERTIGKEITSSPROBEN

Eine Probe besteht aus einem **Schwierigkeitsgrad** und **2/3 Fertigkeitsymbolen**, die sich positiv auf die Probe auswirken.

- **Aufgeführte Symbole:** Hilfreiche Fertigkeiten
- **Alle anderen Symbole:** Sabotierende Fähigkeiten.

- 01. Schwierigkeitsgrad** und **Hilfreiche Fertigkeiten** nennen.
- 02.** Zieht verdeckt **2 Chaoskarten**. Erstellt den **Probenstapel**.
- 03.** Reihum: alle Spieler dürfen **1x** Karten zur Probe beitragen. Legt beliebig viele Karten **verdeckt** auf den Probenstapel.

*Es ist auch möglich, auf einen Kartenbeitrag zu **verzichten**. Der **Aktive Spieler** kommt als **letztes** an die Reihe.*

- 04.** Mischt den **Probenstapel** mehrfach gut durch.
- 05.** Deckt alle Karten im Probenstapel auf und sortiert sie nach **hilfreichen** und **sabotierenden Fähigkeiten**.
- 06.** Hilfreichen Fähigkeiten – sabotierende Fähigkeiten =  
→ **Gesamtwert ≥ Schwierigkeitsgrad = Erfolg**  
→ **Gesamtwert < Schwierigkeitsgrad = Misserfolg**
- 07.** Legt alle Karten auf die entsprechenden **Ablagestapel**.

### [ 03 ] GEMISCHTE KRISEN

Eine Mischung aus **Entscheidung** und **Fertigkeitsprobe**. Der genannte Spieler (Aktiver Spieler, Kapitän oder Buchwächter) liest die Karte und beide Optionen laut vor und entscheidet:

- ob die **Probe durchgeführt** wird.
- oder ein **negativer Effekt** (ohne Probe) abgehandelt wird.

**Charakterspezifische Mythoskarten (grün)** beziehen sich auf spezielle Charaktere. **Ist dieser Charakter nicht im Spiel/ in der Brig/ein enttarnter Verräter?** Lege die Karte ab und ziehe eine neue.

Siehe **Symbole auf Mythoskarten**

### [ IV ] ABLEGEN

- Das **Handkartenlimit beträgt 10**. Legt überzählige Fertigkeitkarten ab.
- Gebt den **Aktiver Spieler-Marker** nach links weiter.

### SYMBOLE AUF MYTHOSKARTEN

#### MONSTER-AKTIVIERUNGSSYMBOLE

Aktiviert pro **Symbol** der Mythoskarte (rechts unten) die **verschiedenen Monster** bzw. rückt **auf der entsprechenden Leiste 1 Feld** vor:



Mutter Hydra



Fahrt



Vater Dagon



Ritual



Tiefe Wesen



Auswahl (Aktiver Spieler)

Siehe **Fahrleiste**  
Siehe **Ritualeiste**  
Siehe **Monster aktivieren**



FAHRLEISTE

Monster am **Heck** des Schiffs bewegen sich in **die Tiefe**. Ihr könnt **nicht** weiter als auf das Startfeld zurückfallen.

Bei mind. 6 Entfernungseinheiten: Jeder Spieler erhält eine weitere **Loyalitätskarte!**

Siehe **Fahrtleiste (Übersichtsbogen)**  
Siehe **Spiegelziel**



### RITUALLEISTE

Ihr könnt **nicht** weiter als auf das Startfeld zurückfallen.

Siehe **Ritualeiste (Übersichtsbogen)**  
Siehe **Spiegelziel**  
Siehe **Überwältigen**

### MONSTER AKTIVIEREN

Die Aktivierung betrifft **alle Tiefen Wesen** auf dem Spielplan, **außer** in der Tiefe. Der **Aktive Spieler** bestimmt die Reihenfolge.

Siehe **Mutter Hydra aktivieren (Übersichtsbogen)**  
Siehe **Vater Dagon aktivieren (Übersichtsbogen)**  
Siehe **Teife Wesen aktivieren (Übersichtsbogen)**  
Siehe **Angreifen (Übersichtsbogen)**

### BESCHÄDIGEN

Zieht die oberste **Schadenskarte** und handelt sie ab.

Solang eine **Schadenskarte** auf einem Feld liegt, kann dessen **Aktion nicht** genutzt werden.

- Würde ein beschädigtes Feld **erneut** beschädigt? Beschädigt stattdessen das nächstgelegene **unbeschädigte Innenfeld**.
- **Karte „Strukturschäden“?** Der Würfel entscheidet das Feld.

Mehreren Möglichkeiten? Es entscheidet die **höhere Nummer**.

### REPARIEREN

Ein Feld mit **Tiefen Wesen** oder **enttarntem Verräter** kann **nicht** repariert werden!

Führe die Aktion auf der Schadenskarte aus.

### WEITERE REGELN

#### ÜBERWÄLTIGEN

- **Wird ein Charakter überwältigt?**  
Platziert ihn in die Krankenstation.
- **Wird ein Tiefes Wesen überwältigt?**  
Platziert es im Vorrat.
- **Wird ein Passagier überwältigt?**  
Deckt den Marker auf, verliert die angegebene Ressourcen und entfernt ihn aus dem Spiel.
- **Wird ein enttarnter Verräter überwältigt?**  
Platziert ihn in der Brig.

#### PASSAGIERE RISKIEREN

Wirf den **Würfel**. Platziere einen **verdeckten Passagiermarker** auf dem entsprechenden Schiffsfeld.

#### KRANKENSTATION & DIE BRIG

**Keine Titel** für **enttarnte Verräter & Charaktere in der Brig**.

Kann über die **Aktion Bewegen nicht** betreten werden!

Siehe **Brig-Regeln (Übersichtsbogen)**

#### WICHTIGE BEGRIFFE

- **Benachbart:** Zwei Felder sind benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben. Nur über eine Ecke verbundene Felder sind nicht benachbart zueinander.
- **Fein/feindlich:** Für einen Menschen ist ein Feind entweder ein Tiefes Wesen oder ein enttarnter Verräter. Für einen enttarnten Verräter ist ein Feind ein Mensch.

#### HYBRID & KULTIST GLEICHZEITIG?

Bist Du sowohl Hybrid als auch Kultist, **gewinnst Du auch, wenn die Hybride gewinnen**. Immerhin kannst Du unter Wasser atmen... :)

#### SPIELBALANCE ANPASSEN

- **Menschen stärken:** Jede Ressource bei Spielaufbau +2.
- **Hybride stärken:** Jede Ressource bei Spielaufbau -2.

#### VARIANTE OHNE KULTIST

Ersetzt 4./6. den Kultisten durch einen weiteren **Menschen** im Loyalitätsstapel. Passt die **Ressourcen im Spielaufbau** an:

- **Brennstoff:** 7
- **Nahrung:** 6
- **Geistige Gesundheit:** 6
- **Seelen:** 7

### RICHTLINIEN DER GEHEIMHALTUNG

- Niemand ist dazu verpflichtet, die Wahrheit zu sagen, es sei denn, es geht um **offene Informationen**. Beispielsweise müsst ihr wahrheitsgemäß antworten, wenn ihr gefragt werdet, wie viele Karten ihr auf der Hand habt.
- Wer die Gelegenheit hat, sich Karten in einem Stapel anzusehen, tut dies **im Geheimen** und darf die Karten niemandem zeigen oder vorlesen.
- Wenn ihr euch über verdeckte Informationen unterhaltet (beispielsweise die Werte eurer Handkarten), solltet ihr nur vage Angaben machen, aus denen **nicht** sicher hervorgehen kann, ob ihr die Wahrheit gesagt oder gelogen habt.
- Wenn ihr jemanden nach verdeckten Informationen fragt, dürft ihr **nur Ja-/Nein-Fragen** stellen. Der Gefragte muss **nicht** zwingend wahrheitsgemäß antworten und kann auch die Antwort verweigern.
- **Ihr dürft niemanden direkt nach seiner Loyalität fragen.** Vermutungen, Unterstellungen und sogar blinde Anschuldigungen sind jedoch erlaubt.

→ Bei Fertigkeitstests dürft ihr **nicht** sagen, welche Typen und Werte eure beigetragenen Karten haben. Vage Andeutungen wie „ich helfe ein bisschen mit“ oder „das ist ein großer Beitrag“ sind erlaubt. Nach dem Aufdecken der Karten dürft ihr nicht sagen, welche von euch kommen.

### SPIELZUG EINES ENTARTEN VERRÄTERS

- I. Fertigkeiten
- II. Aktionen
- III. Ablegen

Siehe **Regeln für enttarnte Verräter (Übersichtsbogen)**

#### [ I ] FERTIGKEITEN

Ziehe **alternativ** zu den Karten deines Fertigkeitensets auch **Verrat-Fertigkeitskarten**.

#### [ II ] AKTIONEN

Die **Aktionsfähigkeiten deines Feldes** und deines **Charakterbogens** kannst Du **nicht mehr** verwenden!

Siehe **Überwältigen**

#### [ III ] ABLEGEN

- Das **Handkartenlimit beträgt 10**. Legt überzählige Fertigkeitkarten ab.
- Gebt den **Aktiver Spieler-Marker** nach links weiter.