

Nautilus

Auteur: Brigitte & Wolfgang Ditt

Uitgegeven door Kosmos 2002

Een fascinerend avontuur onder de zeespiegel voor 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Nautilus

waar gaat het over ...

Reeds van vroeger droomden de mensen ervan om de diepten van de zee te verkennen en onbekende schatten te zoeken. In dit spel kan je deze droom waarmaken. Je bouwt een onderwaterstad die als basis voor je zoektochten zal dienen. Hierbij moet je twee zaken voor ogen houden :

- 1) je probeert zoveel mogelijk zeevondsten te bergen want elke vondst brengt punten op. De een iets meer dan de andere
- 2) om kans te maken op de overwinning moet je deze punten proberen te verveelvoudigen. Dit kan je door meerdere researchafdelingen in gebruik te nemen. Hoe meer van een bepaalde researchsoort des te beter.

Bijkomende punten krijg je voor het bergen van de ruines van Atlantis en tevens voor het eventueel overgebleven geld. Wie op het einde, wanneer alle zeevondsten geborgen zijn, de meeste punten bezit wint het spel.

Het speelmateriaal.

1) Het **speelbord** (zie fig. pag.2) stelt de zee voor die in 4 verschillende dieptesectoren is verdeeld :

- lagune (helder gebied in het midden van het speelbord)
- helling (iets donkere gebied dan de lagune)
- diepzee (een nog iets donkerder gebied dan de helling en uitlopend in 2 hoeken)
- kloof (het volledig donker gebied)

Hoe dieper de zee, hoe duurder het bouwen van een afdeling, maar in de diepste regionen vindt men wel de waardevolste zeevondsten.

2) De **zeevondsten** liggen omgekeerd op de gekleurde velden van het speelbord. Deze vondsten mag men bergen (dit betekent dat men de schijfjes mag omdraaien en van het speelbord wegnemen) wanneer men met zijn duikboot op zo'n veld terecht komt. Ze brengen elk een verschillend aantal zegepunten op. Er zijn 60 zeevondsten waaronder 15 Atlantisvondsten.

3) Het **basisstation** is het eerste deel van de afdelingen die geplaatst worden. Hiermee luidt men de start voor de bouw van de onderwaterstad in.

4) **Afdelingen** koopt men om de onderwaterstad te bouwen. Men heeft twee soorten afdelingen :

- de **woonafdelingen** (20 stuks): deze brengen geen zegepunten op maar zijn wel noodzakelijk om onderzoekers op het speelbord te brengen. Hiervan heeft men ook twee soorten : groene afdelingen met rechte verbindingen (sluizen) en blauwe met diagonale sluizen.
- de **researchafdelingen** (20 stuks): deze kunnen op het einde zegepunten opbrengen. Iedere speler mag elke researchafdeling gebruiken om het even wie hem gebouwd heeft. De bouwer krijgt wel een gebruiksvergoeding. Hoe meer researchafdelingen van een bepaalde soort men heeft des te beter. Er zijn 5 verschillende soorten die naast zegepunten ook nog bijzondere voordelen bieden.

5) De **onderzoekers** verplaatsen zich in de onderwaterstad van afdeling naar afdeling via gelijk gekleurde sluizen. Men heeft ze nodig om de researchafdelingen in gebruik te kunnen nemen. Enkel dan brengen ze voordelen en punten op. Ook voor het inzetten van duikboten heeft men onderzoekers nodig.

6) Met de **duikboten** verkent men de zee en kan men zeevondsten bergen. Deze brengen elk een verschillend aantal zegepunten op.

7) Bij de zeevondsten bevinden zich ook bijzondere stukken de "**Atlantisvondsten**". Worden deze gevonden dan worden ze op de aflegkaart " ruines van Atlantis " gelegd en met een afdelingsmerker van de speler aangeduid. Hoe meer Atlantisvondsten een speler doet hoe meer zegepunten hij op het einde bekommt. Worden alle Atlantisvondsten geborgen dan eindigt het spel.

8) Een **speciale opdracht** krijgt elke speler bij het begin van het spel. Hij houdt deze tot het einde geheim voor de medespelers. De op de opdracht afgebeelde zeevondsten kunnen op het einde in waarde stijgen.

9) Voor het kopen en het aanbouwen van afdelingen en de berging van de zeevondsten heeft men geld nodig, **Nemo** genoemd. Met de Nemo, die men in het begin ontvangen heeft, moet men zien rond te komen. Het weinige nieuwe kapitaal bekom je enkel wanneer een medespeler je researchafdeling gebruikt of wanneer je onder de zeevondsten een schatkist vindt. Overweeg het gebruik van je Nemo zeer goed daar je ook de uitwerking van je speciale opdracht helemaal op het einde dient te betalen.

10) Op het einde van het spel worden de zegepunten voor de researchafdelingen met de zegepunten voor de zeevondsten en de Atlantisvondsten **vermenigvuldigd**. Wie de meeste punten heeft wint het spel. Je moet hiervoor zowel in de research als in het bergen van zeevondsten investeren.

Vorbereiding van het spel.

1) Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Het stelt de zee voor met zijn verschillende dieptesectoren.

2) Het basisstation met de 8 sluizen wordt in het eerste spelletje op dezelfde wijze als het voorbeeld op pag. 2 op het speelbord gelegd. Later kan men het station op

een willekeurig plaats in de lagune plaatsen. Let er wel op dat de punten van het kruis in het midden van het schijfje naar de randen van het speelbord wijzen (de bruine sluisen moeten naar de hoeken van het bord wijzen)

3) Sorteert de verschillende afdelingen in 7 stapels. Deze worden met hun afbeelding naar boven naast het speelbord gelegd :

- 10 blauwe woonafdelingen
- 10 groene woonafdelingen
- 4 echo-afdelingen
- 4 trainingsafdelingen
- 4 proefafdelingen
- 4 analyse-afdelingen
- 4 techniekafdelingen

4) de 60 vierkante schijfjes " zeevondsten " (met inbegrip van de Atlantisvondsten) worden volgens hun rugzijde gesorteerd. Men heeft drie groepen :

- 26 schijfjes voor de sector helling
- 20 schijfjes voor de sector diepzee
- 14 schijfjes voor de sector kloof

De schijfjes van elke sector worden goed geschud en verdekt op de daarvoor voorziene plaatsen gelegd. In de lagune zijn er geen zeevondsten. Op het einde van deze spelregels vind je een tabel met de verdeling van de zeevondsten.

5) De kaart waar de Atlantisvondsten komen op te liggen wordt naast het speelbord klaargelegd. Daarnaast legt men de volgende markeerschijfjes :

- bij 4 spelers 5 ,4 , 2 en 1
- bij 3 spelers 5, 3 en 1
- bij 2 spelers 4 en 2

Deze markeerschijfjes geven de punten aan die de speler op het einde voor zijn geborgen Atlantisvondsten bekommt. Hoe meer vondsten hoe meer punten men krijgt. De overige markeerschijfjes worden terug in de doos gelegd.

6) De 5 markeerschijfjes met de opdruk "3" (in de vijf kleuren van de verschillende researchafdelingen) worden naast het speelbord gelegd. De speler die in een bepaalde soort de meeste researchafdelingen in gebruik heeft bekommt deze schijf.

7) Iedere speler krijgt :

- de speelfiguren van zijn kleur :
 - 15 onderzoekers, 3 duikboten en 20 afdelings"markers"
- zijn speelgeld
 - bij 4 spelers elk 45 Nemo
 - bij 3 spelers elk 50 Nemo
 - bij 2 spelers elk 55 Nemohet overige geld wordt als bank naast het speelbord gelegd
- 1 overzichtstabel en de vijf verschillend gekleurde markeerschijfjes, die met de zijde "0" naar boven op de gelijk gekleurde velden op de overzichtstabel als basiswaarde worden gelegd

- 1 kaart met de speciale opdracht. Hiervoor worden de 4 kaarten goed geschud en trekt iedere speler een kaart. Eventueel overblijvende kaarten worden verdekt in de doos teruggelegd. Elke speler bekijkt zijn opdracht en legt de kaart verdekt voor zich neer.

8) Wie het langst onder water kan blijven krijgt de startspelerschijf en begint. In geval van discussie begint de oudste speler.

De overzichtstabel (zie de tekening op pag. 4 Duits spelregelboekje)

De linker zijde geeft aan in hoeveel researchafdelingen een speler onderzoekers heeft geplaatst.

In het begin liggen de markeerschijfjes met de "0 " naar boven op de eerste rij omdat nog niemand een researchafdeling in gebruik heeft genomen. Plaatst een speler een onderzoeker in een researchafdeling dan schuift hij het schijfje een plaats naar rechts. Plaatst dezelfde speler een onderzoeker in een tweede researchafdeling van dezelfde soort dan schuift hij de marker opnieuw een plaatsje naar rechts en draait hij het schijfje om naar de waarde "1" . Zijn researchbewaamheid is nu 1 punt waard. Heeft hij daarenboven nog de meeste researchafdelingen van deze soort met zijn onderzoekers bezet dan krijgt hij onmiddellijk het schijfje met de waarde "3" in de kleur van van deze researchsoort en legt dit op zijn eigen markeerschijfje. Nu is zijn research 3 punten waard. Deze "3" marker verliest hij aan een andere speler wanneer deze in dezelfde researchsoort meer afdelingen met onderzoekers bezet. Van zodra een speler alle 4 de researchafdelingen van een soort bezet kan hij de "3" marker niet meer verliezen. De positie van zijn markeerschijf geeft eveneens aan welke bijzondere bekwaamheden de speler dankzij zijn researchafdelingen verworven heeft. Staat bijvoorbeeld de markeerschijf voor de techniekafdeling in de tweede rij (2 researchafdelingen in gebruik) dan mag hij met elke duikboot 6 velden ver varen. Heeft hij 1 trainingsafdeling in gebruik dan mag hij 4 stappen over 2 onderzoekers verdelen.

Op de rechter helft van de tabel worden in de loop van het spel de zeevondsten gelegd. Telkens wanneer een speler een afgebeelde zeevondst met zijn duikboot bergt dan legt men deze vondst op het betreffende veld. Het getal ernaast geeft aan hoeveel zegepunten men voor deze zeevondst krijgt. Op het veld met het "?" " wordt op het einde van de spel de Atlantispunten schijf gelegd. Hoe meer Atlantisvondsten hoe meer punten men krijgt.

Men heeft onderaan ook een verkorte versie van het verloop van de verschillende speelfasen met de belangrijkste details.

Het verloop van het spel.

Algemeen :

- er wordt in ronden gespeeld en elke ronde bestaat uit drie fasen
- de startspeler begint de ronde en speelt fase 1 volledig uit. Vervolgens mogen om beurt alle medespelers in wijzerzin fase 1 voltooien.
- in deze volgorde wordt vervolgens fase 2 en nadien de fase 3 volledig gespeeld

- hebben alle spelers fase 3 uitgespeeld dan eindigt deze ronde
- is een ronde gedaan dan wordt de linker buur de nieuwe startspeler en begint hij opnieuw met fase 1 gevolgd door alle andere spelers in wijzerzin.
- vervolgens komen fase 2 en fase 3 aan beurt
- zo gaat het verder met de volgende ronde enz...

Fase 1: het uitbouwen van de onderwaterstad

In deze fase wordt de onderwaterstad door middel van woon- en researchafdelingen uitgebouwd. De afdelingen moeten eerst aangekocht worden. De aangekochte afdelingen worden aan de onderwaterstad aangebouwd.

a) Een afdeling kopen

- een speler die aan beurt is mag maximaal 1 afdeling per ronde kopen
- een researchafdeling van gelijk welke soort kost 1 Nemo, die aan de bank moet betaald worden
- koopt een speler 1 woonafdeling dan kost hem dat niets.
In elk geval moet een woonafdeling met onderzoekers bevolkt worden :
 - voor elke onderzoeker wordt er 1 Nemo aan de bank betaald. De onderzoeker wordt onmiddellijk op de woonafdeling geplaatst
 - op een woonafdeling mogen bij 2 en 3 spelers maximaal 3 onderzoekers en bij 4 spelers maximaal 4 onderzoekers geplaatst worden.
- een aangekochte afdeling legt de speler open voor zich neer. Vervolgens gaat hij nu verder met het aanbouwen van de afdelingen

b) afdelingen aanbouwen.

Heeft een speler 1 afdeling (of meerdere die hij uit vroegere ronden verzameld heeft) voor zich liggen dan mag hij in de tweede helft van deze fase aanbouwen aan de onderwaterstad. De speler mag echter ook de afdeling behouden en in een latere ronde (samen met andere afdelingen) aanbouwen.

- de speler aan beurt neemt een afdeling en legt deze op het speelbord
- hij plaatst de afdeling op zo'n wijze dat minstens een sluis op zijn afdeling verbonden is met een gelijk gekleurde sluis op het basiskamp of met een gelijk gekleurde sluis van een andere afdeling. Om je beter te kunnen oriënteren heeft elke afdeling een kruis met vier pijlen. Deze pijlen moeten steeds naar de rand van het speelbord gericht zijn en nooit naar de hoeken.
- bouwt een speler meer dan één afdeling dan moet de tweede (en elke volgende) afdeling aansluiten aan een afdeling die de speler in deze fase aangebouwd heeft. De afdelingen die een speler aanbouwt moeten dus aan elkaar hangen.
- heeft een speler een of meerdere researchafdelingen aangebouwd dan legt hij op deze afdelingen een markeerschijf van zijn kleur. Woonafdelingen worden niet gemerkt.

Het aanbouwen van een afdeling kost geld (Nemo) dat aan de bank dient betaald te worden.

- de kostprijs hangt af van het soort onderwatergebied waar de afdeling gebouwd wordt. Worden er meerdere afdelingen gelijktijdig aangebouwd dan moet er slechts eenmaal betaald worden.
Lagune 1 Nemo

Helling 2 Nemo
Diepzee 3 Nemo
Kloof 4 Nemo

- bedekt een aangebouwde afdeling meerdere gebieden, zelfs al is het maar met een hoekje, dan wordt de prijs van het duurste gebied aangerekend
- bouwt men in een ronde meerdere afdelingen dan hoeft men enkel de prijs van een afdeling te betalen maar dan wel de hoogste prijs

Bijzonderheden bij het aanbouwen van afdelingen :

- een afdeling moet via een gelijk gekleurde sluis minstens één toegang tot een aangrenzende afdeling hebben. Het is echter wel toegelaten om een afdeling op zo'n wijze te bouwen dat het via een sluis toegang heeft tot een aangrenzende afdeling maar met een andere sluis op een wand botst van een ander aangrenzende afdeling waar geen sluis aanwezig is (zie vb. pag.6 Duits spelregelboekje)
- afdelingen mogen niet op velden geplaatst worden waar zich een duikboot bevindt, zelfs als de afdeling slechts een deel van het veld bedekt.
- Wordt er bij het aanbouwen zeevondsten volledig of gedeeltelijk overlapt dan moeten deze zeevondsten schijfjes verwijderd worden. Ze worden open naast het speelbord gelegd. Zijn daarbij Atlantisvondsten dan komen deze op de aflegkaart "ruines van Atlantis " zonder dat daarbij een marker wordt gelegd.
- een speler kan afdelingen kopen en voor zich neer leggen om ze in een latere ronde ineens te bouwen. In elk geval mogen op deze manier hoogstens 4 afdelingen verzameld worden.
- wil een speler afdelingen aanbouwen dan moet hij ze ineens allemaal bouwen. Kan of wil hij een deel niet gebruiken dan moet de speler de niet aangebouwde afdelingen terug onder hun stapel schuiven. Deze kunnen later opnieuw gekocht worden. Het reeds betaalde geld is natuurlijk verloren. Het is dus niet toegelaten om een deel aan te bouwen en de overige reeds aangekochte afdelingen voor een latere ronde te bewaren.
- wanneer een speler aan beurt is en noch een afdeling koopt noch een afdeling aanbouwt maar voor hem reeds een of meerdere afdelingen liggen heeft dan moet hij alle voor hem liggende afdelingen afgeven en ze terug onder de stapels schuiven. Het "blokkeren" van afdelingen wordt hiermee verhinderd.

Heeft een speler deze fase beëindigd dan is zijn linker buur aan de beurt. Hebben alle spelers deze fase doorlopen dan begint de startspeler de tweede fase.

Fase 2 : Het inzetten van onderzoekers.

Onderzoekers in de woonafdelingen doen nog niet aan research. De onderzoekers beginnen het spel in de woonafdelingen en moeten eerst naar de researchafdelingen gebracht worden.

Onderzoekers verplaatsen

- is een speler aan beurt dan mag hij 1 of maximaal 2 van zijn eigen onderzoekers verplaatsen
- de beide onderzoekers hebben **samen** 3 stappen ter beschikking, die de speler over zijn beide onderzoekers mag verdelen. Hij mag de toegestane stappen volledig aan één onderzoeker toewijzen. Het is toegestaan om minder

- dan drie stappen te gaan en zelfs volledig af te zien van een verplaatsing
- heeft een speler 1 trainingsafdeling in gebruik dan mag hij maximaal 4 stappen over een of twee onderzoekers verdelen. Vanaf 2 trainingsafdelingen tot 5 stappen. Dit voordeel gaat pas in werking na de ingebruikname. Heeft de speler zijn tweede onderzoeker in deze ronde nog niet verplaatst dan mag hij onmiddellijk een stap meer zetten (zie vb op pag.7 Duits spelregelboekje)
- onderzoekers mogen zich door elke afdeling voortbewegen. Het is om het even of het om het basiskamp of een woon- of een researchafdeling gaat. Welke speler deze afdeling gebouwd heeft geen enkele invloed.
- beëindigt een onderzoeker echter zijn verplaatsing in een researchafdeling waar er zich nog geen onderzoeker van zijn kleur staat dan neemt hij deze afdeling verplicht in gebruik. Hierbij speelt het geen rol of hij deze afdeling zelf aangebouwd heeft of dit door iemand anders is gedaan.
- stopt een onderzoeker in een vreemde researchafdeling (met de marker van een andere speler) dan moet de speler aan de bezitter van deze afdeling 1 Nemo betalen om deze afdeling in gebruik te nemen.
- heeft een speler slechts één onderzoeker in een researchafdeling staan dan mag deze tot het einde van het spel niet meer uit deze afdeling verplaatst worden
- het is niet toegelaten om een onderzoeker in een researchafdeling te "parkeren" wanneer het aantal stappen onvoldoende is om zo in een volgende ronde verder te stappen
- heeft een speler in zijn researchafdeling meerdere onderzoekers staan dan mogen ze allen met uitzondering van één verplaatst worden. In dit geval is "parkeren" wel mogelijk.
- in iedere afdeling (om het even basis-, woon- of researchafdeling) mogen een onbeperkt aantal onderzoekers staan

Researchafdelingen in gebruik nemen

Een researchafdeling is pas werkzaam wanneer een onderzoeker deze afdeling betreedt

Belangrijk : iedere researchafdeling mag door meerdere spelers betreden worden!

Een researchafdeling in gebruik nemen.

Iedere researchafdeling die een speler zelf gebouwd heeft is een "eigen" researchafdeling, die met een afdelingsmarker van zijn kleur aangegeven wordt.

- wordt een onderzoeker in een researchafdeling geplaatst waar zich nog geen eigen onderzoeker bevindt dan wordt deze afdeling in gebruik genomen. De onderzoeker mag deze afdeling niet meer verlaten.
- is de afdeling door een andere speler gebouwd (een afdelingsmarker van een tegenspeler geeft dit aan) dan moet de speler die aan beurt is voor het gebruik eenmalig 1 Nemo betalen aan de bouwer van deze researchafdeling. Betreedt hij later met een andere onderzoeker dezelfde afdeling dan hoeft hij niet opnieuw te betalen. Andere spelers die voor de eerste maal deze vreemde afdeling betreden moeten eveneens aan de bouwer eenmalig 1 Nemo betalen.
- om aan te geven dat een afdeling betreden werd moet de markeerschijf van deze afdelingssoort op de tabel van de spelers verplaatst worden met een vakje naar rechts

- de research in een enkele afdeling (van een bepaalde soort) levert nog geen punten op voor de bekwaamheid, de marker geeft nog de waarde "0"
- heeft een speler in zijn afdeling meerdere onderzoekers staan dan geeft dit geen invloed op de research zelf. In elk geval is de aanwezigheid van twee onderzoekers (van dezelfde speler) noodzakelijk voor het inzetten van een duikboot (zie verder bij duikboot inzetten)

Meerdere researchafdelingen van een gelijke soort in gebruik

Zodra een speler meer als één afdeling van een gelijke soort runt, verbetert hij hiermee zijn mogelijkheden

- neemt een speler met een van zijn onderzoekers de tweede afdeling van een soort in gebruik dan schuift hij de markeerschijf van deze afdelingssoort een volgend veld naar rechts. Het schijfje bevindt zich nu onder de kolom "2". Aansluitend draait men de schijf om waar nu het getal "1" staat
De rode lijn herinnert eraan dat vanaf de tweede afdeling van een bepaalde soort de schijf dient omgedraaid te worden.
- heeft een speler minstens 2 researchafdelingen in gebruik en is hij de enige die de meeste afdelingen van deze soort runt dan verhoogt zijn waarde tot 3 punten
- de speler neemt de overeenkomstige markeerschijf met de "3" en legt deze op de marker met de "1"
- Heeft een andere speler de markeerschijf met de "3" in bezit dan mag de actieve speler deze schijf nemen. Op deze manier wisselt de schijf van bezitter (bij de vorige eigenaar wordt de marker met de "1" terug zichtbaar)
- bij gelijkheid wisselt de markerschijf met de "3" niet van eigenaar
- van zodra de eerste speler alle 4 de afdelingen van een reserarchsoort in gebruik heeft kan hij de daar bijbehorende schijf met de "3" niet meer verliezen.

De researchafdelingen

Er zijn 5 verschillende researchsoorten, elk wordt voorgesteld door een eigen researchafdeling. Elke researchsoort verschaft tijdens het spel andere voordelen.

De trainingsafdeling

Door gebruik te maken van zo'n trainingsafdeling verbetert men de geestelijke en lichamelijke bekwaamheden van de eigen onderzoekers. Twee onderzoekers kunnen zich zonder trainingsafdeling samen tot 3 stappen ver verplaatsen. Dank zij één trainingsafdeling verhoogt de bewegingsmogelijkheid tot 4 stappen. Vanaf 2 trainingsafdelingen tot 5 stappen. Een verplaatsing van meer dan 5 stappen per ronde is niet mogelijk. Dit voordeel gaat in van zodra er een ingebruikname is. Heeft een speler een tweede onderzoeker in deze ronde nog niet verplaatst dan mag hij onmiddellijk een stap meer zetten.

De techniekafdeling

Zonder techniekafdeling mag elke duikboot 4 velden ver varen. Door ingebruikname van zo'n techniekafdeling wordt de gezamenlijke techniek van de duikboot verbeterd waardoor zijn reikwijdte verhoogt.

Met 1 techniekafdeling kan elke eigen duikboot dan 5 velden ver varen vanaf 2 techniekafdelingen tot 6 velden ver.

De echo-afdeling

Door gebruik te maken van zo'n echo-afdeling kan men een betere inzicht krijgen over de zeevondsten. Wil een speler een zeevondst bekijken (scannen) dan kan hij zonder een echo-afdeling alle zeevondsten bekijken die zich maximaal 4 velden ver van zijn duikboot bevinden. Met een echo-afdeling stijgt de scanafstand tot 5 velden vanaf 2 echo-afdelingen tot 6 velden. Een scanafstand van meer dan 6 velden is niet mogelijk. Zelfs wanneer men een echo-afdeling in gebruik heeft moet men de scan-kosten van 1 Nemo betalen (zie bij inzetten van een echo)

De proefafdeling

Deze proefafdeling kan enkel pas in werking treden wanneer een eigen duikboot een zeevondst geborgen heeft. Gaat het hier om een schelp of een zeeslak (waarde 0) dan voert de afdeling een proef uit! De speler mag een willekeurig verdekte zeevondst op het speelbord bekijken, bij twee proefafdelingen in gebruik zelfs twee zeevondsten. Deze moeten indien mogelijk in verschillende zeegebieden liggen.

De analyse-afdeling

Door gebruik te maken van zo'n analyse-afdeling worden de eigen onderzoeksmethoden aanzienlijk verbeterd. Hierdoor kan men geborgen schatkisten beter analyseren en ontdekken dat de waarde van de schatkist hoger is dan de gebruikelijke 2 Nemo. Met één analyse-afdeling stijgt de waarde van een schatkist tot 3 Nemo, vanaf twee analyse-afdelingen tot zelfs 4 Nemo. In elk geval kan een schatkist niet meer dan 4 Nemo waard zijn.

Fase 3 : het inzetten van duikboten

Hebben alle spelers de fase " het inzetten van onderzoekers" beëindigd dan kan iedere speler die aan beurt is duikboten inzetten en gaan duiken

Duikboten inzetten

Een duikboot kan ingezet worden wanneer een speler :

- 1) in een researchafdeling minstens 2 eigen onderzoekers heeft staan
- 2) wanneer deze researchafdeling over minstens 1 blauwe sluis beschikt die aan een vrij zeeveld grenst.

Wie een duikboot wil inzetten

- neemt een van zijn eigen onderzoekers uit de afdeling weg (terug in de eigen voorraad)
- plaatst vervolgens een eigen duikboot op een vrij zeeveld naast een blauwe sluis van deze researchafdeling
- een speler die aan beurt is plaatst eerst al zijn duikboten pas dan kan hij zijn duikboten verplaatsen

Echo inzetten

heeft een speler een of meerdere eigen duikboten in gebruik dan kan hij de echo gebruiken om zeevondsten in zijn bereik te scannen (in het geheim bekijken)

- een echo kan slechts voor het varen van de duikboot ingezet worden
- voor het inzetten van een echo betaalt de speler 1 Nemo
- de speler mag nu alle zeevondsten in het geheim bekijken (en verdekt

- terugleggen) die in het scanbereik van deze duikboot liggen
- de scanafstand zonder echo-afdeling is 4 velden in de omgeving van de duikboot (niet diagonaal) . Heeft een speler 1 echo-afdeling in gebruik dan verhoogt zijn scanafstand tot 5 velden vanaf 2 echo-afdelingen in gebruik tot 6 velden.
- de kosten voor het gebruik moet voor elke duikboot betaald worden vooraleer de echo ingezet wordt
- zeevondsten in de kloof kunnen enkel gescand worden wanneer de duikboot zich op een veld in de kloof bevindt.

Duikboot verplaatsen

Is een speler aan beurt dan kan hij al zijn duikboten op het speelbord verplaatsen de een na de andere.

- iedere duikboot vaart normaal 4 velden ver
- heeft een speler 1 techniekafdeling in gebruik dan mag elk van zijn duikboten 5 velden ver varen, vanaf 2 techniekafdelingen in gebruik tot 6 velden ver.
- duikboten varen in een rechte weg niet diagonaal. Het afbuigen in een rechte hoek is toegelaten (ook meermaals)
- een duikboot hoeft de toegelaten aantal velden niet volledig te gebruiken
- een duikboot mag over andere duikboten heen varen maar niet over zeevondsten
- de vaart moet steeds op een vrij zeeveld of een veld met een zeevondst eindigen
- een duikboot mag echter over een afdeling varen. De door de afdeling overlapte velden worden hierbij normaal geteld.

De kloof

De kloof, het donkere gebied op het speelbord, is een bijzonder moeilijk water. Slechts wanneer een speler alle 5 de verschillende researchafdelingen in gebruik genomen heeft (telkens 1 is voldoende) mag deze speler met een eigen duikboot in de kloof varen. Van zodra de eerste speler in de kloof gevaren is mogen alle andere spelers eveneens met hun duikboten in de kloof. Dit mogen ze ook wanneer ze zelf geen 5 verschillende researchafdelingen in gebruik hebben. Opmerking : wordt de onderwaterstad zo ver uitgebreid dat een duikboot onmiddellijk in de kloof gebouwd wordt dan mag aansluitend elke speler met zijn duikboten in de kloof varen. De 5 verschillende researchafdelingen zijn dan niet meer verplicht.

Zeevondsten bergen.

Vaart een duikboot over een veld met een zeevondst dan moet deze onmiddellijk geborgen worden. De verplaatsing van deze duikboot is in deze fase gedaan

- het bergen van een "tempo" schijfje of een "schatkist" (beige achtergrond op de voorzijde) is **kosteloos**
- het bergen van alle andere zeevondsten (met een blauwe achtergrond op de voorzijde) kost per zeevondst
 - in de helling en de diepzee : 1 Nemo
 - in de kloof : 2 Nemo
- bij het bergen van een temposchijfje mag de speler een willekeurige duikboot onmiddellijk tot drie velden ver verplaatsen. Het kan ook een duikboot zijn die in deze ronde reeds gevaren heeft. Zo is het mogelijk om een andere

- zeevondst te bereiken en te bergen.
- bij het bergen van een schatkist krijgt de speler 2 Nemo. Heeft hij een analyse- afdeling dan krijgt hij 3 Nemo en vanaf twee analyse-afdelingen tot 4 Nemo
- heeft een speler die een schelp of een zeeslak geborgen heeft een proefafdeling in gebruik dan mag deze speler onmiddellijk 1 willekeurige zeevondst op het speelbord bekijken (en terug verdekt op zijn plaats leggen) Het mag ook een uit de kloof zijn. Vanaf 2 proefafdelingen in gebruik zijn het tot 2 zeevondsten. De beide zeevondsten moeten echter voor zover het mogelijk is in 2 verschillende zeegebieden liggen.

Alle zeevondsten met een blauwe achtergrond op de voorzijde (uitgezonderd de Atlantis vondsten) worden op het eigen overzichtsblad gelegd. Op dit blad zijn de punten aangegeven die men op het einde van het spel hiervoor bekommt. Beige gekleurde zeevondsten worden in de doos teruggelegd.

Heeft een speler onvoldoende geld om een zeevondst te bergen dan moet het schijfje open op zijn veld teruggelegd worden. Uitgezonderd : Atlantis schijfjes worden op de overeenkomstige velden op de Atlantiskaart gelegd. In elk geval ontvangt de speler hiervoor geen voordeel (zoals hier verder beschreven wordt)

De ruines van Atlantis.

Ook het bergen van zeevondsten die delen van de ruines van Atlantis tonen (Atlantisvondsten) dienen betaald te worden.

- de geborgen Atlantisvondsten worden op het veld van de aflegkaart, dat hetzelfde getal heeft, gelegd en met een afdelingsmarker van zijn kleur gemerkt.
- als beloning mag de speler onmiddellijk een van zijn onderzoekers tot 2 afdelingen ver verplaatsen (hij verspreidt het bericht van de vondst)
- door deze extra beweging kan een afdeling in gebruik genomen worden met alle gevolgen vandien zoals het wisselen van de 3 puntenschijf of een grotere reikwijdte met de duikboot

Einde van een vaart.

De verplaatsing van een duikboot eindigt van zodra de boot de toegelaten afstand heeft afgelegd of wanneer het een zeevondst geborgen heeft. Het varen wordt in de volgende ronde verdergezet.

Een duikboot kan echter ook uit dienst genomen worden :

- in zo'n geval moet de duikboot op een vrij zeeveld staan dat zich naast een blauwe sluis van een researchafdeling bevindt waar er minstens een onderzoeker aanwezig is (hoeft geen eigen onderzoeker te zijn)
- vervolgens neemt de speler een onderzoeker uit zijn voorraad en plaatst hem in deze researchafdeling. Bekomt de speler hiermee de meerderheid van afdelingen in een researchsoort dan verandert zoals hiervoor beschreven de 3 punten markeerschijf. Neemt hij een vreemde afdeling in gebruik dan betaalt hij de eigenaar 1 Nemo.
- de duikboot komt terug in de voorraad van de speler. Hij kan in de volgende ronde terug ingezet worden zelfs vanuit een andere researchafdeling.
- heeft een speler geen onderzoekers meer in zijn voorraad dan krijgt hij er

geen extra. Niettegenstaande dat kan de duikboot wel uit gebruik genomen worden.

Einde van een ronde.

De linker buur van de startspeler is nu de startspeler. Hij krijgt de startspelersschijf en begint fase 1 van de nieuwe ronde.

Einde van het spel.

Men heeft verschillende mogelijkheden voor het speleinde :

- niettegenstaande nog niet alle Atlantisschijfjes gevonden, zijn echter wel de schijfjes 13, 14 en 15 geborgen (van deze bevinden zich er twee in de kloof). De actuele ronde wordt nog verder gespeeld tot het einde en vervolgens wordt nog een ronde gespeeld.
- wordt er in een ronde ook het laatste schijfje van Atlantis gevonden dan wordt deze actuele ronde tot het einde verder gespeeld.
- het spel eindigt vroegtijdig wanneer in een ronde geen enkele speler een afdeling koopt of aanbouwt en er ook geen zeevondsten geborgen worden. Het spel eindigt onmiddellijk na deze ronde.

Waardering

Eerst worden de Atlantispunten schijfjes die naast het speelbord liggen verdeeld. Wie de meeste Atlantisvondsten geborgen heeft, krijgt het hoogste puntenaantal. Hij met de tweede meeste vondsten het tweede hoogste enz. Bij gelijkheid bekommt de speler die het Atlantisschijfje met het hoogste getal gevonden heeft het hoogste puntenaantal. De speler die geen enkele Atlantisvondst heeft gedaan krijgt geen enkel punt. Deze punten van Atlantis tel je samen op met de punten van de zeevondsten.

Nu draait iedere speler zijn speciale opdrachtkaart om waardoor de afgebeelde zeevondsten telkens met 1 punt in waarde stijgen(de zeevondsten worden een plaatsje naar links geschoven) Deze waardestijging kost 1 Nemo per zeevondst die in waarde is gestegen. Vervolgens telt iedere speler de punten op de hij uit de zeevondsten bekomen heeft (eveneens de Atlantispunten). Vervolgens telt hij de punten op van zijn markeerschijfjes die hij met zijn researchafdelingen bekomen heeft. Deze beide resultaten worden met elkaar vermenigvuldigd. Als slot wordt voor iedere overgebleven Nemo 1 punt bijgeteld. Wie de hoogste waarde heeft wint het spel.

Enkele tips bij het eerste spelletje

- al lijkt het niet zo het geld is erg beperkt. Vergeet niet dat je enkel geld ontvangt wanneer een medespeler jou researchafdelingen gebruikt of wanneer je een schatkist vindt. Op het einde van het spel heb je nog geld nodig voor dure bergingen van bijzonder waardevolle vondsten in de kloof en om de speciale opdracht te vervullen.
- Om te winnen probeer je in twee of drie researchsoorten de 3 punten schijf te bekomen. Zo bekom je een goede vermenigvuldiger voor jou zeevondsten.
- wacht niet te lang met het aanbouwen van afdelingen want het is best mogelijk dat de plaatsen die je op het oog had om aan te bouwen door je medespelers met afdelingen bezet worden
- let goed op wie telkens startspeler is. In veel gevallen is het erg belangrijk

- voor een medespeler aan beurt te zijn. Zo is het mogelijk dat een medespeler een afdeling bouwt en hiermee je waardevolle 3 punten schijf afneemt
- denk er eveneens aan dat een duikboot op elk ogenblik terug "uit dienst" kan genomen worden en op deze wijze een onderzoeker terug "aan land" komt. Hierdoor is het mogelijk dat een onderzoeker een afdeling in gebruik neemt waarmee je helemaal geen rekening mee had gehouden.

| | goud | lichtkrab | diepzee egel | schelp | slak | Atlantis- vondst | schatkist | tempo- schijf |
|---------|------|-----------|-----------------|--------|------|---------------------|-----------|------------------|
| helling | 0 | 3 | 3 | 4 | 4 | 6 | 4 | 2 |
| diepzee | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 1 |
| kloof | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 * | 2 | 1 |

* De Atlantisvondsten 13 en 15 bevinden zich in de kloof.

Date Last Modified: 11-10-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief