

COÖPERATIEVE MODUS EN SOLOMODUS

Elk scenario kan worden gespeeld in de coöperatieve modus (waarin spelers samenwerken in plaats van concurreren) en solomodus. De solomodus heeft geen extra regels; je gebruikt hiervoor de coöperatieve regels voor 1 speler. Het enige verschil is dat je in de solomodus 7 rondes speelt in plaats van 6.

AANVULLENDE VOORBEREIDINGEN

- Schud de tegenslagkaarten en maak een stapel van 3 willekeurige, gesloten tegenslagkaarten (4 in de solomodus). Schud vervolgens de bonusdoelkaarten en plaats 3 van die kaarten gesloten op de stapel tegenslagkaarten. Leg, zonder ze te bekijken, de ongebruikte bonusdoel- en tegenslagkaarten terug in de doos.
- Kies je moeilijkheidsgraad. Er zijn 7 potentiële doelen die je groep kan halen (het scenario bepaalt er 4, plus 3 willekeurige bonusdoelen). Bekijk hoeveel doelen je moet halen om je gekozen moeilijkheidsgraad te winnen (zie de tabel aan de rechterkant).

BONUSDOELKAARTEN EN TEGENSLAGKAARTEN

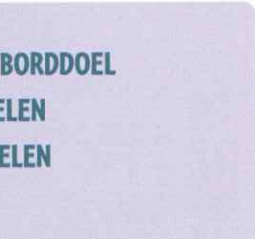
Trek aan het begin van elke ronde (inclusief de eerste) de bovenste kaart van de stapel. In ronde 1-3 zal dit een bonusdoelkaart onthullen; plaats deze open bij het scenarioblad. In de resterende rondes zal dit een tegenslagkaart onthullen die onmiddellijk van kracht gaat; volg de instructies en leg de tegenslagkaart dan af.

Bijvoorbeeld: aan het begin van ronde 4 trek je de 'Vulkanische activiteit'-tegenslagkaart. Alle spelers moeten al hun duikboten 2 zones richting het oppervlak verplaatsen (of zover ze kunnen). Dat kan een echt probleem zijn voor het plan van je groep!

VULKANISCHE ACTIVITEIT
Alle spelers verplaatsen al hun 2 zones omhoog... of zover ze kunnen gaan. Spelers krijgen geen aankomstbonus voor het verplaatsen.

HOE WIN JE?

Speel het spel volgens alle normale spelregels. In plaats van te concurreren, probeer je (als groep) bepaalde doelen te halen. Er zullen uiteindelijk 7 doelen in je spel zitten:



A HET IMPACTBORDDOEL

B 3 MISSIEDOELN

C 3 BONUSDOELN

Voor veel coöperatieve doelen moet je een minimumaantal van een bepaald criterium bereiken. Dit minimumaantal wordt bepaald door je spelersaantal. Dit betekent niet dat elke speler individueel dat doel moet bereiken; het gaat om wat het team als geheel moet bereiken of overtreffen.

Aan het einde van de zesde ronde (zevende in de solomodus), beoordeel je je doelen om te zien welke je hebt bereikt. Als je het aantal doelen hebt behaald dat je nodig had voor je gekozen moeilijkheidsgraad, wint je team het spel!

CREDITS

SPELAUTEURS
Carl de Visser & Jarratt Gray

ILLUSTRATIES
Maruša Gorjup & Fahed Alrajil

ART DIRECTION, GRAFISCH VORMGEVING, REGELBOEK EN ONTWIKKELING
Josh Cappel

PROJECTMANAGEMENT
Helaina Cappel & Marc Specter

COMMUNICATIE
Sean Jacquemain

INSERTONTWERP
gamestray

Gepubliceerd als team door
Burnt Island Games : burntislandgames.com
Grand Gamers Guild : grandgamersguild.com
©2024 Alle rechten voorbehouden

Carl bedankt: Babs-Merel, Tollo en Keld de Visser, James Tan, Sam Evans en iedereen bij Digital Confectioners, Tony Dixon, Steve Griffiths, Aleishia Sayers, Dale Burrell, Peter Graham, Pike, Carl van den Berg, Tim McLennan, Todd Robinson, Saffron Webb, Chenoa Walker, Seth Wagoner en Richard Durham.

Jarrat zegt: speciale dank aan TJ en de Gamechangers-crew, het 'Pike and Wellycon'-team en Game Artisans of New Zealand voor alle ondersteuning. Bedankt aan iedereen die het spel met mij speelde: Adrianne Pollock, Andy Rustleund, Axl Scott, Ben Zaher, Billy Jorgensen, Boris, Ceedee Doyle, Clayton, Damien Kennedy, Eoin Gibb, Graeme Edgeler, Guinevere, Gynn Rickerby, Hayden Asplet, Haydn Muddock, Jan Anderson, John Rees, Kin, Lillian Chassai, Michael Hodgkinson, Michael L, Peter Hegedus, Peter Vanderaai, Polly Prior, Remi Pearce, Robin McCandless, Rob Rangli, Steve Hinton, Tania, Jay Patel en Patricia Pabustan.

Burnt Island Games en Grand Gamers Guild willen graag bedanken: Jon Mietling, Jeremy Howard, Daniel Rocchi, Derek & Lizzy Funkhouser, Aaron Cappel, Oren Ogniewicz, Dushan Jojkic, Dana Cappel, Tal Gutstadt, Rowan Cappel, Alex Radcliffe, A.J. Porfiorio, Daniel Legault, Jamie & Jeff (Foster the Meeple), Beneeta Kaur, Candice Harris, Daniel & Alison (Play the Game), Chris, Katia en Michael (The Full 42), Mishi Geek, James Hudson, Nelson DeMeester, Glenn Flaherty, en natuurlijk al onze Gamefound en Kickstarter backers die onze spellen mogelijk maken!

Speciale dank aan de donateurs die onze teamnaamwedstrijd hebben gewonnen: Marco da Silva, James McTurk, Jon van Oorschot en Moritz Kobitzsch!

Proeflezers (NL): Sam Ghesquière, Evellen De Vos, Freya De Bast, Cynthia Cirkens, Yvonne Leferink-Verheyen, Sanne Pronk, Eva de Feber, Claudia Meinsma, Sonja de Man, Suzanne van Leeuwen-Simon, Sjeff de Win, Imke Bongers, Emmie Postema, Arjen Pelgröm, Helen Tadema, Rob van Roy, Jasper van Vugt, Elisa Kettelarij-Hiele, Geert Overmars en Muriel den Held.

VERTALING
Marieke Kuit - van Woesik

REDACTIE
Marieke Kuit - van Woesik & Geert Kuit

PROJECTMANAGEMENT & GRAFISCHE VORMGEVING
Jordi Jansen

DSV Games
www.dsvgames.nl
@dsvgames
© 2025, DSV Games.
Alle rechten voorbehouden.

ENDEAVOR DIEPZEE

DOOR CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

ILLUSTRATIES VAN MARUŠA GORJUP, FAHED ALRAJIL & JOSH CAPPEL



JOUW MISSIE

Jouw doel in Endeavor: Diepzee is om de meest positieve impact te hebben op de oceanen van de wereld, van de ondiepten vol leven tot de mysterieuze diepten. In elk scenario scoor je punten door je vaardigheden (reputatie, inspiratie, coördinatie en vindingrijkheid) te verbeteren. Dit doe je door acties te kiezen die een positieve impact hebben en je aanpak aan te passen aan de doelen van het scenario.

Aan het begin van het spel is alleen een klein gebied dichtbij het oceaanooppervlak toegankelijk... maar je bereik zal zich steeds verder uitbreiden naar nieuwe zones met elk hun eigen ontdekkingsmogelijkheden. Je wordt uitgedaagd een effectief team van specialisten samen te stellen, je aantal duikboten uit te breiden en te verbeteren, baanbrekende rapporten te publiceren en vaardigheden te ontwikkelen die je nodig hebt om voorop te blijven lopen. Je belangrijkste doel is om met jouw team de meest positieve impact te hebben op de oceaan.

WAT JE UIT DE ZEE HAALT

Dit is een spel over ontdekken, observeren, begrijpen en beschermen. Je haalt niks tastbaars uit de oceaan; het enige wat je eruit haalt, is de ervaring en kennis die ervoor zorgt dat je beter wordt in wat je doet!

- Verdien **reputatie** om je vaardigheid om teamleden te rekruteren te vergroten. Door je reputatie te verbeteren kan je elke ronde betere specialisten rekruteren.
- Doe **inspiratie** op om het aantal schijven dat je elke ronde ontvangt te verhogen. Schijven staan voor de inspanning die je levert om je specialisten te activeren en acties uit te voeren.
- Verbeter je **coördinatie** om ervoor te zorgen dat je meer schijven van je specialisten mag herplaatsen naar je opslaggebied. Door een betere coördinatie zijn je specialisten altijd klaar om nieuwe taken uit te voeren.
- Verwerf **vindingrijkheid** om je technische vaardigheid te vergroten. Verbeterde technologieën leveren je uiteindelijk extra duikboten op en stellen je in staat om ze verder in de mysterieuze diepten te loodsen.
- Verhoog je **impact** om meer impactschijven te mogen plaatsen op het scenario-specifieke impactbord. Dit laat zien hoe je activiteiten in de oceaan de wereld beïnvloeden. Meer impact levert je bonussen op tijdens het spel en is erg belangrijk voor je eindscore.
- Scoor **punten** om het spel te winnen.



SPEEL TEGEN JE VRIENDEN, MET JE VRIENDEN, OF ZONDER JE VRIENDEN

Endeavor: Diepzee is een scenario-gedreven spel. Dat betekent dat je elke keer dat je het speelt een scenarioblad kiest dat de voorbereiding, speciale regels, doelen en het impactbord van je spel bepaalt.

Elk scenario kan competitief, coöperatief of solo gespeeld worden. Lees het regelboek om het competitieve spel te leren en bekijk dan de coöperatieve modus en solomodus op pagina 16 om te ontdekken wat je moet aanpassen om in die modi te spelen.



37 OCEAANBORDEN

De oceaانبorden creëren het speelbord tijdens het spel; zodra een bord in het spel komt, wordt het een **zone** genoemd. Er zijn 5 verschillende **diepten** van zones, die aangegeven worden door de symbolen op de voor- en achterkant. Zones bevatten verschillende actiemogelijkheden en sommige zones hebben speciale regels en effecten.

MISSIESYMBOL

DIEPTE

AANKOMST-BONUS

REISVAK

SONARSPOOR

RAPPORTVELDEN

DUIKVELD

NAAM

ONTDEKKINGS-BONUS

NATUURBESCHERMINGSVELD

GEMARKEERD VAK
Speciale regels hebben hier vaak betrekking op

SPECIALE REGEL

VERBINDINGEN

DE 5 VERSCHILLENDE ACHTERKANTEN

4 SPELERSBORDEN

SPELVERLOOP

PUNTEN

REPUTATIESPOOR
REKRUTERINGSNIVEAU

INSPIRATIESPOOR
INSPANNINGSNIVEAU

COÖRDINATIESPOOR
HERPLAATSINGSNIVEAU

VINDINGRIJKHEIDSSPOOR
TECHNOLOGIENIVEAU

OPSLAGGEBIED

ONTVANG DUIKBOOT

DUIKFICHESOPSLAG

ONDERZOEKSSPOOR

51 SPECIALISTENEGELS

Er zijn 21 verschillende specialisten. Elke tegel heeft een **junior**kant (blauw) en **senior**kant (goud).

NAAM

REKRUTERINGS-NIVEAU

ACTIVERINGS-CIRKEL

ACTIES

ONMIDDELLIJKE BONUS

PROMOTIEBALK
Toont wat er op de **senior**kant staat

JUNIORKANT

PROMOVEERT NAAR

SENIORKANT

NAAM

SENIOR-BADGE

ACTIVERINGS-CIRKEL

ACTIES

ONMIDDELLIJKE BONUS

36 DUIKFICHES

ACHTERKANT

VOORBEELD-VOORKANTEN

JUNIOREN EN SENIOREN

Alle specialisten (junior of senior) vertegenwoordigen hoogopgeleide wetenschappers, technici en experts op andere gebieden.

*De junior- of seniorstatus slaat **niet** op het beroep zelf; het verwijst naar de ervaring van die specialist, opgedaan als deelnemer in **jouw team**.*

4 TEAMLEIDERTEGELS

1 VOOR ELKE SPELER
Ze beginnen als senioren.



5 DUBBELZIJDIGE SCENARIOBLADEN

Elk scenarioblad beschrijft de **voorbereiding** en eventuele **speciale regels** van de missie. Op het blad vind je unieke **doelen** die een groot deel van je eindscore bepalen, en een **impactbord** waar je de impact bijhoudt die je krijgt. Je vindt hier ook de **doelen voor de coöperatieve modus en solomodus**. Die noemen we hierna C/S-doelen.

MISSIEDETAILS EN VOORBEREIDING

SPECIALE REGELS

OCEAANBORDSCHEMA

MISSIE 3: HET OCEANSCHE RAPPORT
Publiceren wat je leert van praktijkervaring is van essentieel belang om een team van behaarde operators op te bouwen. Raad om je onderzoek te publiceren; het kan worden gebruikt om je te specialiseren in een bepaald vakgebied, maar ook om te diversifiëren!

VOORBEREIDING

- Deze missie heeft 5 kolommen. Plaats 'De Zee' op de observatiehoof, 'Calciumcarbonaat-torren' en een willekeurige diepte-1-zone zoals afgebeeld.
- Om de beurt kiest elke speler een diepte-1-zone als lanceerzone, plaatst daar een duikboot en ontvangt de aankomstbonus.

Wanneer

- Als je een duikboot krijgt, kun je elke diepte-1-zone als lanceerzone kiezen.

DOEL 1: DE ONDERPES ONDERZOEKEN
1 per sonarschijf op diepten 1/2*
+ leidersbonussen

DOEL 2: RAPPORTEREN DE DIEPTEN
1 per rapportschijf/duikboot op diepten 3/4/5*
+ leidersbonussen

DOEL 3: TOEGEWILD ONDERZOEK
1 per veldsymbool van het soort waar je er het meeste van hebt* + leidersbonussen

COÖPERATIEVE-SOLO

DOELN

C/S Elke speler 1s: 7+ | 2s: 6+ | 3s: 5+ | 4s: 4+ | 5s: 3+

SPECIALE REGEL

HET IMPACTBORD

COÖPERATIEVE- & SOLODOELN

DOELN

24 RAPPORTEN

Op elk rapport vind je het bijbehorende veld, de onderzoekskosten en de voordelen die je krijgt na publicatie.

ONDERZOEKS-KOSTEN

DIVERSE VOORDELEN

TITEL

VELD-SYMBOLN

8 ANKERRAPPORTEN

Deze werken hetzelfde als gewone rapporten, maar zijn ontworpen om het spel mee te beginnen.

ANKER-SYMBOL

120 SCHIJVEN

30 VOOR ELKE SPELER



80 IMPACTSCHIJVEN

20 VOOR ELKE SPELER



20 SPOORBLOKJES

5 VOOR ELKE SPELER



12 DUIKBOTEN

3 VOOR ELKE SPELER



Dit spelmaterial is ongelimiteerd. Als het opraakt, gebruik dan vervangend materiaal zoals het spelmaterial in een ongebruikte spelerskleur of een andere vervanger.

6 BONUSDOELKAARTEN

Extra doelen voor de coöperatieve modus en solomodus (C/S-doelen).

WETENSCHAPPELIJK

OVERGELEVEN ONDERZOEK
VAN ALLE SPELERS SAMEN

1s: 6+ | 2s: 12+ | 3s: 18+ | 4s: 24+ | 5s: 30+

(Onderzoek op overgeleven duikboot)

BONUSDOEL

6 TEGENSLAGKAARTEN

Onvoorspelbare uitdagingen voor de coöperatieve modus en solomodus.

VULKANISCHE ACTIVITEIT

Alle spelers verplaatsen al hun 2 zones omhoog.
... of zover ze kunnen gaan.

Spelers krijgen geen aankomstbonus voor het verplaatsen

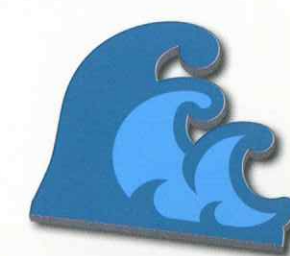
TEGENSLAG

1 SCOREBLOK

ENDAVOR DIEPZEE

DOEL 1	
DOEL 2	
DOEL 3	
TOTAAL	(+ + 3)

1 STARTSPELERFICHE



- 1 Scenarioblad.** Kies een scenarioblad en plaats dit op tafel. Hierop vind je de voorbereiding, informatie over hoe je punten ontvangt en (soms) wat speciale regels.
Eerste spel? Kies missie 1: de oceaan roept.
- 2 Oceaanborden.** Het scenarioblad geeft aan met welke oceaanborden je begint. Pak de borden en plaats ze zoals afgebeeld in het oceaanbordschema. Laat aan de onderkant en zijkanten genoeg ruimte over zodat er tijdens het spel extra oceaanborden geplaatst kunnen worden. *Het oceaanbordschema op het scenarioblad laat zien hoe breed het raster mag worden; de maximale diepte is 5, tenzij anders aangegeven. Zodra een oceaanbord in het spel is, wordt het een zone genoemd.*
Borden met bij hun naam maken deel uit van specifieke missies; leg alle borden af die niet in je scenariovoorbereiding staan.
- 3 Oceaanstapels.** Schud alle overgebleven oceaanborden en vorm 5 gesloten stapels op basis van hun diepte.
- 4 Duikfiches.** Schud de duikfiches en plaats ze gesloten in een voorraadstapel. Pak duikfiches van deze gesloten stapel en plaats kleine stapels van de aangegeven hoeveelheid op elke zone met een **duiklocatie**.
Bijvoorbeeld: 'De Zeester' heeft een duiklocatie die begint met 4 duikfiches.
- 5 Rapporten.** Schud de ankerrapporten en rapporten afzonderlijk. Vorm een kaartenrij van 4 willekeurige open ankerrapporten en leg de rest terug in de doos. Leg de gesloten stapel rapporten naast de kaartenrij.
- 6 Specialisten.** Plaats de voorbereide specialistentray in de buurt. Niveau 1-4 blijven in de tray van spel tot spel. Voor niveau 5 plaats je 3 willekeurige tegels (blauwe juniorkant naar boven) in elk vak.
- 7 Startspelerfiche.** De speler die het laatste in open water heeft gezwommen, is de startspeler en ontvangt het startspelerfiche.
- 8 Spelersmaterialen.** Kies je spelerskleur. Neem een spelersbord, een teamleidertegel en de componenten in jouw spelerskleur: 30 schijven, 5 spoorblokjes, 20 impactschijven en 3 duikboten.
 - Plaats je 5 spoorblokjes op de 0-vakken van je vaardigheids- en onderzoekssporen.
 - Plaats je teamleider bij je spelersbord en plaats een van je schijven op de activeringscirkel.
 - Bewaar de rest van je schijven in een voorraad naast je spelersbord. Schijven in je voorraad zijn niet beschikbaar voor je; ze moeten in het spel komen voordat je ze kunt gebruiken, dus het is verstandig om ze apart te houden.
 - Leg je impactschijven in de buurt van het impactbord.
 - Zet je startduikboot op het reisvak van een lanceerzone zoals beschreven in het scenario en ontvang de aankomst-bonus (zie **aankomstbonus** pagina 9); plaats je andere duikboten naast je spelersbord.

OCEAANBORDSCHEMA

1

2

3

4

5

MISSIE 1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

3

OPPERVLAKTEZONE

0 m

4

EPPELAGISCHE ZONE

0 - 200 m

5

MESOPELAGISCHE ZONE

200 - 1000 m

6

BATHYPELAGISCHE ZONE

1000 - 4000 m

7

ABYSSOPELAGISCHE ZONE

4000 m+

Weinig ruimte op tafel voor je stapels? Probeer deze stapelmethode: plaats de stapels oceaanborden kruislings, met de ondiepste oceaanborden bovenop en de diepste onderop.

OPPERVLAKTEZONE

0 m

6 DE SPECIALISTENTRAY VOORBEREIDEN

- Stap 1: 'niveau 1-4'-specialisten:** draai ze allemaal met de juniorkant (blauw) naar boven en verdeel ze in stapels op basis van hun naam. Plaats de 3 stapels van **niveau 1** in de vakken van de eerste (meest linkse) kolom, de stapels van **niveau 2** in de vakken van de tweede kolom, enzovoort.
- Stap 2: 'niveau 5'-specialisten:** schud ze met de juniorkant naar boven. Plaats 3 willekeurige tegels in elk van de vakken in de meest rechtse kolom.

NIVEAU 1 (5 VAN ELK)

NIVEAU 2 (4 VAN ELK)

NIVEAU 3 (3 VAN ELK)

NIVEAU 4 (2 VAN ELK)

NIVEAU 5 (ALLEMAAL UNIEK)

Als je de tray hebt voorbereid, blijft hij vrijwel hetzelfde voor alle toekomstige spellen. Bij het opruimen plaats je de specialisten gewoon weer terug in de juiste vakken. Het enige wat je hoeft te doen voor elk nieuw spel, is stap 2 uit de bovenstaande voorbereiding herhalen.



SPELVERLOOP

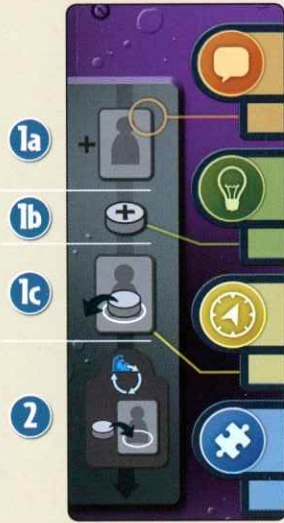
Het spel wordt gespeeld in 6 rondes. Iedere ronde bestaat uit 2 fasen. De speler met het startspelerfiche is in elke fase als eerste aan de beurt, waarna de andere spelers met de klok mee aan de beurt zijn.

FASE 1: VOORBEREIDING • Elke speler voert de volgende 3 stappen uit:

- 1a) REKRUTEREN** • Rekruteer 1 specialist
- 1b) INSPANNING** • Plaats schijven uit je voorraad in je opslaggebied
- 1c) HERPLAATSING** • Pak schijven van je specialisten en plaats ze in je opslaggebied

FASE 2: ACTIVERING • Spelers activeren om de beurt en met de klok mee specialisten om acties uit te voeren totdat iedereen gepast heeft.

Een overzicht van de fasen vind je ook links op je spelersbord. De fasen zijn met dunne lijnen verbonden met de vaardigheidssporen die er invloed op hebben.



BELONINGSSYMBOLEN

Tijdens het spel krijg je regelmatig en op verschillende manieren beloningen; bijvoorbeeld door rekrutering, promoties, het ontdekken van de oceaanzones, het impactbord, rapporten en meer. Hier zijn enkele van de meest voorkomende beloningen en symbolen:

- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op je **reputatiespoor**
- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op je **inspiratiespoor**
- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op je **coördinatiespoor**
- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op je **vindingsrijkheidsspoor**
- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op een **vaardigheidsspoor naar keuze**
- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op je **minst ontwikkelde vaardigheidsspoor (indien dit voor meerdere sporen geldt, kies er 1)**
- Zet je spoorblokje 1 vak vooruit op je **onderzoeksspoor (tot een maximum van 12; het overschot gaat verloren)**
- Plaats 1 schijf op het impactbord (zie het impactbord op pagina 14)
- Plaats 1 schijf uit je voorraad in je opslaggebied
- Promoveer een specialist (zie promoties op pagina 13)
- Voer een sonaractie uit
- Voer een sonaractie uit in deze zone
- Verwijder een schijf uit je opslaggebied en plaats hem in je voorraad
- Geef 2 onderzoek uit

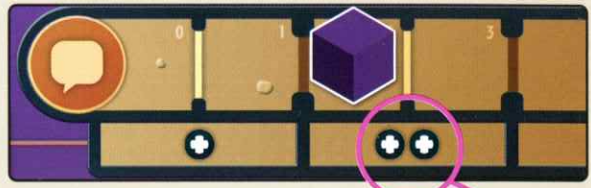


FASE 1a: REKRUTEREN

Als je aan de beurt bent, kies je 1 specialist uit de tray en voeg je deze toe aan je eigen tableau. Je **reputatiespoor** bepaalt het hoogste niveau waaruit je kunt rekruteren. Je kijkt daarbij naar het **rekruteringsniveau** dat met symbolen onder het reputatiespoor wordt weergegeven.

Elke junior specialist toont een aantal symbolen in de rechterbovenhoek die het niveau aangeven; om een bepaalde specialist te mogen rekruteren, moet je rekruteringsniveau overeenkomen met (of hoger zijn dan) dat niveau.

- Je gerekruteerde specialist komt altijd met zijn **junior kant** naar boven in het spel.
- Je **mag** duplicaten rekruteren van specialisten die je al hebt.
- Als je nieuwe specialist een **onmiddellijke bonus** bevat, handel deze dan af voordat je verdergaat met de volgende stap.
- Elke of die je tijdens deze stap ontvangt, **heeft invloed op** fase 1b en 1c; dit kan invloed hebben op je rekruteringskeuze!
- Als je een 'niveau 5'-specialist rekruteert en dit ervoor zorgt dat het vak nu leeg is, verplaats je de bovenste 'niveau 5'-specialist van een andere stapel naar dat vak, zodat er altijd 3 'niveau 5'-specialisten beschikbaar zijn.



Bijvoorbeeld: je rekruteringsniveau is , dus je kunt elke specialist van niveau 2 of lager rekruteren.

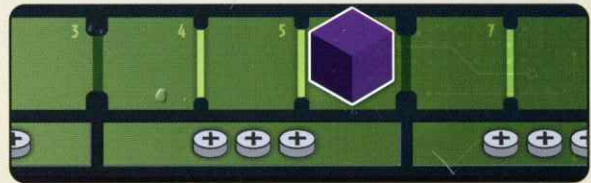
Je rekruteert deze **navigator** van niveau 2. Je ontvangt **onmiddellijk** 1 inspiratie en zet je spoorblokje 1 vak vooruit op het je inspiratiespoor.



FASE 1b: INSPANNING

Ontvang nieuwe schijven uit je voorraad en plaats ze in je **opslaggebied**. Je **inspiratiespoor** bepaalt hoeveel schijven je ontvangt. Je kijkt daarbij naar het **inspanningsniveau** dat met symbolen onder het inspiratiespoor wordt weergegeven. Ontvang 1 schijf per symbool.

- Als je voorraad schijven opraakt, gebruik dan schijven van een ongebruikte spelerskleur of ander vervangend materiaal.



Bijvoorbeeld: je inspanningsniveau is , dus je ontvangt 3 schijven uit je voorraad en plaatst deze in je opslaggebied.

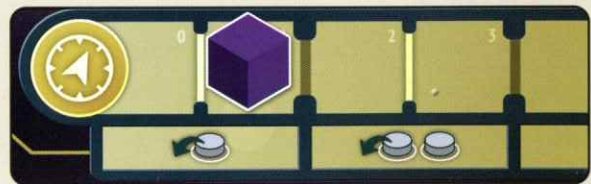


FASE 1c: HERPLAATSING

Als je aan de beurt bent, 'herplaats je specialisten' door schijven van je specialisten te pakken en terug in je **opslaggebied** te plaatsen; hierdoor kun je zowel de schijf als de specialist opnieuw gebruiken. Je **coördinatiespoor** bepaalt hoeveel schijven je terug kunt pakken. Je kijkt daarbij naar het **herplaatsingsniveau** dat met symbolen onder het coördinatiespoor wordt weergegeven. Ontvang 1 schijf per symbool.

- Als je niet genoeg coördinatie hebt om **alle schijven** op je specialisten terug te pakken, **kies** dan welke schijven je terug wil pakken en laat de andere schijven liggen.

In de eerste ronde ligt er 1 schijf op je **teamleader** en mag je volgens je coördinatiespoor 1 specialist herplaatsen. Je pakt dus de schijf terug van je teamleader en plaatst deze in je opslaggebied.



Bijvoorbeeld: je herplaatsingsniveau is , dus je kunt maar 1 schijf terugpakken. Aangezien je 2 specialisten hebt met schijven erop, moet je kiezen. Je kiest je **teamleader**, omdat die veelzijdiger is dan je **bestuurder**.



FASE 2: ACTIVERING

De speler met het startspelerfiche is als eerste aan de beurt, waarna de andere spelers met de klok mee volgen. Als je aan de beurt bent, moet je **een beurt uitvoeren** of **passen**. Nadat je gepast hebt, kom je de rest van de ronde niet meer aan de beurt (je beurt wordt overgeslagen). De andere spelers kunnen deze ronde nog wel aan de beurt komen. Zodra **alle** spelers gepast hebben, is de ronde afgelopen (zie **einde van de ronde** op pagina 14).

EEN BEURT UITVOEREN

Je voert (meestal*) een beurt uit door **een specialist te activeren**. Om een specialist te activeren, plaats je een schijf uit je opslaggebied op een specialist in je tableau met een **lege activeringscirkel**. Vervolgens mag je de actie(s) van de specialist uitvoeren.

De schijf die je op de specialist plaatst, zorgt ervoor dat je de actie(s) uit mag voeren. Voor sommige actiesoorten moet je een **extra schijf** uit je opslaggebied (**niet uit je voorraad**) gebruiken om de actie uit te voeren.

- Sommige specialisten tonen meerdere actiesymbolen met een 'I'-symbool ertussen; in dat geval moet je **1 van de acties kiezen**.
- Sommige specialisten tonen **meerdere** actiesymbolen **zonder** een 'I'-symbool ertussen. Je mag 1 of alle acties uitvoeren, in een volgorde naar keuze. Het uitvoeren van meerdere acties vanuit 1 specialist telt nog steeds als 1 beurt. De acties **mogen** in verschillende zones worden uitgevoerd. Handel elke actie volledig af voordat je aan de volgende begint.
- Je **mag** een specialist activeren en er vervolgens voor kiezen de actie(s) **niet** uit te voeren.

* Je kunt een beurt uitvoeren zonder een specialist te activeren; dit wordt later uitgelegd. Als er tijdens zo'n beurt wordt gerefereerd naar je geactiveerde specialist, pas dat effect dan toe op de vervangende actie.

ALGEMENE REGELS VAN DE ACTIVERINGSFASE

- Je mag een beloning of actie(s) waar je recht op hebt altijd weigeren.
- Om een actie in een zone uit te voeren, **moet je een duikboot in die zone hebben**. De plekken in elke zone waar je de verschillende acties kunt uitvoeren, zijn duidelijk aangegeven met een blauw-witte versie van het betreffende actiesymbool.



- Als je het impactsymbool aan het einde van een **vaardigheidsspoor** bereikt, ontvang je 1 impact (zie het **impactbord** op pagina 14). Als je het einde van een vaardigheidsspoor hebt bereikt, en vervolgens **nóg verder** vooruit zou gaan, plaats je het blokje terug op het impactsymbool en ontvang je weer 1 impact, zoals aangegeven door de pijl.
- Het vindingrijkheidsspoor geeft **extra duikboten**. Als je spoorblokje een vak bereikt met een 'ontvang duikboot'-icoon, plaats je een nieuwe duikboot op een **lanceerzone** van de missie (aangegeven op het scenarioblad) en ontvang je de **aankomstbonus** (zie **aankomstbonus** op pagina 9).

Voorbeeld van een actie:

Door een schijf op de lege activeringscirkel van je **rijfduiker** te plaatsen, kun je een **duikactie** doen.



Voorbeeld van een actiekeuze:

Door je **ecoloog** te activeren, kun je een **reisactie** of een **beschermactie** doen.

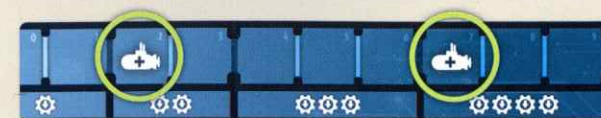


Voorbeeld van een meervoudige actie:

Door je **veldonderzoeker** te activeren, kun je een **sonaractie** en een **rapportactie** doen, in een volgorde naar keuze.



Bijvoorbeeld: met een duikboot op 'De Zeester' kun je de acties reizen, sonar, duiken (symbool staat op de duikfiches) en een rapport schrijven (op 2 plekken) uitvoeren.



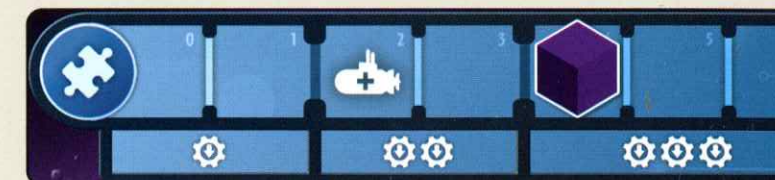
ACTIES



REIS Verplaats je duikboot naar een andere zone, ontvang de aankomstbonus en voer verdere acties uit.

Verplaats **1 van je duikboten** van de huidige zone naar een andere zone. Je duikbootbewegingsmogelijkheden worden beperkt door je **vindingrijkheidsspoor**. Je kijkt daarbij naar het **technologieniveau** dat met symbolen onder het vindingrijkheidsspoor wordt weergegeven.

- De maximale **diepte** waarnaar je je duikboot mag verplaatsen, is gelijk aan je technologieniveau.
- De maximale **afstand** (gemeten in zones) die je duikboot vanaf zijn huidige zone mag afleggen, is **ook** gelijk aan je technologieniveau. Een duikboot beweegt horizontaal of verticaal van zone naar zone, 1 zone per keer.
- Je mag niet door 'lege ruimtes' reizen waar geen zone ligt.
- Laat na het reizen je duikboten in het **reisvak** van hun huidige zone staan.



Bijvoorbeeld: je technologieniveau is 3, weergegeven als . Dat betekent dat je duikboot tot **diepte-3** mag gaan en tot **3 zones** van zijn huidige locatie mag verplaatsen.

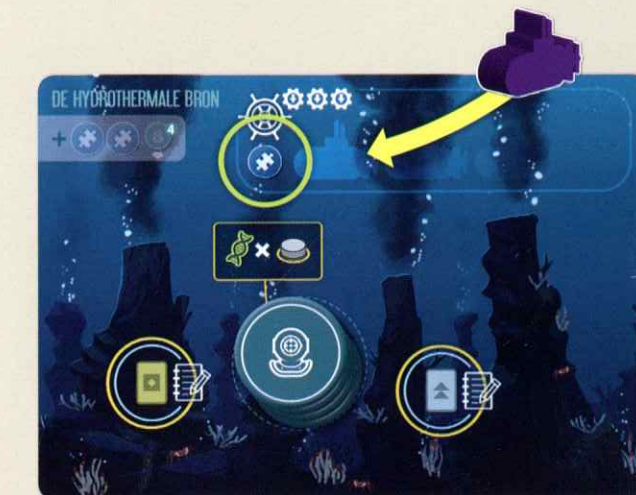


Je duikboot in 'Het kelpbos' kan naar elk van de hier aangegeven zones varen. Je kunt 'Het koudwaterrif' (te ver weg) of 'De pekelpoel' (te diep) niet bereiken.

AANKOMSTBONUS

Nadat je een duikboot naar een zone hebt verplaatst, ontvang je onmiddellijk de **aankomstbonus** van die zone (alleen de bonus van de eindbestemming, **niet** die van de zones waar je duikboot doorheen komt). De aankomstbonus wordt weergegeven onder het reissymbool in elke zone.

- Je **ontvangt** de aankomstbonus ook als je een nieuw verkregen duikboot op het reisvak plaatst; dit geldt ook voor je startduikboot. De voorbereidingen op je scenarioblad tonen de lanceerzone(s) voor de missie.



Je besluit naar 'De hydrothermale bron' te gaan. Bij aankomst ontvang je de **aankomstbonus**: 1 vindingrijkheid . Nu ben je een stap dichterbij dieper en verder reizen!



SONAR

Vereist een tweede schijf.

Voeg een schijf toe aan een sonarspoor om beloningen te ontvangen en nieuwe oceaanzones te ontdekken.

Plaats een schijf uit je opslaggebied op het eerste lege vak van een sonarspoor in een zone met een van je duikboten.

- Als de zone **meerdere** sonarsporen bevat, mag je een sonarspoor **kiezen**.
- Het plaatsen van de schijf kan een **verbinding** voltooien (zie **verbindingen voltooien** op pagina 13).

Sommige vakken op sonarsporen leveren je een beloning op. De **meeste** sonarspoorvakken geven aan dat je een nieuwe zone mag **ontdekken** (zie hieronder).

ONTDEKKEN

STAP 1: KIES EEN OCEANBORD

Trek **2 oceanborden**. Elk ontdeksymbool geeft de **diepte** aan van de stapels waarvan je mag trekken. Als er bijvoorbeeld '1-2' staat, mag je 2 oceanborden van diepte-1 trekken OF van diepte-2 OF 1 van elk.

- Je **mag** oceanborden trekken en plaatsen die voor jou te diep zijn om naar toe te **reizen**.
- Je scenarioblad toont de grenzen van het speelgebied van je missie en geeft aan waar nieuwe diepte-1-zones kunnen worden geplaatst om kolommen te maken.
- Als je een nieuw oceanbord plaatst, **moet** er boven die plek al een oceanbord liggen (met uitzondering van diepte-1). (Bijvoorbeeld: je mag een diepte-4-oceanbord plaatsen, als er een diepte-3-zone is met een lege plek eronder.)
- Als de plaatsing onmogelijk uit te voeren is (bijvoorbeeld als het icoon '1-2' zegt en beide diepten al vol zijn), dan moet je oceanborden trekken uit de **ondiepst** mogelijke diepte met een legale plaatsingsplek en doorgaan zoals normaal.
- Als het **hele speelgebied** vol is, ontvang je in plaats van het trekken van een oceanbord, en sla je de resterende stappen over.
- Als een getrokken oceanbord een symbool bij zijn naam heeft en dat bord **niet** in je scenariovoorbereiding wordt vermeld, leg het dan af en trek een nieuw oceanbord.

STAP 2: PLAATS DE NIEUWE ZONE

Kijk naar beide oceanborden en kies er 1 om te plaatsen (leg het andere oceanbord terug onderop de stapel). Plaats het gekozen oceanbord op een legale plek op de juiste diepte; nu het oceanbord in het spel is, wordt het een **zone** genoemd.

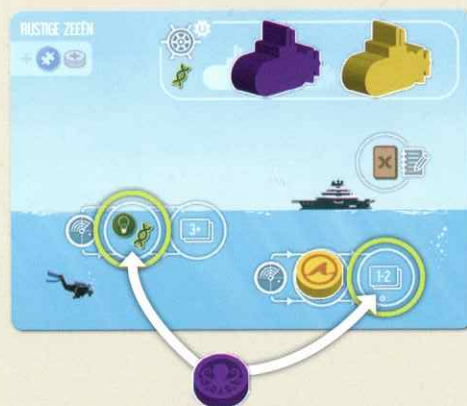
- Als de zone een **duiklocatie** bevat, plaats je het aangegeven aantal duikfiches gesloten op de duiklocatie (zie **duikfiches** op pagina 11).



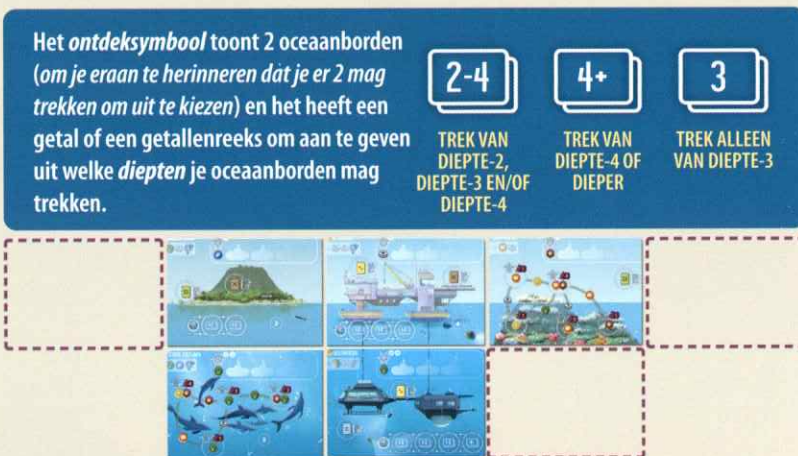
STAP 3: ONTDEKKINGSBONUS

Vervolgens ontvang je de **ontdekkingsbonus** van de nieuwe zone. Ontdekkingsbonussen zijn eenmalige beloningen die vaak in de linkerbovenhoek worden weergegeven.

Op zones met duiklocaties staat een herinnering in hun ontdekkingsbonussectie om duikfiches te plaatsen.



Bijvoorbeeld: je wil een sonaractie uitvoeren en je duikboot ligt op 'Rustige zeeën'. Je mag je schijf nu op 1 van de 2 sonarsporen plaatsen. Als je de **linker** kiest, ontvang je . Als je de **rechter** kiest, **ontdek** je een nieuwe zone. Geel ligt al op dit spoor, dus je moet het meest rechtse vak kiezen.



Bijvoorbeeld: je ontdeksymbool geeft diepten 1-2 aan. Volgens je scenario zijn er 2 plekken waar je een diepte-1 oceanbord kunt plaatsen, en er is een legale diepte-2 plek onder 'Stervend rif'. Je besluit van elke stapel 1 oceanbord te trekken.

Je trekt 'Atol' (diepte-1) en 'Verzonken ruïnes' (diepte-2). Beide borden kunnen je verder helpen in je spel, maar je kiest voor 'Verzonken ruïnes'. Je legt 'Atol' terug onderop de stapel.



Je plaatst de **gezonken ruïnes** op de enige legale, diepte-2-plek en voegt de 4 duikfiches toe aan de duiklocatie, zoals aangegeven.

Tot slot ontvang je de ontdekkingsbonus van .



DUIK

Pak het bovenste duikfiche van een duiklocatie; duikfiches leveren verschillende dingen op en zijn een belangrijke bron van onderzoek.

Kies een zone (waar een van je duikboten ligt) met een **duiklocatie** met een of meer overgebleven **duikfiches**. Pak het bovenste duikfiche van de duiklocatie en onthul het.

DUIKFICHES

Duikfiches geven een **onderzoekswaarde** weer (die je nodig hebt voor **bescherm**- en **rapportacties**, zie hieronder). De meeste duikfiches hebben ook een **effect**.

Tijdens je beurt mag je duikfiches afleggen (op de aflegstapel). Als je een duikfiche aflegt, ontvang je **OF** de onderzoekswaarde (je gaat vooruit op je onderzoeksspoor) **OF** het effect. Het afleggen van duikfiches is een gratis actie, die je kunt doen **naast** het activeren van een specialist.

- Je **mag** een duikfiche afleggen in plaats van het activeren van een specialist.
- Je mag duikfiches **afleggen voor en/of na** het activeren van een specialist, of zelfs **tussen** de acties door als het een meervoudige actie is.
- Je **mag** duikfiches afleggen in de beurt waarin je ze krijgt.
- Als de duikfichesvoorraad ooit opraakt en je nieuwe duikfiches op een duiklocatie moet plaatsen, schud je de aflegstapel om een nieuwe voorraad te vormen. Als **zowel** de duikfichesvoorraad als de aflegstapel leeg zijn, plaats er dan zoveel als je kunt.
- Je **onderzoeksspoor** heeft een capaciteit van 12. Als je spoorblokje al op 12 ligt en je ontvangt onderzoek (van welke bron dan ook), gaat het overschot verloren.

Aan het einde van je beurt mag je maximaal **1** duikfiche opslaan (op de betreffende plek op je spelersbord); je **moet** overtollige fiches uitgeven voordat je je beurt beëindigt.



BESCHERM

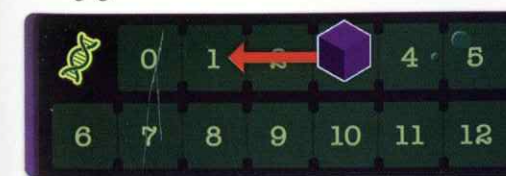
Vereist een tweede schijf.

Besteed onderzoek en plaats een schijf op een natuurbeschermingsveld om beloningen te ontvangen (vaak impact).

Kies een beschikbaar **natuurbeschermingsveld** in een zone met een van je duikboten. Betaal de weergegeven **onderzoekskosten** en ontvang de aangegeven beloningen. Plaats een schijf uit je opslaggebied op het natuurbeschermingsveld; dit kan een verbinding voltooien (zie **verbindingen voltooien** op pagina 13).

BETAAL ONDERZOEKSKOSTEN

Acties met onderzoekskosten tonen dit symbool, met een getal dat de kosten aangeeft. Besteed die hoeveelheid onderzoek van het onderzoeksspoor (geef de verandering weer door je spoorblokje te verplaatsen). Vergeet niet dat je op elk moment ook duikfiches mag uitgeven voor hun weergegeven onderzoekswaarde.



Bijvoorbeeld: je voert de duikactie uit en je duikboot ligt bij de 'Richellift'. Je pakt het bovenste duikfiche van de stapel en onthult het; het toont 3 onderzoekssymbolen en 1 reissymbool. Je kunt onmiddellijk een van beide effecten activeren of het duikfiche bewaren voor een latere beurt.

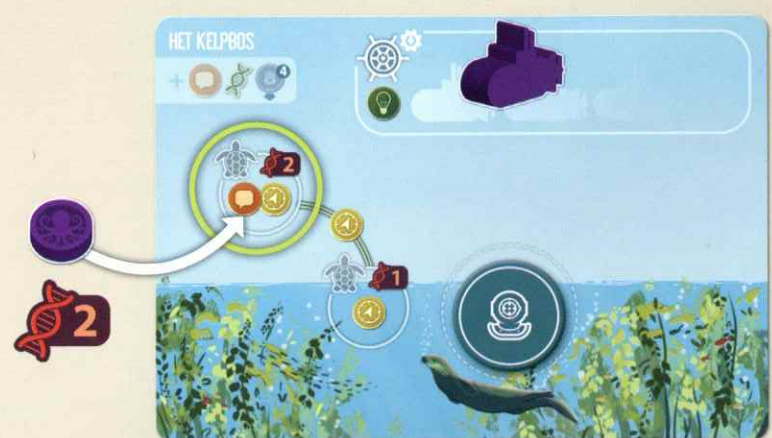
DE DUIKFICHES

De meeste duikfiches bevatten veelvoorkomende effecten



Bescherm, de onderzoekskosten zijn 1 lager dan weergegeven. De minimale kosten zijn nul.

Verwijder een schijf uit je opslaggebied om 5 onderzoek te krijgen.



Bijvoorbeeld: je voert de beschermactie uit en een van je duikboten ligt in 'Het kelpbos'. Je hebt 3 onderzoek, dus je kunt uit beide natuurbeschermingsvelden kiezen. Je kiest voor het bovenste natuurbeschermingsveld, betaalt 2 onderzoek, plaatst daar een schijf en ontvangt de aangegeven .



RAPPORT

Vereist een tweede schijf.

Besteed onderzoek om een rapport te publiceren dat promoties en andere voordelen oplevert.

Kies in een zone met een van je duikboten een vrij **rapportveld** met een **veldsymbool** dat **ook** voorkomt in een rapport (in de kaartenrij) dat je wil publiceren (er mogen ook **andere veldsymbolen** op dat rapport staan).

- Als er **geen** rapporten in de kaartenrij liggen met het veldsymbool van het rapportveld, mag je op dat veld de rapportactie niet uitvoeren.

Besteed de **onderzoekskosten** die op het rapport worden vermeld en plaats een schijf uit je opslaggebied op het rapportveld. Dit kan een verbinding voltooien (zie **verbindingen voltooien** op pagina 13).

Pak het gepubliceerde rapport en plaats het open bij je spelersbord; de effecten zijn nu actief. Trek onmiddellijk een nieuw rapport van de stapel en vul de kaartenrij aan.

- Het maakt niet uit welk veldsymbool je hebt gebruikt om het **rapport te publiceren**; alle effecten worden op onderstaande manier afgehandeld.

Er zijn 4 categorieën rapporteffecten (het is niet verplicht om een effect uit te voeren als je het ontvangt):



Punten: aan het einde van het spel ontvang je het weergegeven aantal punten.



Jij: deze effecten ontvang **jij** onmiddellijk. Een veelvoorkomend effect is promotie (zie **promotie** op pagina 13).



Anderen: deze effecten ontvangen **alle andere spelers** onmiddellijk (maar **jij niet**). Zorg ervoor dat de andere spelers zich hier bewust van zijn.



Acties: in je beurt kun je, in plaats van een **specialist te activeren**, een schijf uit je opslaggebied op een lege activeringscirkel op je gepubliceerde rapport plaatsen om de getoonde actie uit te voeren. (Hieronder vind je enkele verduidelijkingen van ongebruikelijke acties).

Als je een schijf op een rapport plaatst, blijft deze daar de rest van het spel liggen; ze mogen **niet** worden verwijderd tijdens het herplaatsen.



Duik en ontvang een extra duikfiche van die duiklocatie (indien aanwezig).



Reis, maar behandel je technologieniveau alsof het 1 niveau hoger is (je duikboot kan 1 zone verder en 1 zone dieper reizen dan normaal).



Voer een beschermactie uit op een natuurbeschermingsveld waar je ten minste 1 duikboot op dezelfde diepte hebt, óók als deze niet in dezelfde zone ligt.



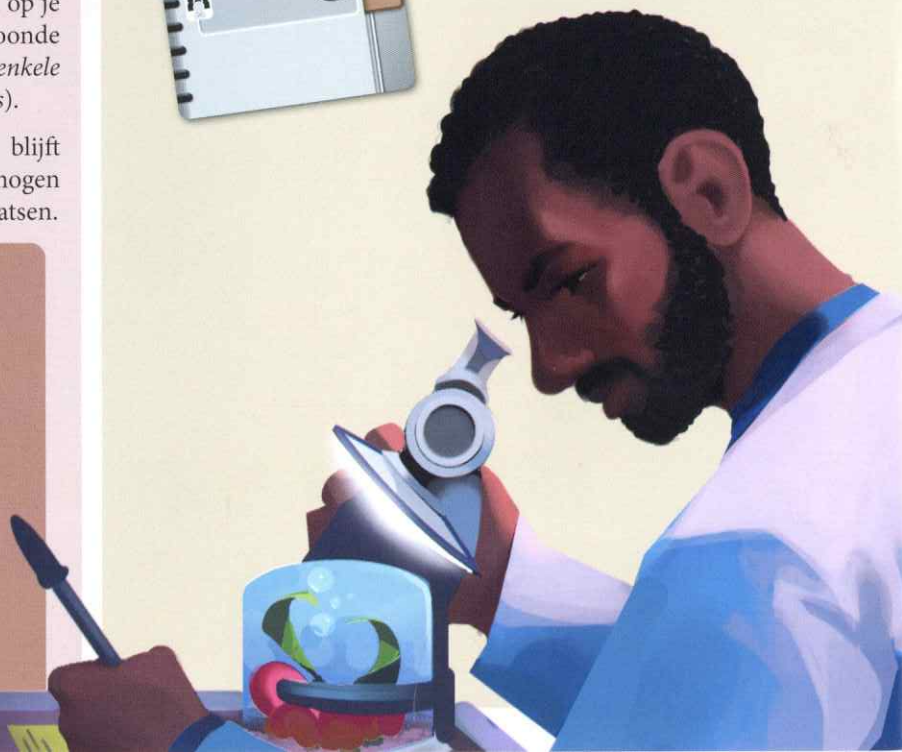
Bijvoorbeeld, je publiceert een rapport, terwijl een van je duikboten bij 'De observatiebol' ligt. Er zijn 2 beschikbare rapportvelden; hun veldsymbolen zijn aanwezig op 2 van de rapporten in de kaartenrij. Je kunt beide betalen en besluit het rapport over **effectieve communicatie van ecosysteemisico's** te publiceren.

Je betaalt 3 onderzoek, plaatst een schijf op het rapportveld met het symbool, ontvangt de rapportkaart en vult de kaartenrij aan.



Je ontvangt onmiddellijk en mag een van je specialisten promoten.

Alle andere spelers ontvangen onmiddellijk .



PROMOTIE

Kies een van je **junior specialisten** en draai de tegel om naar de **seniorkant**. Je ontvangt de eventueel getoonde beloningen: vaardigheid, onderzoek of impact.

Vergeet niet dat de promotiebalk aan de onderkant van elke junior specialist laat zien wat er op de seniorkant staat.

- Je **verliest geen** vaardigheidssymbolen die aan de juniorkant stonden.
- Als er een **schijf** op de activeringscirkel van de juniorkant lag toen je deze promoveerde, leg je die schijf terug in je **voorraad**.



Bijvoorbeeld: je promoveert je **bestuurder** tot **schipper**. De schijf die op de **bestuurder** lag, leg je terug in je voorraad en je ontvangt de beloningen die op de **schipper** staan.

VERBINDINGEN VOLTOOIEN

Sommige velden zijn met elkaar verbonden via lijnen die **verbindingen** worden genoemd. Wanneer **beide** uiteinden van een verbinding bezet zijn door een schijf, is de verbinding **voltooid**.

Als een verbinding voltooid wordt, krijgen de **spelers** met een schijf aan minstens 1 van de uiteinden onmiddellijk de beloning die op de verbinding staat.

- Als de 2 schijven aan de uiteinden van de verbinding van **1 speler** zijn, krijgt deze speler de beloning **niet** 2 keer.
- Het is mogelijk om met het plaatsen van 1 schijf meerdere verbindingen te voltooien. Je mag de beloningen in een volgorde naar keuze uitvoeren.
- De actieve speler ontvangt de beloning als eerste en vervolgens ontvangen alle andere spelers met de klok mee een beloning.



Bijvoorbeeld: als je een schijf op dit natuurbeschermingsveld plaatst, worden er **3 verbindingen** tegelijk voltooid. Met de klok mee, in spelersvolgorde:

- Jij (paars) krijgt beloningen van alle 3 de verbindingen: .
- Geel ontvangt .
- Rood ontvangt .



SPECIALE ZONE-EFFECTEN

Sommige zones hebben extra, speciale effecten. De 3 soorten effecten worden hieronder beschreven. Op het **referentieblad** vind je meer informatie over de speciale kenmerken van elke zone.

ALGEMENE EFFECTEN

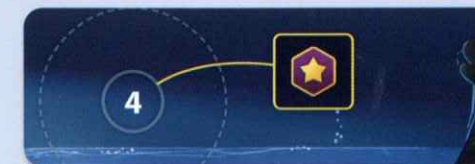
Een gele waarschuwingsdriehoek geeft een algemeen effect aan dat van toepassing is op deze zone.



Bijvoorbeeld: als je uit deze zone reist, behandel je je technologieniveau alsof het 1 niveau hoger is (je duikboot kan 1 zone verder en 1 zone dieper reizen dan normaal).

ACTIE-EFFECTEN

Een gele lijn betekent dat er iets speciaals gebeurt, direct nadat je deze actie hebt uitgevoerd.



Bijvoorbeeld: als je hier duikt, ontvang je ook een impact.

GEMARKEERDE VELDEN

Een veld met een gele ring betekent dat de getoonde speciale regel op jou van toepassing is, zodra je een schijf op het veld hebt.



Bijvoorbeeld: als een van jouw schijven op dit gemarkeerde veld ligt, en je voert een beschermactie uit in deze zone, mag je direct een tweede beschermactie uitvoeren in deze zone.



HET IMPACTBORD

Het **impactbord** op elk scenarioblad vertegenwoordigt de positieve impact die je inspanningen op de oceaan en de wereld hebben.

Impactborden in de eerste paar missies zijn vrij eenvoudig, maar naarmate je scenario's doorloopt, zul je de grote verscheidenheid aan effecten en kansen ontdekken.

Het bord is een raster van zeshoeken met verschillende beloningen en andere voordelen. Als je op welke manier dan ook impact ontvangt tijdens het spel, plaats je een schijf uit je voorraad in een leeg veld en ontvang je de aangegeven beloning.

Je mag je schijf alleen plaatsen in een veld bij een **beginpijl** of in een veld naast een bezet veld.

- Een schijf op een veld in een bepaalde kleur levert je aan het einde van het spel het aantal punten op dat je in de **scorelegenda** kunt zien.
- Op een veld met een -symbool mag een onbeperkt aantal schijven liggen. Stapel ze op of plaats ze in het bijbehorende gebied als je meer ruimte nodig hebt.
- Als je geen schijven meer hebt, gebruik dan vervangend materiaal, zoals het spelmateriaal in een ongebruikte spelerskleur of een andere vervanger.



Veel scenario's introduceren unieke regels voor interactie met het impactbord. Scenario-specifieke regels hebben voorrang indien deze afwijken van de regels uit het regelboek.



Bijvoorbeeld: je hebt 1 impact ontvangen, dus je mag een schijf op het impactbord plaatsen. Je mag de schijf op alle roze omcirkelde velden plaatsen, omdat deze bij een beginpijl of naast een bezet veld liggen.

SCORELEGENDA



Vergeet niet dat schijven op velden in bepaalde kleuren je aan het einde van het spel punten opleveren!



Op een veld met een -symbool mag een onbeperkt aantal schijven liggen, die allemaal dezelfde bonus opleveren.

EINDSCORE

Tel je punten in onderstaande volgorde bij elkaar op. Gebruik het meegeleverde scoreblok om de scores bij te houden.



1 VAARDIGHEIDSSPOREN

Boven je vaardigheidssporen zie je hoeveel punten je ontvangt op basis van de positie van je spoorblokjes. Je telt deze punten bij elkaar op.



Bijvoorbeeld: voor je vaardigheidssporen ontvang je $7 + 10 + 4 + 7 = 28$ punten.

2 HET IMPACTBORD

Ontvang punten voor je schijven in **scorevelden**, zoals aangegeven in de scorelegenda.



Bijvoorbeeld: jij (paars) hebt 3 schijven in 1-punt-velden en 3 in 2-punten-velden (inclusief de 2 in het -gebied). Het impactbord levert je daardoor **9** punten op.

3 RAPPORTEN & SENIOR 'NIVEAU-5'-SPECIALISTEN

Sommige **rapporten** leveren je punten op. Elke **senior 'niveau-5'-specialist** beschrijft een unieke manier om punten te scoren aan het einde van het spel. Hierbij rond je naar beneden af.



Bijvoorbeeld: je hebt een rapportkaart en de senior 'niveau-5'-specialist 'Gerenommeerd avonturier'. De rapportkaart levert je **4** punten op. Omdat je een schijf of duikboot in 11 verschillende zones hebt, levert de senior 'niveau-5'-specialist je **3** punten op.

4 MISSIEDOELN

Elke missie heeft verschillende doelen en elk doel beschrijft hoe je er punten voor kunt ontvangen. Veel doelen bevatten leidersbonussen voor degene die ergens het **meeste** van heeft. Handel deze bonussen af zoals beschreven staat.

- Als er een gelijkspel is voor de eerste plaats, ontvangen **alle** spelers de eerste-plaats-bonus en wordt er **geen tweede plaats** toegekend. Als 1 speler de eerste plaats verdient en er is een gelijkspel voor de tweede plaats, ontvangen deze spelers de tweede-plaats-bonus.
- Als je helemaal niet aan de criteria van een doel voldoet, kom je niet in aanmerking voor de leidersbonus. Bijvoorbeeld: als het doel je punten oplevert voor duikboten in diepte-5, maar je geen duikboten in diepte-5 hebt, kun je geen 'meeste'-bonus ontvangen.



JIJ (PAARS)
GEEL
ROOD

Bijvoorbeeld: jij hebt **6** sonarschijven in de oceaan, wat je de eerste plek oplevert. Je ontvangt $6 + 5 = 11$ punten voor dit doel.



JIJ (PAARS)
GEEL
ROOD

Bijvoorbeeld: je hebt **2** rapportschijven in de oceaan. Aangezien er een gelijkspel is voor de eerste plaats, wordt er geen bonus voor de tweede plaats toegekend. Je ontvangt **2** punten voor dit doel.



JIJ (PAARS)
GEEL
ROOD

Bijvoorbeeld: jij hebt **5** beschermingsschijven in de oceaan, wat je de tweede plek oplevert. Je ontvangt $5 + 4 = 9$ punten voor dit doel.

5 OVERGEBLEVEN ONDERZOEK EN SCHIJVEN

Tel je overgebleven **onderzoek** (onderzoek op overgebleven duikfiches **telt ook mee**) en het **aantal schijven in je opslaggebied**, bij elkaar op. Deel het totaal door 3 en ontvang dat aantal punten (naar **beneden afgerond**).



Bijvoorbeeld: je hebt 2 schijven in je opslaggebied en 5 onderzoek (3 van een duikfiche + 2 van je onderzoekspoor); in totaal is dit 7, wat je **2** punten oplevert.

De speler met de hoogste eindscore wint! In het geval van een gelijkspel delen de gelijkspelers de overwinning.

Bijvoorbeeld: je eindscore is **69** punten... is dat genoeg om het spel te winnen?