

The cover art for the board game 'Seastead' features two women in a post-apocalyptic, floating city. One woman is climbing a wooden ladder, while the other is looking at a map. The background is a vast, blue, watery landscape with floating debris and structures. In the top right corner, there is a dark blue banner with the text 'FÜR 2 SPIELER'. Below this, there are two circular icons: one with two people and the text '12+', and another with a clock and the text '30'. The title 'SEASTEAD' is written in large, white, serif letters on a dark blue banner across the middle. At the bottom, there is a white box with a dark blue header containing the text 'SPIELIDEE' and a paragraph of German text.

FÜR 2  
SPIELER



12+



30

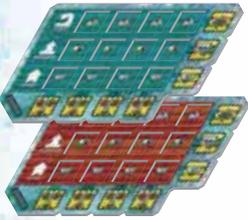
# SEASTEAD

## SPIELIDEE

Zwischen den schwimmenden Überresten der Zivilisation willst du der beste Seasteader werden. Birg auf deinen Tauchzügen gefragte Ressourcen. Errichte neue Gebäude, um den Bedürfnissen der wachsenden Kolonie gerecht zu werden. Säubere die Meere und befreie sie von toxischen Schadstoffen. Und wer weiß – mit dem richtigen Händchen für den Handel und deine Mitmenschen machst du deine Heimat vielleicht zur erfolgreichsten aller Flotillas!

## SPIELMATERIAL

2 SPIELer-TABLEAUS



4 Flachgewässer-Tauchkarten



20 Tauchkarten

12 Riff-Tauchkarten

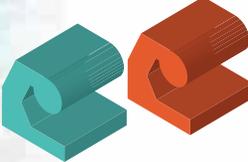


4 Tiefsee-Tauchkarten

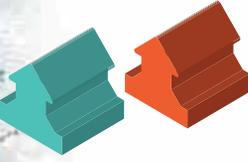


24 Gebäude

4 Werften pro Spieler



4 Akademien pro Spieler



4 Häfen pro Spieler



16 SPEZIALISTENKARTEN



16 BESCHLUSSKARTEN



2 SPIELHILFEN



40 RESSOURCENMARKER

10× Fisch

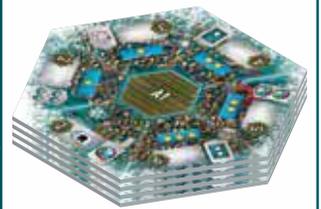
10× Artefakt

10× Seetang

10× Metall



4 FLOTILLAS



4 NACHFRAGEMARKER

Fisch

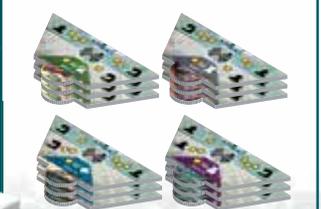
Artefakt

Seetang

Metall



12 DOCK-PLÄTTCHEN



8 SCHIFFE

4 pro Spieler



20 SÄUBERUNGSMARKER



Vorderseite

Rückseite

1 WERTUNGSBLOCK



## SPIELAUFBAU

1. Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch das **Spieler-tabelleau**, die 12 **Gebäude** und 4 **Schiffe** dieser Farbe.

Stellt eure Gebäude auf die entsprechenden Felder auf eurem Spielertableau.

Stellt eure Schiffe neben euer Spielertableau.

2. Sortiert die 20 **Tauchkarten** nach Art und teilt sie auf 3 Stapel auf: Flachgewässer, Riff und Tiefsee.

Mischt jeden Stapel einzeln.

Legt diese Stapel verdeckt übereinander: Tiefsee nach unten, Riff in die Mitte und Flachgewässer nach oben. Dies ist der Tauchstapel. Legt ihn gut erreichbar in die Tischmitte.

Entfernt die obersten 3 Karten vom Tauchstapel aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.

3. Legt die 4 **Flotillas** mit etwas Platz zwischen ihnen in die Tischmitte.

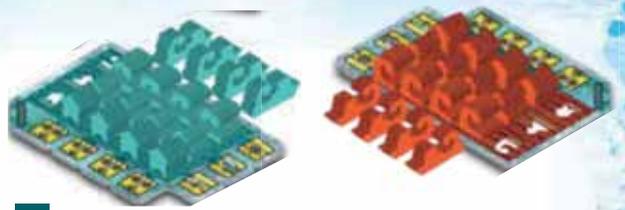
Entscheidet euch, ob ihr alle Flotillas auf die A-Seite oder alle auf die B-Seite dreht.



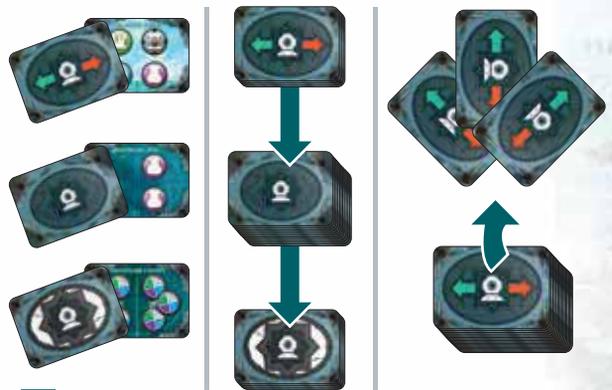
AHOI, KADETTEN! SPIELT EURE ERSTE PARTIE AM BESTEN MIT DEN A-SEITEN.

4. Verteilt zufällig je 1 **Nachfragemarker** auf jede Flotilla. Legt sie jeweils in das Sechseck in der Mitte der Flotilla.

Achtet darauf, dass alle mit der Ressourcenseite nach oben liegen, nicht mit der „Gesperrt“-Seite.



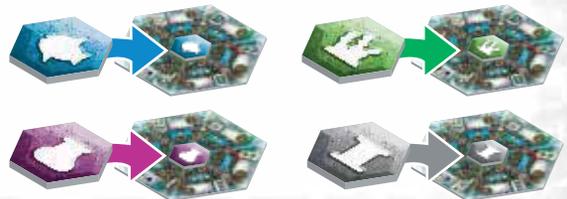
1



2



3



4

5. Mischt die 16 **Spezialistenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Dies ist der Spezialistenstapel.

Deckt die obersten 3 Spezialistenkarten auf und legt sie in einer Reihe als offene Auslage neben den Stapel.



SPIELT IN EURER ERSTEN PARTIE NUR MIT DEN „A“-KARTEN. LEGT DIE „B“-KARTEN ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL.

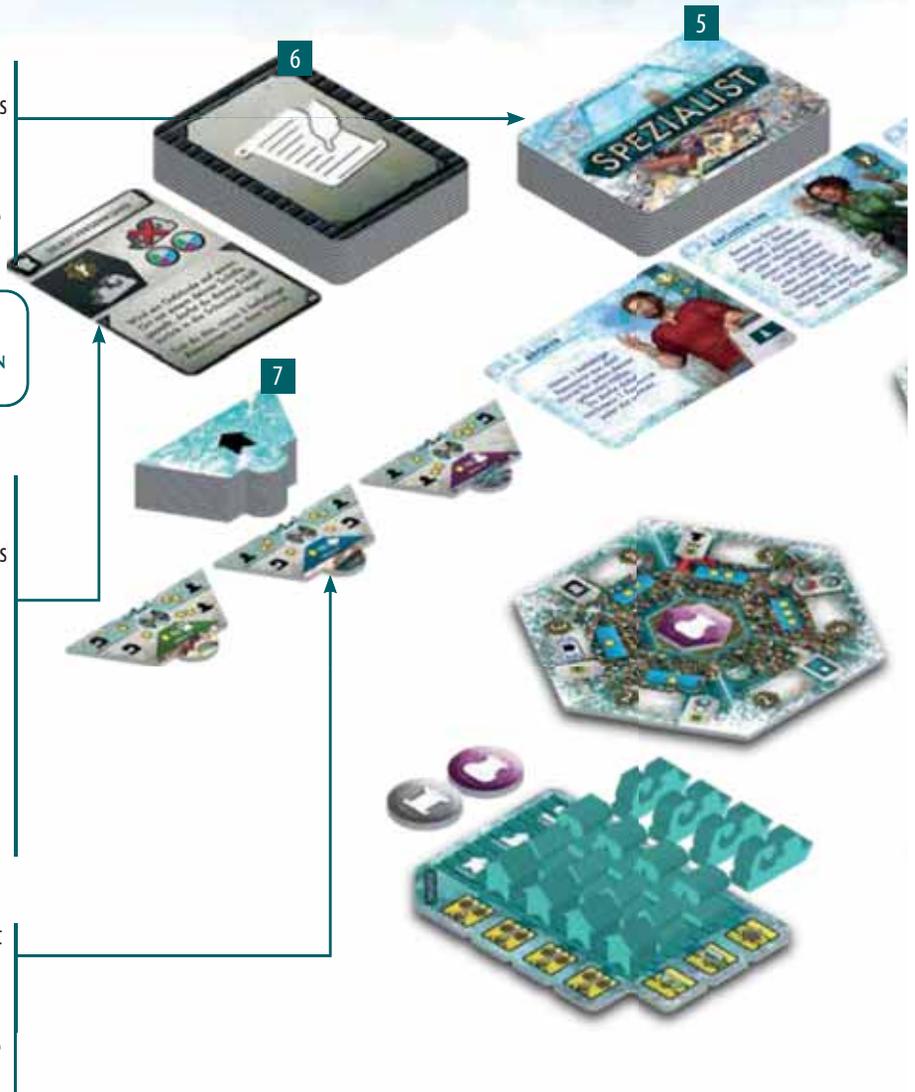
6. Spielt ihr mit den B-Seiten der Flotillas, mischt die 16 **Beschlusskarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Dies ist der Beschlussstapel.

Deckt die oberste Beschlusskarte auf und legt sie offen neben den Stapel.

Spielt ihr nicht mit den B-Seiten der Flotillas, überspringt diesen Schritt und legt die Beschlusskarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.

7. Mischt die 12 **Dock-Plättchen** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Deckt die obersten 3 Dock-Plättchen auf und legt sie in einer Reihe als offene Auslage neben den Stapel.





8. Legt die 20 **Säuberungsmarker** mit der Toxizitätsseite nach oben als allgemeinen Vorrat bereit.

9. Sortiert die 40 **Ressourcenmarker** nach Art und legt sie als allgemeinen Vorrat bereit.

10. Deckt die oberste Karte des **Tauchstapels** auf und legt sie als erste Karte des Ablagestapels daneben.

Dreht sie so herum, dass der farbige Pfeil auf den Spieler mit der entsprechenden Farbe zeigt.

Nehmt euch die **Ressourcen**, die auf der euch zugewandten Seite der Karte abgebildet sind aus dem Vorrat und legt sie in euer Lager (neben euer Spielertableau). Dies sind eure **Start-Ressourcen**.

11. Dreht 1 der 4 **Nachfragemarker** um, sodass die „Gesperrt“-Seite oben liegt. Die Flachgewässer-Tauchkarte gibt vor, welchen Nachfragemarker ihr umdrehen müsst.

## SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr jeweils einmal am Zug.

Der farbige Pfeil auf der Flachgewässer-Tauchkarte zeigt, wer der Startspieler ist. In jeder Runde führt zuerst der Startspieler seinen Zug aus, danach ist sein Gegner am Zug. So spielt ihr weiter, bis das Spielende ausgelöst wird.

Bist du am Zug, entscheide dich, ob du **tauchst** oder **baust**. Kannst du nicht regelkonform bauen, hast du keine Wahl und **musst** tauchen.



PSST! DU DA!  
UNTER DEN WELLEN WARTEN UNZÄHLIGE  
SCHÄTZE AUS DER ALTEN WELT.  
JE TIEFER DU TAUCHST, DESTO  
WERTVOLLER WERDEN SIE!  
EIN GUTER SEASTEADER WEISS,  
WIE MAN DIE BEUTE TEILT, ABER  
DAS BESTE FÜR SICH BEHÄLT.

### tauchen

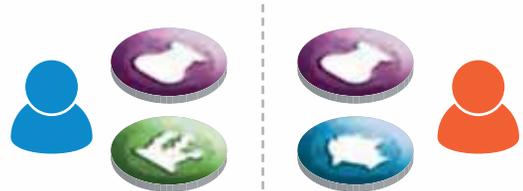
1. Decke die oberste Karte des Tauchstapels auf.
2. Lege sie so hin, dass eine Hälfte zu dir zeigt und die andere zu deinem Gegner. Du entscheidest, welche Hälfte zu wem zeigt.
3. Nimm die Ressourcen von deiner Hälfte der Karte aus dem Vorrat.
4. Dein Gegner nimmt die Ressourcen von seiner Hälfte der Karte aus dem Vorrat.
5. Lege die Tauchkarte offen auf den Ablagestapel neben dem Tauchstapel.



1

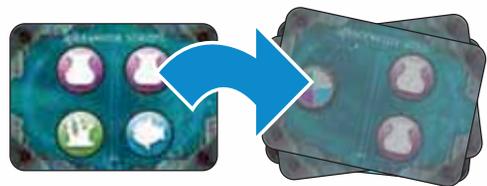


2



3

4



5

### TAUCHKARTEN-SYMBOLE



1 Ressource deiner Wahl: Seetang, Metall, Fisch oder Artefakt



Einmal 2 gleiche Ressourcen und einmal 3 verschiedene Ressourcen. Wer am Zug ist, wählt zuerst die Ressourcen.



Beispiel: Du nimmst 2 Seetang. Dein Gegner nimmt 1 Seetang, 1 Metall und 1 Fisch.



Zweimal 2 verschiedene Ressourcen. Keine Ressource darf doppelt vorkommen. Wer am Zug ist, wählt zuerst die Ressourcen.



Beispiel: Nimmst du 1 Seetang und 1 Metall, muss dein Gegner 1 Fisch und 1 Artefakt nehmen.

## bauen

1. Wähle ein **verfügbares Gebäude** von deinem Tableau.

Du darfst eine beliebige Gebäudeart wählen, außer du hast bereits all deine Gebäude dieser Art gebaut.

Baue immer das Gebäude von ganz links in seiner Reihe.

2. Wähle einen **verfügbaren Ort**, an dem du dein Gebäude baust.

Du darfst einen beliebigen Ort auf einer beliebigen Flotilla wählen, solange an diesem Ort noch kein Gebäude ist – weder ein eigenes noch ein gegnerisches. (Du darfst an einem Ort mit einem *Schiff* bauen. »SCHIFFSRABATT: S. 9)

Stelle das gewählte Gebäude auf diesen Ort.

3. Zahle die **Baukosten**. Zahle dazu so viele Ressourcen der nachgefragten Art, wie der Ort und der Nachfragemarker zeigen.

Gezahlte Ressourcen musst du immer von deinem Lager zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

4. Nutze den **Gebäudeeffekt** der Art des gebauten Gebäudes.

Die Symbole auf deinem Tableau erinnern dich daran, welchen Effekt die einzelnen Gebäude auslösen. Alle Gebäudeeffekte werden später ausführlich erklärt. »GEBÄUDEARTEN: S. 8

Gebäudeeffekte **musst** du nutzen.

5. Nutze den **Ortseffekt** des Ortes, an dem du gerade gebaut hast.

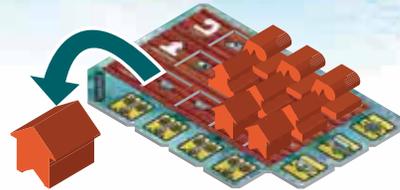
Die Symbole neben den Orten geben an, welchen Effekt sie haben. Alle Ortseffekte werden später ausführlich erklärt.

»ORTSEFFEKTE: S. 16

Die meisten Ortseffekte **darfst** du nutzen, manche **musst** du nutzen.



FINDE DIE RICHTIGEN ORTE, UM DEINE INFRASTRUKTUR AUFZUBAUEN UND DEINE RESSOURCEN OPTIMAL ZU NUTZEN. WILLST DU EINE FLORIERENDE FLOTILLA AUFBAUEN, ZÄHLT VOR ALLEM EINS: DER ORT!



1



2



3



4



5

## GEBÄUDEARTEN

Es gibt 3 verschiedene Arten von Gebäuden: **Häfen**, **Akademien** und **Werften**. Jede Gebäudeart hat eigene Effekte und Boni.

### HÄFEN

**Gebäudeeffekt:** Baust du einen Hafen, wähle 1 Dock-Plättchen aus der Auslage.



Lege dieses Dock-Plättchen an den Ort mit deinem Hafen an.

Decke anschließend das oberste Dock-Plättchen vom Stapel auf und fülle damit die offene Auslage wieder auf (falls möglich).



**Dock-Plättchen:** Dock-Plättchen bleiben bis zum Spielende dort liegen, wo sie platziert wurden, und können nicht bewegt werden.

Am Spielende wird jedes Dock-Plättchen gewertet. Jedes Dock-Plättchen gewährt seinem Besitzer Siegpunkte für Ressourcen in seinem Lager passend zum Dock-Plättchen und beide Spieler erhalten Siegpunkte für ihre eigenen passenden Gebäude auf der zugehörigen Flotilla. » **SPIELLENDE: S. 11**

**Reihenbonus:** Sofort, nachdem du deinen letzten Hafen gebaut hast, darfst du 1 deiner Dock-Plättchen wählen und für jede Ressource in deinem Lager von der auf dem Dock-Plättchen abgebildeten Art 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat nehmen (maximal 3).



### AKADEMIEN

**Gebäudeeffekt:** Baust du eine Akademie, wähle 1 beliebige Spezialistenkarte aus der Auslage.



Lege den gewählten Spezialisten offen vor dich.

Decke anschließend die oberste Spezialistenkarte vom Stapel auf und fülle damit die offene Auslage wieder auf (falls möglich).



**Spezialistenkarten:** Es gibt 3 Arten von Spezialisten, zu erkennen am Symbol oben rechts: Spezialisten, die beim Tauchen, beim Bauen oder bei beidem eingesetzt werden können.



**Spezialisten einsetzen:** Du darfst beliebig viele deiner offenen Spezialisten einsetzen – in beliebiger Reihenfolge und auch sofort, nachdem du sie erhalten hast. Tust du das, nutze die Fähigkeit und drehe die Karte um, sodass sie verdeckt liegt. Jeder offene Spezialist ist am Spielende die aufgedruckten Siegpunkte wert.

**Ausnahme:** Die **Investorin** und **Agentin** darfst du außerhalb deines Zuges nutzen. Ihre Fähigkeiten werden durch gegnerische Aktionen ausgelöst.



**Reihenbonus:** Sofort, nachdem du deine letzte Akademie gebaut hast, darfst du 1 deiner verdeckten Spezialisten wieder einsatzbereit machen, indem du ihn auf die Vorderseite drehst.



## werften

**Gebäudeeffekt:** Baust du eine Werft, nimm 1 deiner Schiffe neben deinem Tableau und **platziere** dieses **Schiff**.



**Schiff platzieren:** Wähle eine Flotilla. Stelle das Schiff auf den freien Ort mit den niedrigsten Baukosten auf dieser Flotilla. („Freie“ Orte sind Orte ohne Gebäude oder Schiff.)

Haben mehrere freie Orte die niedrigsten Baukosten, wähle einen davon.

Gibt es auf keiner Flotilla einen freien Ort, lege dein Schiff stattdessen zurück in die Schachtel und nimm dir dafür 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat.



**Reihenbonus:** Sofort, nachdem du deine letzte Werft gebaut hast, darfst du beliebig viele deiner bereits platzierten Schiffe bewegen. Du darfst sie einzeln nacheinander von ihrem aktuellen Ort an einen beliebigen anderen freien Ort auf beliebigen Flotillas bewegen.



OH! DU HAST VOR, HIER ZU BAUEN? WIE WÄRE ES MIT EINEM DEAL? ICH KANN DICH MIT MEINEM SCHIFF UNTERSTÜTZEN. IM GEGENZUG ZAHLT MIR DIE FLOTILLA EIN KLEINES HONORAR. WIN-WIN!

## SCHIFFSRABATT

Alle **Schiffe** (sowohl eigene als auch gegnerische) geben dir einen Rabatt von 1 Ressource, wenn du an ihrem Ort baust.



*Dieser Ort hat als Baukosten 2 Ressourcen.*

*Das Schiff senkt die Baukosten um 1.*

## SCHIFFSBESITZER-BONUS

Nachdem dein Gegner an einem Ort mit einem deiner Schiffe gebaut hat, darfst du 1 beliebige Ressource aus dem Vorrat nehmen.



*Blau hat an diesem Ort gebaut. Da das Schiff Orange gehört, erhält Orange 1 beliebige Ressource.*



## SCHIFFE BEWEGEN

Nachdem du ein Gebäude an einem Ort mit einem Schiff gebaut hast, bewegt sein Besitzer dieses Schiff nach den üblichen Regeln für das Platzieren eines Schiffs.



*Blau hat an diesem Ort gebaut. Orange bewegt ihr Schiff nach denselben Regeln wie beim Platzieren.*

## GEBAUDE BEWEGEN...

Mit den Fähigkeiten der Bergungsarbeiterin und der Architektin darfst du Akademien oder Werften bewegen (keine Häfen!).



Bewegst du ein Gebäude an einen Ort mit einem Schiff, bewegt sein Besitzer dieses Schiff danach nach denselben Regeln wie beim Platzieren. Der Schiffsrabatt und Schiffsbesitzer-Bonus gelten aber nicht.

## SPALTENBONI

Jedes Mal, wenn du eine ganze Spalte auf deinem Tableau leerst, indem du das letzte Gebäude eines Sets aus unterschiedlichen Gebäuden baust (1 Hafen, 1 Akademie und 1 Werft), erhältst du einen Spaltenbonus. Du kannst insgesamt bis zu 4 Spaltenboni erhalten.



Erhältst du einen Spaltenbonus, darfst du die Positionen von 2 nicht gesperrten Nachfragemarkern tauschen. Drehe anschließend 1 dieser beiden Marker auf die „Gesperrt“-Seite und den zuvor gesperrten Marker auf die Ressourcenseite.



## BEGRENZTE VORRATE

**Ressourcenmarker:** Sind nicht genügend Ressourcenmarker im Vorrat, wenn du Ressourcen nimmst, nimm nur so viele, wie verfügbar sind. Überzählige Ressourcen verfallen. Erhalten beide Spieler Ressourcen, nimmt zuerst der Spieler, der am Zug ist, seine Ressourcen und danach sein Gegner. Das gilt für das Tauchen, Fähigkeiten von Spezialisten und Beschlusskarten.

**Säuberungsmarker:** Sobald der letzte Säuberungsmarker aus dem Vorrat genommen wurde, wird das Spielende ausgelöst.

»**SPIELENDEN S. 11** Sind nicht genügend Säuberungsmarker im Vorrat, wenn du welche bekommen würdest, notiere überzählige Säuberungsmarker bei dir auf dem Wertungsblock.



MANCHE FLOTILLAS WOLLEN, DASS DU BESTIMMTE GEBÄUDE BAUST, UND BIETEN DIR DAFÜR EINEN GUTEN DEAL! DU MUSST NUR DIE RICHTIGEN ORTE KENNEN. STELLST DU ES GESCHICKT AN, BEKOMMST DU OBENDREIN UNTERSTÜTZUNG VON EINEM SCHIFF.

## ORTSRABATT

Manche **Orte** geben dir einen Rabatt von 1 Ressource, wenn du ein Gebäude einer bestimmten Art dort baust. Ortsrabatte erkennst du an dem Preisschild-Symbol in der Mitte des Orts. Es zeigt die Gebäudeart und die Höhe des Rabatts.



Eine Werft an diesem Ort zu bauen, kostet 1 Ressource weniger als normal.



Eine Akademie an diesem Ort zu bauen, kostet 1 Ressource weniger als normal.



Einen Hafen an diesem Ort zu bauen, kostet 1 Ressource weniger als normal.

## ORTS- UND SCHIFFS-RABATT KOMBINIEREN

Es ist möglich, beide Rabattarten zu kombinieren und so die Baukosten mancher Orte auf 0 zu senken (aber nie unter 0).



Hier einen Hafen zu bauen, kostet 1 Ressource.

Das Schiff senkt die Baukosten auf 0.

## BESCHLUSSKARTEN

Die Beschlusskarten verwendet ihr nur, wenn ihr mit den B-Seiten der Flotillas spielt. Andernfalls kommen die Beschlusskarten zurück in die Schachtel; ihr benötigt sie nicht.

Beschlusskarten verändern die Grundregeln des Spiels. Jede Beschlusskarte bringt eine neue Regel ins Spiel, die immer für beide Spieler gilt.

Zu Spielbeginn ist bereits 1 Beschlusskarte im Spiel. Durch die Effekte bestimmter Orte kommen neue Beschlusskarten ins Spiel. Baust du an einem solchen Ort, ziehe 2 Beschlusskarten, bringe 1 davon ins Spiel und lege die andere zurück unter den Beschlussstapel.

Kommt eine neue Beschlusskarte ins Spiel, ist ihr Effekt sofort aktiv. Lege sie auf die vorherige Beschlusskarte, um diese zu verdecken. Es darf immer nur 1 Beschlusskarte im Spiel sein.



DU SOLLTEST IMMER DAS KLEINGEDRUCKTE LESEN. SCHÖN, WENN DU DIE FLOTILLAS DAZU BRINGEN KANNST, NEUE BESCHLÜSSE ZU DEINEN GUNSTEN ZU ERLASSEN. ABER ACHE DARAUF, DASS DEINE KONKURRENZ NICHT NOCH MEHR DAVON PROFITIERT ALS DU!

## SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Auf allen Orten einer beliebigen Flotilla befinden sich Gebäude.



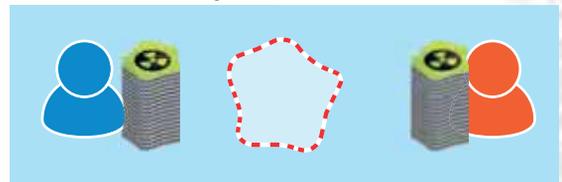
- Ein Spieler hat nur noch 1 Gebäude auf seinem Tableau übrig.



- Die **Rückseite** einer Tiefsee-Tauchkarte ist zu sehen. (Es wurde also die letzte Riff-Tauchkarte gezogen.)



- Es sind keine Säuberungsmarker mehr im Vorrat.



Wurde das Spielende ausgelöst, spielt ihr die aktuelle Runde zu Ende und danach noch eine weitere, letzte Runde. Danach folgt die Wertung.

## WERTUNG

Nehmt den Wertungsblock zur Hand und tragt jeweils eure erreichten Siegpunkte (SP) für die folgenden 5 Kategorien ein:

### RESSOURCEN-WERTUNG DER DOCKS

Führt jeweils die Ressourcen-Wertung **eurer eigenen** Dock-Plättchen durch. Der Besitzer eines Dockplättchens erhält 1 SP für jede der abgebildeten Ressourcen in seinem Lager (max. 3). Jeder Ressourcenmarker darf nur für 1 Dock-Plättchen gewertet werden.

*Legt eure gewerteten Ressourcen zurück in den Vorrat.*



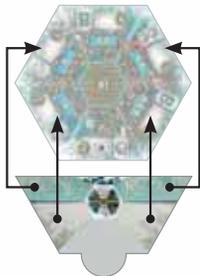
### GEBÄUDE-WERTUNG DER DOCKS

Die vier Bereiche eines Dock-Plättchens beziehen sich auf die 2 Orte auf der Flotilla zu beiden Seiten des Dock-Plättchens.

Führt jeweils die Gebäude-Wertung **aller** Dock-Plättchen durch. Beide Spieler erhalten für jedes Dock-Plättchen Siegpunkte für die eigenen passenden Gebäude auf der jeweiligen Flotilla.

Verfügt ihr auf einem Ort, auf den sich ein Dock-Plättchen bezieht, über das abgebildete Gebäude, erhaltet ihr die auf dem Dock-Plättchen aufgedruckten Siegpunkte.

*Entfernt gewertete Dock-Plättchen.*



### ORTE

Für Orte mit euren eigenen Gebäuden erhaltet ihr die Siegpunkte von der blauen Leiste über dem jeweiligen Ort auf der Flotilla.



*Entfernt die Gebäude von gewerteten Orten.*

### SPEZIALISTEN

Für jede eurer eigenen offenen Spezialistenkarten erhaltet ihr die aufgedruckten Siegpunkte.

*Wichtig: Verdeckte Spezialistenkarten sind keine Siegpunkte wert.*



### SÄUBERUNG

Dreht eure Säuberungsmarker um auf die Seite mit den Siegpunkten. Für jeden eurer eigenen Säuberungsmarker erhaltet ihr 1 SP.



### SIEG

Wer am meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Gebäude auf dem eigenen Tableau übrig hat. Herrscht auch hierbei Gleichstand, gewinnt, wer mehr Säuberungsmarker hat.

Seid ihr immer noch gleichauf, teilt ihr euch den Sieg.

## FORTGESCHRITTENE REGELN

Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr für eine andere Spieldynamik mit den beiden folgenden Regeländerungen spielen (einzeln oder in Kombination):

- Statt entweder nur mit den A-Seiten oder nur mit den B-Seiten der Flotillas zu spielen, könnt ihr A- und B-Seiten mischen. Spielt aber mit mindestens 2 B-Seiten.
- Statt die Beschlusskarte beim Spielaufbau zufällig zu ziehen, könnt ihr eine auswählen (mit der ihr beide einverstanden seid). Mischt danach die übrigen Beschlusskarten und legt sie als Beschlussstapel bereit.

## WERTUNGSBEISPIEL



### Ressourcen: 8 SP

4 SP für Fisch (3 beim einen, 1 beim anderen Dock-Plättchen)  
3 SP für Artefakte  
1 SP für Metall  
0 SP für das 4. und 5. Artefakt, da Blau nicht noch ein Artefakt-Dock besitzt.

### Orte: 19 SP

Flotilla oben links: 3 SP  
Flotilla oben rechts: 2, 3 SP  
Flotilla unten links: 1, 2, 2, 3 SP  
Flotilla unten rechts: 0, 1, 2 SP



### Spezialisten: 2 SP

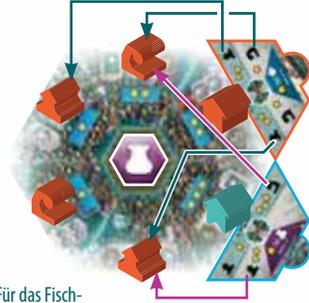
2 offene Spezialistenkarten



### Säuberung: 3 SP

3 Säuberungsmarker

**Gebäude-Wertung der Docks**  
Für das Fisch-Dock von Orange erhält Orange 5 SP: 2 SP für die Akademie hinten rechts, 1 SP für die Werft vorne rechts und 2 SP für die Akademie hinten links.



Für das Artefakt-Dock von Blau erhält Orange 5 SP: 2 SP für die Akademie vorne links und 3 SP für die Werft hinten rechts.



Für das Fisch-Dock von Blau erhält Blau 2 SP für die Akademie vorne links.



Für das Metall-Dock von Blau erhält Blau 1 SP für die Akademie hinten links.

Für das Seetang-Dock von Orange erhält Blau 1 SP für die Werft vorne rechts. Orange erhält 3 SP für die Akademie hinten links.



Für das Fisch-Dock von Blau erhält Blau 1 SP für die Werft vorne links. Orange erhält 1 SP für die Werft vorne rechts und 2 SP für die Akademie hinten rechts.



### Ressourcen: 6 SP

3 SP für Fisch  
3 SP für Seetang  
0 SP für den 4. Seetang  
0 SP für Artefakte und Metall, da Orange keine zugehörigen Dock-Plättchen besitzt.

### Orte: 14 SP

Flotilla oben links: 0, 1, 1, 2, 2 SP  
Flotilla oben rechts: 1 SP  
Flotilla unten links: 1 SP  
Flotilla unten rechts: 1, 2, 3 SP



### Spezialisten: 1 SP

1 offene Spezialistenkarte



### Säuberung: 1 SP

1 Säuberungsmarker

	BLAU	ORANGE
RESSOURCEN	4	3
FISCH	1	0
METALL	0	3
SEETANG	3	6
ARTEFAKT	8	5
ZWISCHENSUMME	0	5
DOCK 1	0	3
DOCK 2	1	3
DOCK 3	1	0
DOCK 4	1	0
DOCK 5	1	0
DOCK 6	2	N/a
DOCK 7	N/a	16
DOCK 8	N/a	6
ZWISCHENSUMME	5	1
FLOTILLA 1	3	6
FLOTILLA 2	3	1
FLOTILLA 3	3	8
FLOTILLA 4	8	14
ZWISCHENSUMME	19	1
SPEZIALISTEN	2	1
SÄUBERUNGSMARKER	3	1
GESAMT	37	38



WERTUNGSBLOCK  
ZUM HERUNTERLADEN:  
[STROHMANN-GAMES.DE/  
DOWNLOADS/](http://STROHMANN-GAMES.DE/DOWNLOADS/)

## SOLOMODUS: AUFSTANDISCHE SEASTEAD



HA HA HA! ICH BIN HIER DER BOSS!  
DU GLAUBST, DU KÖNNTEST **MEINE** FLOTILLAS  
ÜBERNEHMEN? DAS WERDEN WIR JA SEHEN!

Im Solomodus trittst du gegen den mächtigen Boss an. Spiele erst solo, wenn du mit den Regeln des Grundspiels vertraut bist.

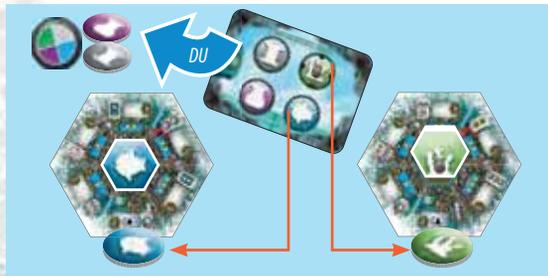
### SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt auf, mit folgenden Änderungen:

1. Du spielst mit Blau. Lege Folgendes zurück in die Schachtel: Tiefsee-Tauchkarten, Beschlusskarten, die Spezialistenkarten Gründerin, Fischerin, Investorin und Agentin sowie die orangefarbenen Schiffe.



2. Verwende nur die A-Seiten der Flotillas.
3. Deckst du die oberste Tauchkarte auf, ignoriere den farbigen Pfeil und drehe die Karte mit einer beliebigen Hälfte zu dir.
4. Nimmst du deine Start-Ressourcen aus dem Vorrat, nimm dir zusätzlich 1 beliebige Ressource.
5. Lege die Start-Ressourcen des Bosses auf die Flotillas mit den entsprechenden Nachfragemarkern. Lege sie dort jeweils auf den Ort mit den niedrigsten Baukosten mit einem Preisschild.



### SPIELABLAUF

Der Boss ist kein Spieler und ist nie am Zug. Er erhält nie Reihen- und Spaltenboni und nutzt keine Gebäudeeffekte, Ortseffekte, Dock-Plättchen oder Spezialisten. Stattdessen gelten für ihn die nachfolgenden Sonderregeln:

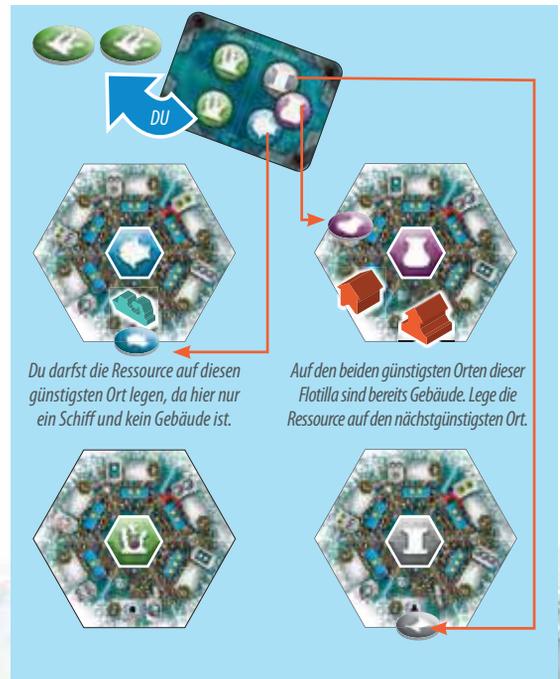
Du bist hintereinander am Zug und entscheidest, ob du tauchst oder baust, bis das Spielende ausgelöst wird.

Wann immer du eine Spezialistenkarte oder ein Dock-Plättchen nimmst, musst du anschließend 1 der übrigen Karten bzw. Plättchen aus der Auslage entfernen, bevor du sie auffüllst.

### TAUCHEN

Tauchst du, nimm dir ganz normal Ressourcen aus dem Vorrat.

Lege danach die Ressourcen des Bosses auf die Flotillas mit den entsprechenden Nachfragemarkern. Lege sie dort jeweils auf einen Ort mit den niedrigsten Baukosten ohne Gebäude.



Deckst du eine Tauchkarte auf, die dich 1 Ressource deiner Wahl nehmen lässt, musst du sie mit dieser Hälfte zu dir legen. Der Boss erhält die 2 Ressourcen von der anderen Hälfte.



Legst du auf einen freien Ort zum ersten Mal eine Ressource des Bosses, geschieht nichts.

Sollten danach auf einem Ort mindestens zwei Ressourcen liegen, kommen alle Ressourcen von diesem Ort zurück in den Vorrat und du baust dort ein beliebiges Gebäude des Bosses.



Legst du eine Ressource des Bosses auf einen Ort mit einem deiner Schiffe, stelle sofort ein Gebäude des Bosses auf diesen Ort (egal welcher Art). Bewege anschließend ganz normal dein Schiff, aber nimm **keine** beliebige Ressource aus dem Vorrat.



## BAUEN

Baust du an einem Ort mit einer Ressource des Bosses, kommt diese zurück in den Vorrat. Ortsrabatte gelten für das Bauen nicht, Schiffsrabatte hingegen schon.



## REIHENBONI

Nur du darfst Reihenboni erhalten, der Boss nicht.

## SPALTENBONI

Nur du darfst Spaltenboni erhalten, der Boss nicht. Tauschst du die Positionen von 2 nicht gesperrten Nachfragemarkern, kommen alle Ressourcen auf diesen 2 Flotillas zurück in den Vorrat.



## SPIELENDE

Die Partie endet nach deinem Zug, falls mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Auf allen Orten einer beliebigen Flotilla befinden sich Gebäude.
- Auf 1 Spielertableau sind keine Gebäude mehr.
- Der Tauchstapel ist aufgebraucht.

## WERTUNG

Zähle deine eigenen Siegpunkte ganz normal zusammen.

Der Boss erhält **20 SP** plus **3 SP** für jedes Gebäude, das er gebaut hat, egal an welchem Ort.

Hast du mehr Siegpunkte als der Boss, gewinnst du!

## ORTSEFFEKTE

Du darfst 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst 1 Ressource von einer anderen Art als der hier nachgefragten aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst alle Ressourcen von der aufgedeckten Tauchkarte aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst für jeden Hafen auf dieser Flotilla 1 Ressource von einer anderen Art als der hier nachgefragten aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst 2 Säuberungsmarker aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst 2 Ressourcen von anderen Arten als der hier nachgefragten aus dem Vorrat nehmen.



Ziehe 2 Beschlusskarten vom Stapel. Bringe eine davon ins Spiel und lege die andere zurück unter den Stapel. Du darfst danach 2 Säuberungsmarker aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst für jede Akademie auf dieser Flotilla 1 Ressource von einer anderen Art als der hier nachgefragten aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst 1 beliebige Ressource zählen, um 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat zu nehmen.



Du darfst 3 Ressourcen von anderen Arten als der hier nachgefragten aus dem Vorrat nehmen.



Ziehe 2 Beschlusskarten vom Stapel. Bringe eine davon ins Spiel und lege die andere zurück unter den Stapel. Du darfst danach 1 beliebige Ressource zählen, um 3 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat zu nehmen.



Du darfst für jede Werft auf dieser Flotilla 1 Ressource von einer anderen Art als der hier nachgefragten aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst bis zu 2× 1 beliebige Ressource zählen, um 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat zu nehmen.



Beide Spieler müssen beliebige Ressourcen in den Vorrat zurücklegen, bis sie höchstens 4 Ressourcen im eigenen Lager haben.



Du darfst den Effekt eines anderen Ortes mit einem deiner Gebäude nutzen, als hättest du das neue Gebäude stattdessen dort gebaut.



Du darfst bis zu 2× 1 beliebige Ressource zählen, um 1 beliebige Ressource aus dem Vorrat zu nehmen.



Du darfst 1 deiner offenen Spezialistenkarten umdrehen, um 2 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat zu nehmen.



Du darfst für jede Akademie auf dieser Flotilla 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat nehmen.



Du darfst 1 beliebige Ressource zählen, um 2 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat zu nehmen.



Du darfst die Ressourcen von deiner Hälfte der aufgedeckten Tauchkarte aus dem Vorrat nehmen. Ignoriere dabei Pfeile, die sich auf die andere Kartenhälfte beziehen.



Du darfst für jede Werft auf dieser Flotilla 1 Säuberungsmarker aus dem Vorrat nehmen.



## CREDITS

**Autoren:** Ian Cooper und Jan Gonzalez

**Produktion:** Eric Meyers

**Illustration:** Bartek Fedyczak, Jennifer Tatti und Gong Studios

**Grafikdesign:** Daniel Solis, Richard Dadisman

**Redaktion:** Dustin Schwartz

**Übersetzung:** Lisa Prohaska, Marcel Straub

**Testspielerinnen und Testspieler:** Dan Manfredjini, Susan Kamins, Greg Sharek, Felix Rodriguez, Rollin Kunz, Kyle Mitchell, Blake B., Conor Braman, die Meetup-Gruppe Austin Board Game Designers and Playtesters und Game Designers of North Carolina

© 2020 WizKids/NECA, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

© Copyright deutsche Version 2021 Strohmann Games, Marcel Straub unter Lizenz von Wizkids/NECA. Alle Rechte vorbehalten.

Strohmann Games - Marcel Straub  
Schnellweider Str. 54  
51067 Köln, Germany

[www.strohmann-games.de](http://www.strohmann-games.de)

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spiel-figur aus dem Spiel Carcassonne-in unserem Logo.

