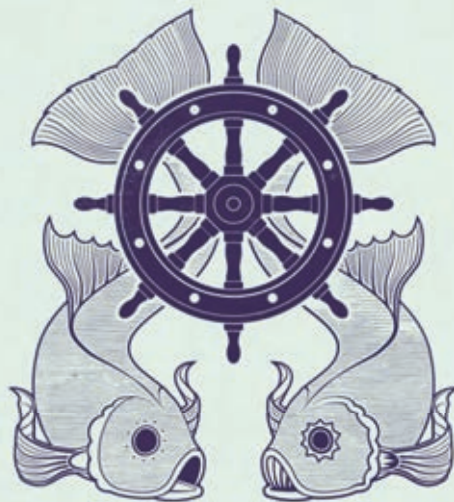


ABGRUNDTIEF



Spielanleitung

DER HINTERGRUND

Wir schreiben das Jahr 1913. Ihr seid Passagiere und Besatzungsmitglieder an Bord der S.S. Atlantica, einem kleinen Passagierdampfer der Reederei Fairmont Shipping Co., der auf dem Weg nach Boston den Atlantik überquert. Bereits an den ersten Tagen der Überfahrt mehrten sich Gerüchte über lange, dunkle Umrisse, die angeblich im Kielwasser des Schiffes gesichtet wurden. Einige an Bord verhalten sich merkwürdig, geben quakende Laute von sich oder starren ohne zu blinzeln auf das offene Meer hinaus. Auch ihr seid nicht ganz auf der Höhe. Träume von gespenstischen Unterwasserlandschaften, wimmelnd vor schattenhaften Gestalten, stören euren Schlaf. Die Stimmung ist angespannt, die Nerven liegen blank. Das Schiff ist ein Pulverfass, das jederzeit explodieren könnte.

Am dritten Abend eurer siebentägigen Reise wird eine Passagierin ermordet in der Schiffskapelle aufgefunden. Ihr lebloser Körper ist über einem altertümlichen Buch zusammengesackt und rings um sie liegen Ritualgegenstände auf dem Altar verstreut. Die aufgeschlagene Buchseite zeigt eine Gestalt inmitten eines leuchtenden Kreises. Außerhalb des Kreises ist eine Horde flüchtender Monster zu sehen. Ihr habt kaum Zeit, über die Bedeutung der Illustration nachzudenken, da plötzlich auf dem ganzen Schiff Schreie des Entsetzens ertönen. Etwas ist aus dem Wasser emporgestiegen und klettert nun an Bord!

SPIELIDEE

ABGRUNDTIEF ist ein Spiel über geheime Loyalitäten, Intrigen und Paranoia für drei bis sechs Spieler. Einige von euch spielen Menschen, die für das Schiff und das Überleben seiner Passagiere und Besatzung kämpfen. Andere hingegen spielen Verräter, die von den Tiefen Wesen auf die S.S. *Atlantica* geschickt wurden, um sicherzustellen, dass sie niemals den Hafen erreicht. Da eure Loyalitäten verdeckt sind, stehen Misstrauen, Verrat und die Suche nach Verbündeten im Mittelpunkt von **ABGRUNDTIEF**.

Im Verlauf des Spiels rüsten sich die Menschen mit Gegenständen aus, bekämpfen Tiefe Wesen, retten Passagiere und verhindern, dass das Schiff untergeht. Am Ende jedes Menschenspielzugs wird eine Mythoskarte gezogen, die entweder einen Spieler vor eine schwierige Entscheidung stellt oder alle Spieler zur gemeinsamen Bewältigung einer Krise auffordert. Nur durch erfolgreiche Zusammenarbeit können die Menschen das Schiff in den Hafen steuern und so das Spiel gewinnen.

Aber sie sind nicht allein an Bord. Verdeckte Verräter verbergen sich unter ihnen, sabotieren heimlich das Schiff und tun alles, um seinen Untergang herbeizuführen. Wenn das Schiff sinkt, bevor es sein Ziel erreicht, gewinnen die Verräter.

SPIELREGELN

Diese Anleitung soll Neueinsteigern die Regeln von **ABGRUNDTIEF** näherbringen. Lest sie euch vor dem ersten Spielen aufmerksam durch. Das beigelegte Referenzhandbuch enthält ausführlichere Regelerläuterungen und kann als Nachschlagewerk genutzt werden, falls während des Spiels Fragen aufkommen.



SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Ressourcenanzeiger
mit Plastikverbindungen



1 normaler
8-seitiger Würfel



22 Monsterfiguren
(1 Mutter Hydra, 1 Vater Dagon, 20 Tiefe Wesen)



10 Charakteraufsteller



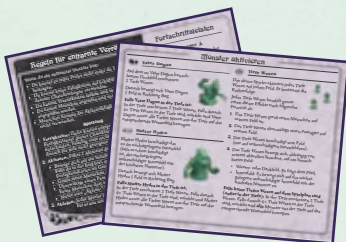
1 Fahrtmarker



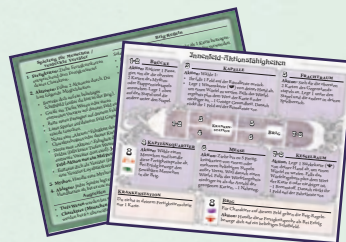
1 Ritualmarker



10 Charakterbögen



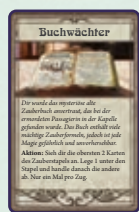
3 Übersichtsbögen für Verräter



6 Übersichtsbögen für Menschen



1 Titelkarte
„Kapitän“



1 Titelkarte
„Buchwächter“



10 Talentkarten



20 Zauberkarten



20 Etappenzielkarten



14 Loyalitätskarten



70 Mythoskarten



20 Gegenstandskarten



9 Schadenskarten



126 Fertigkeitkarten
(je 21 von 6 Typen)



9 Passagiermarker



4 Verräterringe



1 Aktiver-Spieler-Marker

AUFBAU DES ERSTEN SPIELS

Führt die folgenden Schritte im Uhrzeigersinn durch, um euer erstes Spiel aufzubauen. Die Zahlen auf der Spielplanskizze entsprechen den Nummern der Aufbauschritte. **Wenn ihr nicht zum ersten Mal spielt, befolgt die Spielaufbau-Anweisungen in Anhang IV des Referenzhandbuchs.**

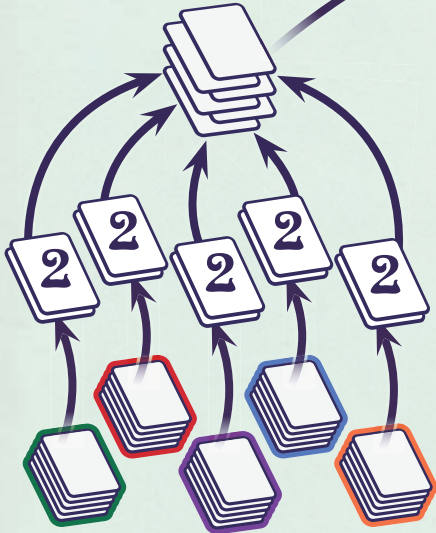
1

SPIELPLAN AUSLEGEN:
Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

8

CHAOSSTAPEL BILDEN: Zieht von jedem Fertigkeitsstapel außer Verrat zwei Karten und mischt sie alle unbesehen zu einem Chaosstapel zusammen. Legt diesen Stapel auf den dafür vorgesehenen Bereich.

Fortsetzung auf Seite 6.



7

MONSTER UND PASSAGIERE PLATZIEREN: Platziert Vater Dagon und Mutter Hydra in der Tiefe. Platziert zudem sechs Tiefe Wesen sowie zwei Passagiermarker wie gezeigt.



Tiefes Wesen



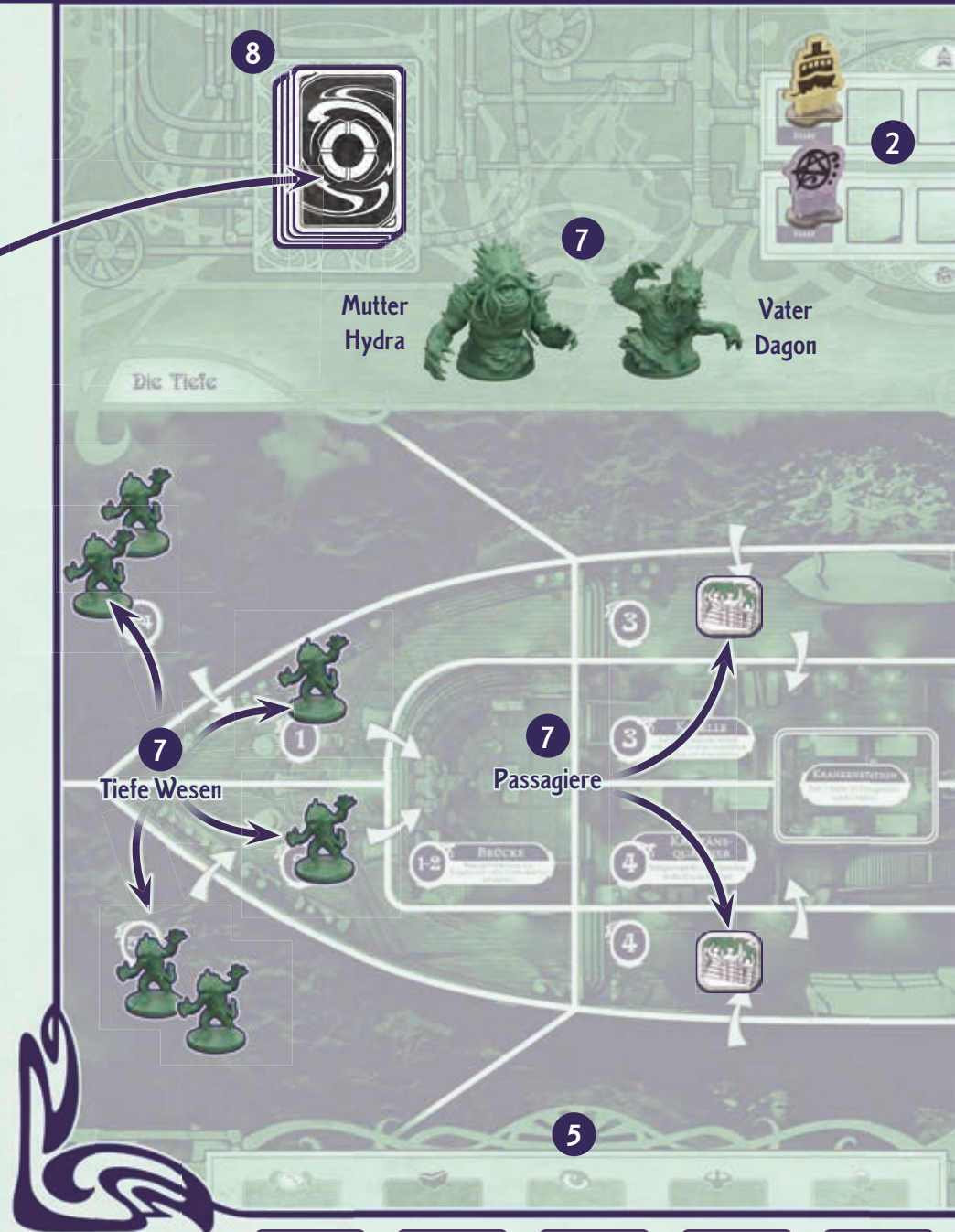
Passagier



Vater Dagon



Mutter Hydra



2

FORTSCHRITTSLEISTEN EINSTELLEN:
Stellt den Fahrtmarker und den Ritualmarker auf die Startfelder der beiden Fortschrittsleisten.



Fahrtmarker Ritualmarker

3

RESSOURCENZANZEIGER EINSTELLEN:
Stellt jeden Anzeiger auf den Startwert 8.



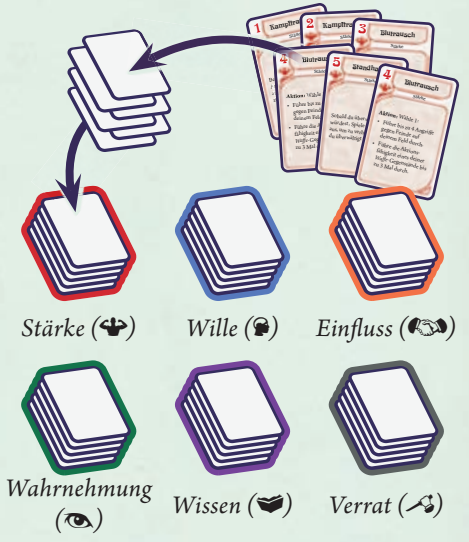
4

VORRAT BILDEN: Legt die Tiefen Wesen, die Passagiermarker, die Verräterringe und den Würfel neben den Spielplan. Dreht alle Passagiermarker auf die verdeckte Seite und mischt sie gründlich.



5

FERTIGKEITSTAPEL BILDEN: Sortiert die Fertigkeitkarten nach Typen (Einfluss, Wissen, Wahrnehmung, Stärke, Wille und Verrat), mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan auf die dafür vorgesehenen Bereiche.



6

5



Schadensstapel



Mythosstapel

6

SCHADENS- UND MYTHOSSTAPEL BILDEN: Mischt den Schadensstapel und legt ihn neben den Spielplan auf den dafür vorgesehenen Bereich (♣). Mischt den Mythosstapel und hält ihn griffbereit.

CHARAKTERVORSCHLÄGE

Für euer erstes Spiel empfehlen wir die folgenden Charakterkombinationen.

- **DREI SPIELER:** Jeanne Lafarge, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **VIER SPIELER:** Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Samira Dualeh, William Bowleg
- **FÜNF SPIELER:** Arjun Singh, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **SECHS SPIELER:** Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg

CHARAKTERE WÄHLEN: Einer von euch wird per Zufall ausgewählt und erhält den Aktiver-Spieler-Marker. Anschließend sucht sich jeder, beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, einen Charakter aus und nimmt sich dessen Charakterbogen. Wenn ihr euch bei der Charakterwahl unsicher seid, orientiert euch an den Vorschlägen im Textkasten rechts.

Legt die übrigen Charakterbögen in die Spielschachtel zurück.

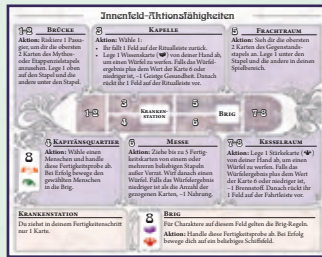
9



Aktiver-Spieler-Marker

SPIELBEREICHE EINRICHTEN: Jeder von euch nimmt sich die Talentkarte und den Aufsteller seines Charakters sowie einen doppel-seitigen Übersichtsbogen für Menschen und legt alles in seinen Spielbereich. Die übrigen Talentkarten und Aufsteller kommen in die Spielschachtel zurück.

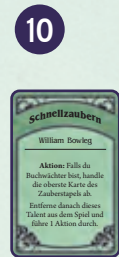
10



Übersichtsbogen für Menschen



Charakterbogen



Talentkarte



Aufsteller

GEGENSTÄNDE NEHMEN: Jeder von euch nimmt sich den auf der Rückseite seines Charakterbogens angegebenen Startgegenstand und legt ihn offen in seinen Spielbereich. Mischt die restlichen Gegenstände und legt sie als Stapel neben den Spielplan auf den dafür vorgesehenen Bereich.

11



Startgegenstand



Startfeld und -gegenstand auf der Rückseite des Charakterbogens

CHARAKTERE PLATZIEREN: Jeder von euch stellt seinen Aufsteller auf das auf der Rückseite seines Charakterbogens angegebene Startfeld.

12



13

FERTIGKEITSKARTEN ZIEHEN: Jeder Spieler (außer dem aktiven) zieht die fünf Fertigkeitkarten, die unten auf seinem Charakterbogen angegeben sind. **Der aktive Spieler beginnt das Spiel ohne Handkarten.**



William Bowleg zieht drei Wissens- und zwei Willenskarten für seine Starthand.

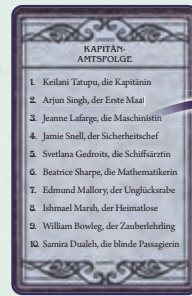


14

ETAPPENZIELSTAPEL BILDEN: Mischt die Etappenzielkarten und gibt den Stapel sowie die Titelkarte „Kapitän“ an den Spieler, dessen Charakter in der Kapitän-Amtsfolge am höchsten ist. Diese findet ihr auf der Rückseite der Titelkarte „Kapitän“.



Etappenzielstapel



Rückseite der Titelkarte „Kapitän“

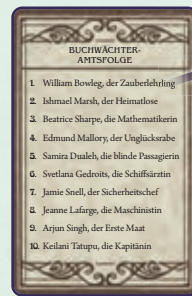


15

ZAUBERSTAPEL BILDEN: Mischt die Zauberkarten und gibt den Stapel sowie die Titelkarte „Buchwächter“ an den Spieler, dessen Charakter in der Buchwächter-Amtsfolge am höchsten ist. Diese findet ihr auf der Rückseite der Titelkarte „Buchwächter“.



Zauberstapel



Rückseite der Titelkarte „Buchwächter“



Beispiel für eine Partie zu dritt mit den vorgeschlagenen Charakteren

16

LOYALITÄTSSTAPEL BILDEN: Stellt den Loyalitätsstapel je nach Spieleranzahl gemäß folgender Tabelle zusammen.

SPIELERANZAHL	3	4	5	6
HYBRID-KARTEN	1	1	2	2
MENSCH-KARTEN	5	7	8	10



Zusammensetzung des Loyalitätsstapels bei drei Spielern

DAS ERSTE SPIEL

LOYALITÄTSKARTEN

Normalerweise wird jedem Spieler zu Beginn des Spiels eine verdeckte Loyalitätskarte ausgeteilt (siehe „Spelaufbau“ im Referenzhandbuch). Bei eurem ersten Spiel startet ihr jedoch ohne Loyalitätskarten, damit ihr euch in Ruhe mit der Spielmechanik vertraut machen und unbesorgt Fragen stellen könnt. Erst nachdem jeder von euch ein Mal am Zug war, werden Loyalitätskarten ausgeteilt. Bis dahin solltet ihr davon ausgehen, dass ihr loyale Menschen seid (und auch entsprechend spielen).

GRUNDLAGEN

Folgende Grundlagen solltet ihr kennen, bevor ihr tiefer in die Welt von **ABGRUNDTIEF** eintaucht.

LOYALITÄTEN

Loyalitäten stehen im Mittelpunkt von **ABGRUNDTIEF**, da ihr je nach Loyalität unterschiedliche Spielziele verfolgt. Einige von euch sind loyale Menschen, die sicher das Festland erreichen wollen. Die anderen dienen den Tiefen Wesen und wollen, dass das Schiff untergeht.

Jeder von euch wird im Verlauf des Spiels eine oder mehrere Loyalitätskarten erhalten. Haltet sie geheim! Diese Karten bestimmen, wer auf wessen Seite steht.



Es gibt diese drei Arten von Loyalitätskarten.

Geheime Loyalitäten bedeuten, dass ihr nie genau wisst, welchen Mitspielern ihr vertrauen könnt und wer welche Ziele und Absichten verfolgt. Nur wenn ihr herausfindet, wer auf eurer Seite steht, könnt ihr effektiv zusammenarbeiten und so eure Chancen auf den Sieg erhöhen.

Bei eurem ersten Spiel werden nur Mensch- und Hybrid-Loyalitätskarten verwendet. Die Kultist-Loyalitätskarte wird vorerst nicht gebraucht.

MONSTER UND MONARCHEN

Es gibt drei Arten von **MONSTERN**: Vater Dagon, Mutter Hydra und die Tiefen Wesen. Vater Dagon und Mutter Hydra werden beide als **MONARCHEN** bezeichnet.



SPIELZIEL

Das Spielziel eines jeden Spielers hängt von seiner Loyalität ab. Die loyalen Menschen unter euch haben das Ziel, die *Atlantica* sicher in den Hafen von Boston zu steuern. Wie das geht, erfahrt ihr später.

Für die Verräter unter euch ist das Ziel, der Reise der *Atlantica* ein Ende zu setzen. Dies gelingt, wenn das Schiff zerstört wird, von Tiefen Wesen überrannt wird oder eine der lebenswichtigen Ressourcen ausgeht. Aber mehr dazu später.

RESSOURCEN

Die *Atlantica* verfügt über begrenzte Vorräte. Vier Arten von Ressourcen, allesamt lebensnotwendig, werden durch die Ressourcenanzeiger auf dem Spielplan dargestellt. Loyale Menschen müssen sie rationieren und erhalten, während Verräter wollen, dass sie zur Neige gehen.



Ressourcenanzeiger

Es gibt folgende vier Ressourcen:

- BRENNSTOFF** (🛢️): Dieser Anzeiger stellt die Öl- und Kohlereserven der *Atlantica* dar.
- NAHRUNG** (🍷): Dieser Anzeiger stellt das Wasser und die Lebensmittel dar, ohne die niemand an Bord überleben kann.
- GEISTIGE GESUNDHEIT** (🧠): Dieser Anzeiger stellt die psychische Stabilität und Moral der Besatzung und Passagiere dar. Wenn alle den Verstand verlieren, kann niemand mehr das Schiff steuern.
- SEELEN** (👤): Dieser Anzeiger stellt die Personen an Bord der *Atlantica* dar, sowohl Passagiere als auch Besatzung. Ohne genügend Menschen an Bord könnt ihr das Schiff nicht betreiben.

Immer wenn ihr eine Ressource erhaltet (z. B. +1 Nahrung) oder verliert (z. B. -2 Seelen), wird der Anzeiger entsprechend angepasst. Brennstoff geht normalerweise beim Erreichen eines Etappenziels verloren. Nahrung und Geistige Gesundheit verliert ihr oft durch Krisen. Seelen gehen verloren, wenn Passagiere überwältigt werden. Mehr dazu später.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind die Grundkompetenzen aller Charaktere im Spiel. Ihr verwendet sie, um das Schiff zu beschützen oder zu sabotieren und um Krisen zu bewältigen, die euch alle betreffen.

Es gibt sechs Fertigkeiten: Einfluss (♣), Wissen (♠), Wahrnehmung (♣), Stärke (♣), Wille (♣) und Verrat (♣). Zu jeder gehört ein eigener Kartenstapel, wobei alle Fertigkeitenskarten dieselbe Rückseite haben. Auseinanderhalten könnt ihr sie anhand der Farbe und des Symbols auf ihrer Vorderseite.



Wissenskarten sind lila.

Jeder Charakter verfügt über ein individuelles Fertigkeitenset, angegeben auf seinem Charakterbogen. Dies bestimmt, auf welche Fertigkeitenskarten der Charakter im Laufe des Spiels Zugriff hat.



William Bowlegs Fertigkeitenset

FERTIGKEITSPROBEN

Fertigkeitsproben stellen Situationen dar, in denen ihr als Gruppe zusammenarbeiten müsst, um eine Krise zu bewältigen. Da ihr nicht wisst, welche Ziele und Loyalitäten eure Mitspieler haben, ist nie ganz klar, wer etwas zum Bewältigen der Krise beiträgt und wer alles nur noch schlimmer macht.

Bei einer Fertigungsprobe kann jeder von euch verdeckte Karten von seiner Hand beitragen, um auf den Erfolg oder Misserfolg der Probe hinzuarbeiten. Am Ende könnt ihr nie ganz sicher sein, wer beim Bewältigen der Krise geholfen und wer eure Bemühungen sabotiert hat, denn jeder trägt seine Karten verdeckt bei. Außerdem kommen zufällige Karten aus dem Chaosstapel hinzu.

DIE TIEFE

DIE TIEFE ist ein Bereich des Spielplans. Er stellt die tiefsten Abgründe des Ozeans dar, wo sich Monster zusammenrotten und zum Angriff rüsten. Spielerfähigkeiten wirken sich nicht auf Monster in der Tiefe aus.

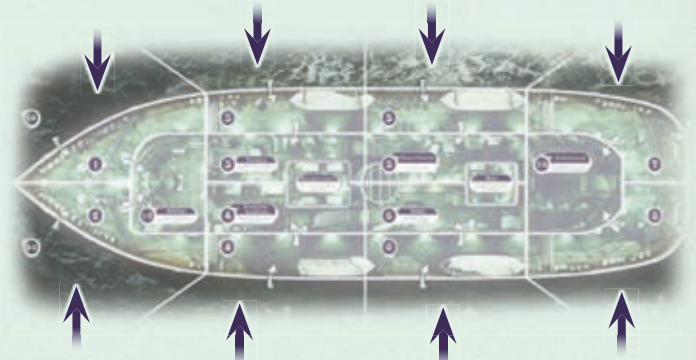


Die Tiefe

FELDER

Der Teil des Spielplans, der die S.S. Atlantica und die umliegenden Gewässer darstellt, ist in Felder unterteilt. Es gibt zwei Arten von Feldern: **WASSERFELDER** und **SCHIFFSFELDER**.

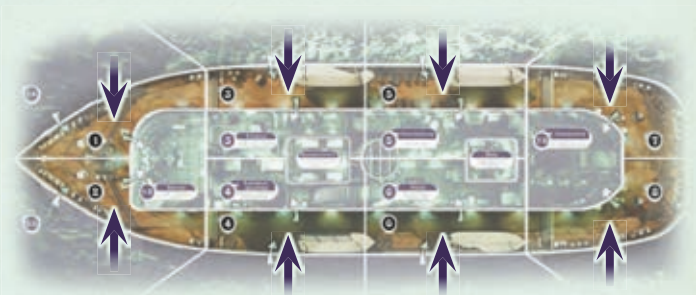
Wasserfelder sind die äußersten Spielplanfelder. Zwei von ihnen sind mit „1–4“ bzw. „5–8“ gekennzeichnet. Diese beiden Felder bilden den **BUG DES SCHIFFES**. Die Wasserfelder am anderen Ende des Spielplans sind das **HECK DES SCHIFFES**. Nur Monster können sich auf Wasserfelder bewegen, Charaktere können das nicht.



Wasserfelder

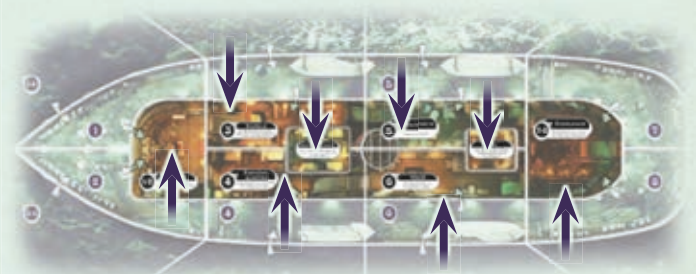
Bei Schiffsfeldern gibt es zwei Unterarten: Deckfelder und Innenfelder. Charaktere und Tiefe Wesen können sich auf Schiffsfelder bewegen. Monarchen (Vater Dagon und Mutter Hydra) können das nicht.

Die **DECKFELDER** bilden einen Ring um die Innenfelder und sind von 1 bis 8 durchnummeriert.



Deckfelder

Jedes **INNENFELD** verfügt über einen Namen und eine Kurzbeschreibung seines Spieleffekts. Eine vollständige Erklärung findet ihr auf euren Übersichtsbögen für Menschen. Die meisten Innenfelder haben eine Nummer zwischen 1 und 8. Die beiden Innenfelder ohne Nummern sind die Brig und die Krankenstation. Für sie gelten spezielle Regeln, die später erklärt werden.



Innenfelder

SPIELABLAUF

ABGRUNDTIEF wird über eine Reihe von Zügen gespielt. Es beginnt derjenige mit dem Aktiver-Spieler-Marker. Danach spielt ihr so lange reihum im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet. Wer gerade am Zug ist, wird **AKTIVER SPIELER** genannt und hat den gleichnamigen Marker.

Ein Spielzug besteht aus folgenden Schritten, die der Reihe nach durchgeführt werden:

1. FERTIGKEITEN
2. AKTIONEN
3. MYTHOS
4. ABLEGEN

Es folgt eine ausführliche Erklärung aller Schritte.

SCHRITT 1: FERTIGKEITEN

In diesem Schritt ziehst du die auf deinem Charakterbogen angegebenen Fertigkeitenskarten und nimmst sie auf die Hand. Die individuelle Kombination aus Anzahl und Typ an Fertigkeiten ist das **FERTIGKEITENSET** deines Charakters.



William Bowleg zieht in jedem seiner Züge 3 Wissens- und 2 Willenskarten.

KRANKENSTATION

Wer in der Krankenstation ist, muss sich von einer Verletzung erholen und zieht daher nicht sein komplettes Fertigkeitenset.

Wenn du in deinem Fertigkeitenschritt auf dem Spielplanfeld „Krankenstation“ stehst, ziehst du nur **1 Karte** deiner Wahl aus deinem Fertigkeitenset.

FERTIGKEITSKARTEN AUSSPIELEN

Jede Fertigkeitenskarte hat eine Kartenfähigkeit. Um sie zu nutzen, musst du die Karte von deiner Hand ausspielen. Du kannst das im Zug eines beliebigen Spielers tun. Nach der Abhandlung wird die Karte auf den passenden Ablagestapel für ihren Fertigkeitstyp gelegt.

SCHRITT 2: AKTIONEN

In diesem Schritt führst du nacheinander zwei Aktionen deiner Wahl durch. Es ist auch erlaubt, zwei Mal dieselbe Aktion durchzuführen. Zur Auswahl stehen: bewegen, angreifen, einen Passagier retten, eine Aktionsfähigkeit verwenden, tauschen und sich als Verräter enttarnen.

BEWEGEN

Du kannst eine Aktion ausgeben, um dich auf ein beliebiges Schiffsfeld (außer Krankenstation und Brig) zu bewegen. Es können mehrere Charaktere auf demselben Feld stehen.

BEISPIEL: BEWEGEN



Jeanne Lafarge flieht vor einem Tiefen Wesen an Deck, indem sie sich ins Kapitänquartier im Inneren des Schiffes bewegt.

ANGREIFEN

Du kannst eine Aktion ausgeben, um ein Tiefes Wesen auf deinem Feld anzugreifen. Wirf dazu den Würfel. Bei 4 oder höher hast du das Tiefe Wesen überwältigt und entfernst es vom Spielplan. Andernfalls verfehlst du und das Tiefe Wesen bleibt, wo es ist.

BEISPIEL: ANGREIFEN



Jeanne Lafarge greift ein Tiefes Wesen auf ihrem Feld an. Sie würfelt eine 4, was hoch genug ist, um das Tiefe Wesen zu überwältigen. Es wird in den Vorrat zurückgestellt.

EINEN PASSAGIER RETTEN

Passagiere (dargestellt durch Passagiermarker) schweben in Lebensgefahr, solange sie sich an Deck aufhalten. Wenn sie überwältigt werden, verliert das Schiff möglicherweise Seelen und Geistige Gesundheit. Um das zu verhindern, kannst du sie retten und in Sicherheit bringen.

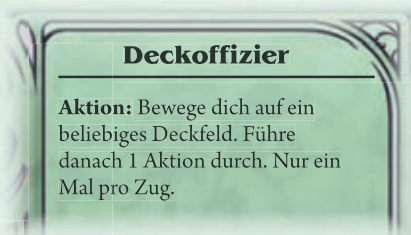
Falls ein Passagiermarker auf deinem Feld liegt, kannst du eine Aktion ausgeben, um den Passagier zu retten. Sobald ein Passagier gerettet wird, wird sein Marker vom Spielplan entfernt und in den Vorrat zurückgelegt. Liegen mehrere Passagiermarker auf deinem Feld, kannst du für jede ausgegebene Aktion einen auswählen und retten.



William Bowleg rettet einen Passagier auf seinem Feld. Dazu legt er den Marker in den Vorrat zurück.

EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

AKTIONSFÄHIGKEITEN werden durch das Stichwort „Aktion:“ eingeleitet und tauchen auf Charakterbögen sowie auf diversen Karten (wie Fertigkeiten oder Gegenständen) auf. Du kannst eine Aktion ausgeben, um eine solche Fähigkeit von einer Komponente in deinem Spielbereich oder von einer Handkarte zu verwenden. Im Falle einer Handkarte musst du die Karte dafür offen zeigen, den Kartentext abhandeln und danach die Karte ablegen. Karten aus deinem Spielbereich werden nicht abgelegt, nachdem du ihre Aktionsfähigkeit verwendet hast.



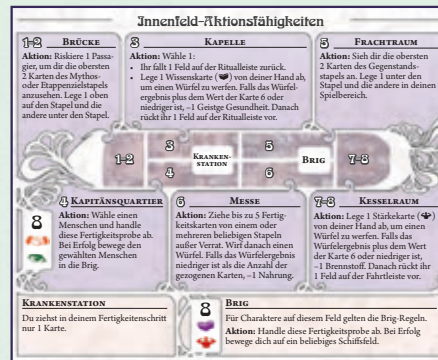
Beispiel für eine Aktionsfähigkeit. Diese Fähigkeit gewährt eine zusätzliche Aktion (siehe unten).

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

Manche Aktionsfähigkeiten enthalten die Formulierung „Führe danach 1 Aktion durch.“ Solche Fähigkeiten erlauben dir, sofort eine zusätzliche Aktion durchzuführen. Auf diese Weise kannst du mehr als zwei Aktionen pro Zug haben.

EINE FELD-AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

Falls du auf einem Innenfeld stehst, kannst du eine Aktion ausgeben, um die Aktionsfähigkeit deines Feldes zu verwenden. Den vollen Wortlaut findest du auf deinem Übersichtsbogen. **Jede Feld-Aktion kann nur ein Mal pro Zug verwendet werden. Du kannst sie nicht verwenden, falls Tiefe Wesen auf deinem Feld stehen.**



Beschreibung aller Feld-Aktionen auf dem Übersichtsbogen für Menschen.

TAUSCHEN

Zu Beginn hast du nur den Startgegenstand, der auf deinem Charakterbogen angegeben ist. Gegenstände gewähren dir zusätzliche Fähigkeiten. Im Frachtraum kannst du weitere erhalten.

Gegenstände können getauscht werden. Gib eine Aktion aus, um beliebig vielen Spielern auf deinem Feld die Möglichkeit zum Tauschen zu geben. Es können beliebig viele Gegenstände getauscht werden und es ist nicht erforderlich, dass du selbst am Tausch beteiligt bist.

ALS VERRÄTER ENTARNEN

Diese Aktionsmöglichkeit wird später erklärt.

AKTIONEN ZÄHLEN



Damit du beim Ausgeben von Aktionen nicht durcheinanderkommst, kannst du den Aktiver-Spieler-Marker zum Mitzählen verwenden.

Es geht ganz einfach: Sobald du den Marker erhältst, drehst du ihn so, dass der Pfeil in der Mitte von dir weg zeigt. Die zwei weißen Striche oben am Steuerrad bedeuten, dass du zwei Aktionen hast.

Immer wenn du eine Aktion aus gibst oder eine zusätzliche Aktion erhältst, drehst du das Steuerrad nach links bzw. nach rechts. So kannst du an den weißen Strichen immer ablesen, wie viele Aktionen du noch hast.

SCHRITT 3: MYTHOS

In diesem Schritt ziehst du die oberste Karte des Mythosstapels und handelst sie ab. Mythoskarten können diverse Ereignisse darstellen, die das Schiff und jeden an Bord gefährden. Eine Mythoskarte besteht aus drei Teilen, die in dieser Reihenfolge abgehandelt werden:

- 1. KRISE:** Ein Problem, das ihr bewältigen müsst.
- 2. MONSTER-AKTIVIERUNGSSYMBOL:** Ein oder mehrere Monster werden aktiviert.
- 3. FORTSCHRITTSSYMBOL:** Einer der Marker auf den Fortschrittsleisten rückt vor.



Aufbau einer Mythoskarte:
Krise (1), Monster-Aktivierungssymbol (2)
und Fortschrittssymbol (3)

DIE KRISE

Jede Mythoskarte enthält eine Krise, die abgehandelt werden muss. Lies dazu zunächst den Erzähltext laut vor. Das weitere Vorgehen hängt von der Art der Krise ab. Es gibt drei Krisenarten: Entscheidungskrisen, Probenkrisen und eine Mischung aus beidem.

ENTSCHEIDUNGSKRISEN

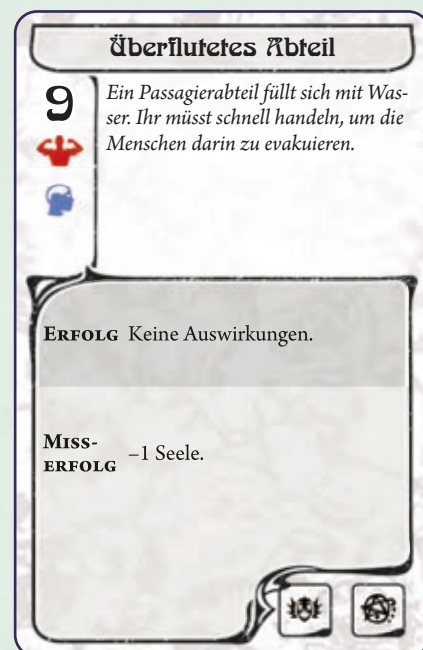
Entscheidungskrisen stellen einen Spieler vor die Wahl zwischen zwei Optionen. Manchmal entscheidest du als aktiver Spieler selbst, manchmal entscheidet auch der Kapitän oder Buchwächter. Wer die Entscheidung trifft, ist bei der Krise angegeben. In jedem Fall werden vorher beide Optionen und ihre Resultate laut vorgelesen.



eine Krise mit einer Entscheidung

PROBENKRISEN

Probenkrisen stellen euch alle vor eine Herausforderung in Form einer Fertigkeitssprobe, die ihr bewältigen müsst, um das Schiff vor negativen Effekten zu schützen. Wie genau eine Fertigkeitssprobe abläuft, ist auf Seite 16 beschrieben. Die Effekte von Erfolg und Misserfolg sind auf der Mythoskarte angegeben.



eine Krise mit einer Fertigkeitssprobe

GEMISCHTE KRISEN

Manche Krisen enthalten eine Mischung aus Entscheidung und Fertigungsprobe. Der genannte Spieler entscheidet, ob die Fertigungsprobe durchgeführt oder ein negativer Effekt abgehandelt werden soll. Entscheidet er sich für den negativen Effekt, findet keine Fertigungsprobe statt. Beide Optionen werden vorher laut vorgelesen.

Eimerkette

16 Durch Schäden am Rumpf und den rauen Seegang ist Wasser in das Schiff eingedrungen, wodurch es gerade nur langsam vorankommt. Wenn ihr das Leckwasser abschöpfen würdet, könntet ihr eine höhere Geschwindigkeit erreichen.

Kapitän entscheidet:

Riskiere 2 Passagiere, um **ERFOLG** 1 Feld auf der Fahrtleiste vorzurücken.

MISS- -1 Brennstoff.
ERFOLG Riskiere 2 Passagiere.

ODER

DAS WASSER NICHT ABSCHÖPFEN:
Wirf einen Würfel. Bei 6 oder niedriger -1 Brennstoff.

eine Krise mit einer Entscheidung und einer Fertigungsprobe

CHARAKTERSPEZIFISCHE MYTHOSKARTEN

Grüne Mythoskarten enthalten eine Krise, die auf einen bestimmten Charakter verweist (z. B. „Svetlana Gedroits entscheidet“). Falls dieser Charakter zu dem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, in der Brig sitzt oder ein enttarnter Verräter ist, wird die Mythoskarte sofort nach dem Ziehen abgelegt und durch eine neue ersetzt.

Primum non nocere

13 Der Sicherheitsdienst bringt einen schwer verletzten Mann in Svetlanas Krankenstation. Angeblich soll er irgendwo an Bord eine Bombe gelegt haben. Wenn er überlebt, könnte man den Standort der Bombe aus ihm herauspressen. Er lehnt jedoch jede medizinische Behandlung ab.

Svetlana Gedroits entscheidet:

ERFOLG -1 Geistige Gesundheit. Bewege dich in die Krankenstation.

MISS-ERFOLG -1 Geistige Gesundheit. Das Schiff wird beschädigt. Bewege dich in die Krankenstation.

ODER

IHN NICHT GEGEN SEINEN WILLEN BEHANDELN: Bewege dich in die Brig. Das Schiff wird beschädigt.

eine Krise mit einer charakterspezifischen Entscheidung

MONSTER-AKTIVIERUNGSSYMBOLLE

Die *Atlantica* wird von einer Monsterhorde angegriffen: Tiefe Wesen, die dem Befehl von Vater Dagon und Mutter Hydra gehorchen. Wann immer ein Monster aktiviert wird, kann es sich bewegen, das Schiff beschädigen, Passagiere überwältigen oder weitere Monster auf den Plan rufen.






Symbol für
Mutter Hydra



Symbol für
Vater Dagon



Symbol für
Tiefe Wesen

Jede Mythoskarte hat unten rechts ein Aktivierungssymbol, das angibt, welches Monster aktiviert wird. Die Symbole stellen Mutter Hydra () , Vater Dagon () oder die Tiefen Wesen () dar. Die Regeln für das Aktivieren von Monstern werden später erklärt.

FORTSCHRITTSSYMBOLLE

Jede Mythoskarte hat unten rechts ein Symbol für die Fahrtleiste, die Ritualleiste oder beide. Die Fortschrittsleisten werden später noch im Detail erklärt. Um das Symbol abzuhandeln, rückst du einfach den entsprechenden Marker um ein Feld auf der Leiste vor. Das Auswahlsymbol (siehe unten) bedeutet, dass du als aktiver Spieler entscheidest, auf welcher Leiste ihr vorrückt.



Fahrt



Ritual



Auswahl

Nach dem Abhandeln des Fortschrittssymbols ist die Mythoskarte fertig abgehandelt und wird auf den Mythos-Ablagestapel gelegt.

SCHRITT 4: ABLEGEN

Nachdem du die Mythoskarte abgehandelt hast, zählt jeder von euch die Fertigungskarten auf seiner Hand. Wer mehr als 10 Handkarten hat, legt so viele seiner Wahl ab, bis er nur noch 10 hat.

Anschließend gibst du den Aktiver-Spieler-Marker nach links weiter und der nächste Zug beginnt.

FAHRTLEISTE

Die Fahrtleiste stellt den Fortschritt der S.S. *Atlantica* auf ihrem Weg zum nächsten Etappenziel dar. Immer wenn ihr auf der Fahrtleiste vorrückt (was vorwiegend durch Fortschrittsymbole auf Mythoskarten geschieht), kommen die loyalen Menschengespieler dem Spielsieg einen Schritt näher.



Fahrtleiste

Wenn das Schiff vorwärts fährt, fallen die Monster im Wasser zurück. Wann immer der Marker auf der Fahrtleiste vorrückt, bewegen sich alle Monster auf Wasserfeldern um so viele Felder in Richtung Heck des Schiffes (weg von den nummerierten Wasserfeldern), wie ihr vorgerückt seid. Alle Monster, die bereits auf Wasserfeldern am Heck des Schiffes sind, bewegen sich in die Tiefe.

Wenn der Fahrtmarker auf das Ankunftsfeld der Fahrtleiste rückt, hat das Schiff sein nächstes Etappenziel erreicht. Sobald ein Etappenziel erreicht ist, zieht der Kapitän die obersten zwei Karten des Etappenzielstapels, wählt eine zum Abhandeln aus und legt die andere unter den Etappenzielstapel.

Jede Etappenzielkarte hat oben einen Entfernungswert. Je höher dieser Wert, desto mehr Brennstoff wird benötigt. Die loyalen Menschen müssen insgesamt 12 Entfernungseinheiten oder mehr zurücklegen und dann noch ein letztes Mal das Ankunftsfeld erreichen, um das Spiel zu gewinnen.

Wenn der Kapitän eine Etappenzielkarte abhandelt, legt er sie neben den Spielplan in eine Reihe mit den zuvor abgehandelten Etappenzielkarten. Dann befolgt er die Anweisungen des Kartentextes. Anschließend wird die Fahrtleiste **ZURÜCKGESETZT**, d. h. der Marker kehrt auf das Startfeld zurück.

Besagt ein Spieleffekt, dass ihr „auf der Fahrtleiste zurückfallt“, wird der Marker um die angegebene Anzahl an Feldern zurück in Richtung Startfeld bewegt. Erreicht der Marker das Startfeld schon vorher, werden die überschüssigen Bewegungen ignoriert. Monster auf Wasserfeldern bewegen sich **nicht**, wenn ihr auf der Fahrtleiste zurückfallt.

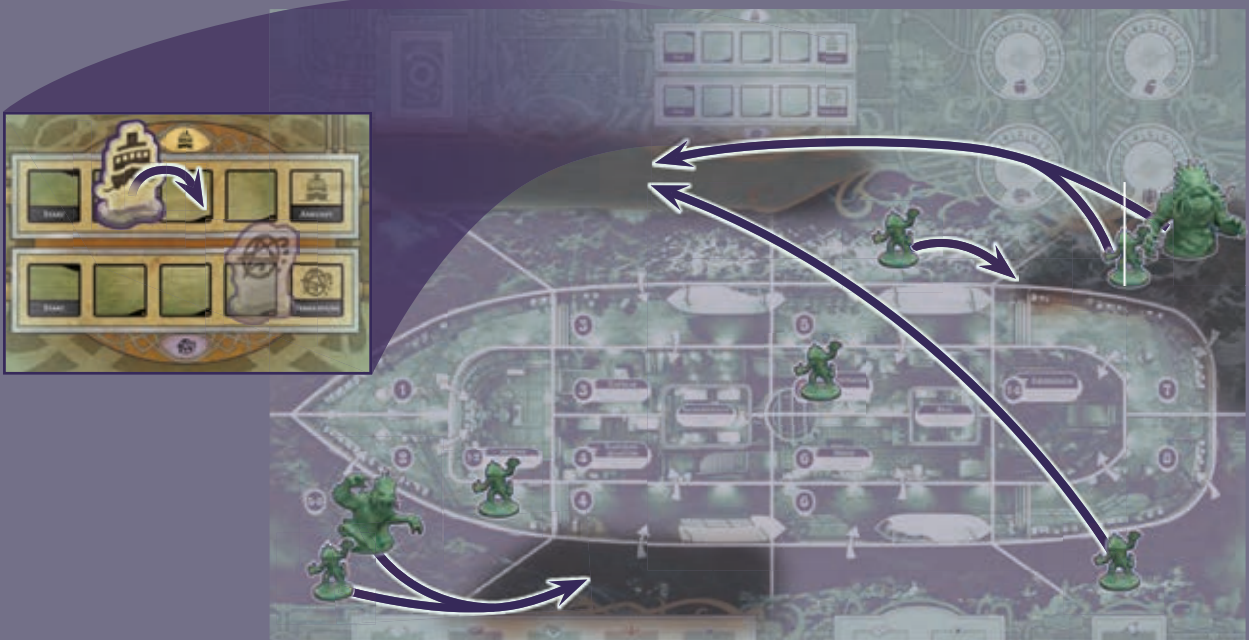
ETAPPENZIELE



Jede Etappenzielkarte hat einen Entfernungswert von 2, 3 oder 4. In diesem Beispiel wurden 12 Entfernungseinheiten zurückgelegt. Sobald der Fahrtmarker das nächste Mal das Ankunftsfeld erreicht, endet das Spiel mit einem Sieg für die Menschen.

AUF DER FAHRTLEISTE VORRÜCKEN

Wenn ihr 1 Feld auf der Fahrtleiste vorrückt, bewegt sich jedes Monster auf einem Wasserfeld um 1 Feld auf das Heck des Schiffes zu. Monster am Heck des Schiffes bewegen sich in die Tiefe. Monster auf Schiffsfeldern sind davon nicht betroffen.



RITUALLEISTE

Vor ihrer Ermordung hatte die ursprüngliche Buchwächterin mit dem Ritual der Größeren Verbannung begonnen, um damit die Monster zu vernichten. Seit ihrem Tod versuchen einige der Passagiere das Ritual fortzuführen, um so das Schiff zu retten. Die Ritualleiste stellt den Fortschritt dieser Passagiere beim Wirken der Größeren Verbannung dar. Fortschritte auf dieser Leiste werden hauptsächlich durch Fortschrittssymbole auf Mythoskarten erzielt.



Ritualleiste

Sobald der Ritualmarker auf das Verbannungsfeld der Ritualleiste rückt, hat das Ritual seinen Höhepunkt erreicht und alle Monster, Charaktere und Passagiere an Deck und im umliegenden Gewässer geraten unter den Einfluss der Größeren Verbannung.

Die Größere Verbannung hat folgende Effekte:

- ☛ Alle Tiefen Wesen auf Deck- oder Wasserfeldern werden überwältigt und vom Spielplan entfernt. Tiefe Wesen auf Innenfeldern sind davon nicht betroffen.
- ☛ Vater Dagon und Mutter Hydra bewegen sich in die Tiefe.
- ☛ Alle Passagiermarker auf Deckfeldern werden überwältigt. Dreht alle diese Marker auf die offene Seite und senkt für jede abgebildete Ressource den entsprechenden Anzeiger um 1. Danach werden diese Marker aus dem Spiel entfernt.
- ☛ Alle Charaktere auf Deckfeldern werden überwältigt. Bewegt ihre Charakteraufsteller in die Krankenstation.

Nach Abhandlung der Größeren Verbannung wird die Ritualleiste zurückgesetzt, d. h. der Marker kehrt auf das Startfeld zurück.

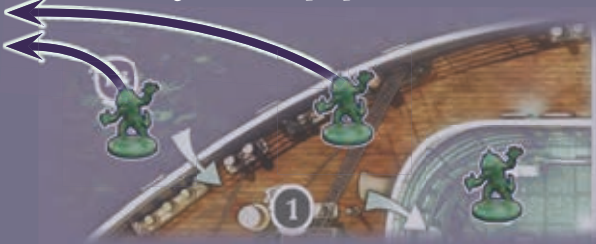
Besagt ein Spieleffekt, dass ihr „auf der Ritualleiste zurückfällt“, wird der Marker um die angegebene Anzahl an Feldern zurück in Richtung Startfeld bewegt. Erreicht der Marker das Startfeld schon vorher, werden die überschüssigen Bewegungen ignoriert.

AUF DER RITUALLEISTE VORRÜCKEN

1. Der Ritualmarker erreicht das Verbannungsfeld.



2. Alle Tiefen Wesen auf Wasser- und Deckfeldern werden überwältigt und vom Spielplan entfernt.



3. Mutter Hydra und Vater Dagon bewegen sich in die Tiefe.



4. Alle Passagiere auf Deckfeldern werden überwältigt. In diesem Fall führt das zum Verlust einer Seele.



5. Alle Charaktere auf Deckfeldern werden überwältigt und in die Krankenstation bewegt.



6. Der Ritualmarker wird auf das Startfeld zurückgesetzt.



TITEL

Es gibt zwei Titel im Spiel, den Kapitän und den Buchwächter, dargestellt durch Titelkarten. Jeder Titel bringt eigene Privilegien und Verpflichtungen mit sich.

Titel können auch wieder aberkannt werden, beispielsweise wenn man in die Brig geschickt wird. Sobald jemand einen Titel verliert, wird er an den Höchsten in der Amtsfolge für diesen Titel gegeben (die Amtsfolgen stehen auf den Rückseiten der Titelkarten). Enttarnte Verräter und Spieler in der Brig können keine Titel erhalten.

KAPITÄN

Der Kapitän bestimmt den Kurs des Schiffes. Immer wenn der Fahrtmarker das Ankunftsfield erreicht, zieht der Kapitän zwei Etappenzielkarten und wählt eine zum Abhandeln aus. Die andere legt er unter den Etappenzielstapel.

Außerdem muss der Kapitän oft bei Krisen Entscheidungen treffen. Die Titelkarte „Kapitän“ fasst alle diese Regeln kurz zusammen.



Titelkarte „Kapitän“

BUCHWÄCHTER

Dem Buchwächter wurde das mysteriöse alte Zauberbuch aus der Kapelle anvertraut. Die Titelkarte „Buchwächter“ verfügt über eine besondere Aktionsfähigkeit, mit der der Amtsinhaber Zauberkarten ziehen und abhandeln kann.



Titelkarte „Buchwächter“

Zauberkarten haben mächtige Fähigkeiten, mit denen z. B. Tiefe Wesen überwältigt oder Ressourcen zurückgewonnen werden können. Allerdings hat Magie stets ihren Preis. Bei den meisten Zaubern besteht die Gefahr, Geistige Gesundheit zu verlieren.

Auch der Buchwächter muss manchmal bei Krisen Entscheidungen treffen.

FERTIGKEITSPROBEN

Eine Fertigungsprobe wird dargestellt durch einen Schwierigkeitsgrad, gefolgt von zwei oder drei Fertigkeitssymbolen. Jedes dieser Symbole steht für eine Fertigkeit, die sich positiv auf die Probe auswirkt.

Diese werden **HILFREICHE FERTIGKEITEN** genannt. Alle anderen Fertigkeiten, die nicht bei der Probe abgebildet sind, wirken sich negativ aus und werden **SABOTIERENDE FERTIGKEITEN** genannt.

Eine Fertigungsprobe wird in folgenden Schritten der Reihe nach abgehandelt:

- 1. ECKDATEN NENNEN:** Lies den Schwierigkeitsgrad und die hilfreichen Fertigkeiten vor.
- 2. CHAOSKARTEN BEITRAGEN:** Nimm die obersten 2 Karten des Chaosstapels und lege sie verdeckt in Reichweite aller Spieler. Sie bilden den Anfang des Probenstapels. Sobald der Chaosstapel leer wird, nimmst du 2 Karten von jedem Fertigkeitstapel außer Verrat und mischst sie zu einem neuen Chaosstapel zusammen.
- 3. FERTIGKEITSKARTEN BEITRAGEN:** Alle Spieler bekommen nun reihum genau **eine** Gelegenheit, Karten zur Probe beizutragen. Es beginnt der Spieler zur Linken des aktiven Spielers, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler kommt als Letztes an die Reihe. Wer an der Reihe ist, kann eine oder mehrere Karten von seiner Hand beitragen, indem er sie verdeckt auf den Probenstapel legt. Es ist auch möglich, auf einen Kartenbeitrag zu verzichten.
- 4. KARTEN MISCHEN:** Nimm den Probenstapel und mische ihn gründlich, sodass niemand nachvollziehen kann, wer welche Karte beigetragen hat. Sind erst einmal Verräter im Spiel, wird es besonders wichtig, dass die Kartenbeiträge geheim bleiben.
- 5. KARTEN SORTIEREN:** Decke nacheinander alle Karten im Probenstapel auf und sortiere sie nach hilfreichen und sabotierenden Fertigkeiten.
- 6. GESAMTWERTE BERECHNEN:** Addiere die Werte aller hilfreichen Fertigkeitssymbole und ziehe die Werte aller sabotierenden Fertigkeitssymbole davon ab. Ist der Gesamtwert gleich oder höher als der Schwierigkeitsgrad, ist die Probe ein Erfolg. Andernfalls ist sie ein Misserfolg.
- 7. KARTEN ABLEGEN:** Alle beigetragenen Fertigkeitssymbole werden auf ihre passenden Ablagestapel (neben den jeweiligen Fertigkeitssymbolen) gelegt.

ERFOLG ODER MISSERFOLG

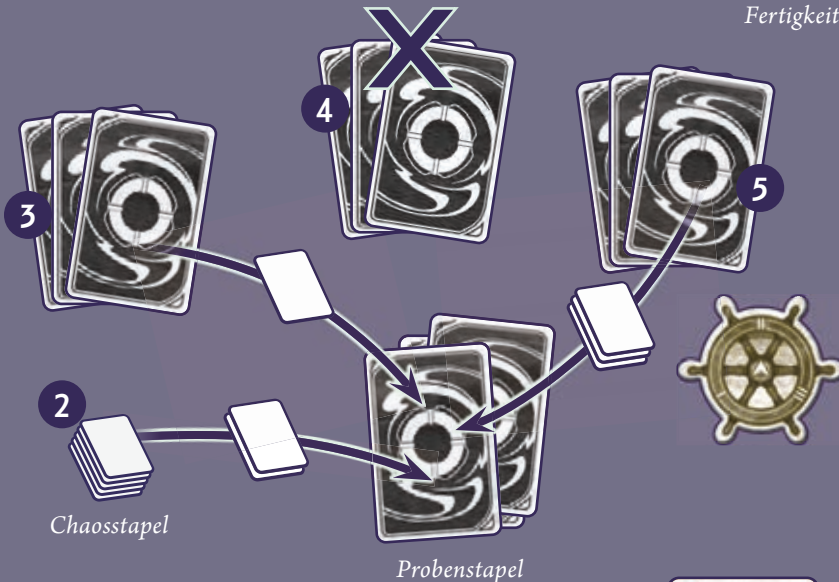
Die Effekte eines Erfolgs oder Misserfolgs stehen auf der Mythoskarte, die die Probe gefordert hat. Manche Krisen erlauben auch Teilerfolge. Diese Karten haben einen Bereich zwischen „Erfolg“ und „Misserfolg“, der mit einer Zahl beginnt, z. B. „8+“. Wenn der Gesamtwert der Probe nicht hoch genug für den Schwierigkeitsgrad war, jedoch die Teilerfolg-Zahl erreicht oder überschritten wurde (in unserem Beispiel 8), dann wird statt des Misserfolgs der Teilerfolg abgehandelt.

Einige Schiffsfelder können ebenfalls Fertigungsproben beinhalten. In dem Fall steht auf dem Feld, was bei einem Erfolg passiert. Ein Misserfolg bei derartigen Proben hat keine Auswirkungen.

BEISPIEL: FERTIGKEITSPROBE

Die aktive Spielerin zieht die Mythoskarte „Sturm auf die Speisekammer“, die eine Probe fordert.

- Der „Sturm auf die Speisekammer“ hat einen Schwierigkeitsgrad von 11 und die hilfreichen Fertigkeiten sind Einfluss (👉) und Stärke (👊). Alle anderen Fertigkeiten sind sabotierende Fertigkeiten.



1

Sabotierende Fertigkeiten

Schwierigkeitsgrad

hilfreiche Fertigkeiten

Sturm auf die Speisekammer

11 Hungrige Passagiere stürmen auf der Suche nach Lebensmitteln die Speisekammer des Schiffes. Das Küchenpersonal bittet um Hilfe, damit die Situation nicht weiter eskaliert.

ERFOLG Keine Auswirkungen.

8+ -1 Nahrung.

MISS-ERFOLG -2 Nahrung.

- Zwei Karten vom Chaosstapel werden zur Probe beigetragen.
- Der Spieler zur Linken der aktiven Spielerin entscheidet, eine seiner Handkarten beizutragen.
- Die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn entscheidet, zu passen und keine Karten beizutragen.
- Als Letztes kommt die aktive Spielerin an die Reihe und beschließt, drei Karten beizutragen. Dann nimmt sie alle beigetragenen Karten und mischt sie.
- Sie deckt die gemischten Karten nacheinander auf und sortiert sie nach hilfreichen und sabotierenden Fertigkeiten.
- Der Gesamtwert der hilfreichen Karten ist 14. Abzüglich des Gesamtwerts der sabotierenden Karten (4) bleiben also noch 10. Das liegt unter dem Schwierigkeitsgrad von 11, reicht aber für den Teilerfolg 8+. Also wird das mittlere Resultat der Krise („-1 Nahrung“) abgehandelt, d. h. der Nahrungsanzeiger wird um 1 gesenkt.

3 Bluttausch
Stärke
Aktion: Wähle...

3 Bluttausch
Stärke

4 Bluttausch
Stärke
Fähigkeit 1: Kann 4 Angriffe...

4 Richts zu verbergen
Einfluss
Bevor Karten zu einer Fertigungsprobe beigetragen werden: Spiele diese Karte aus. Bei dieser Probe werden alle Fertigungskarten offen beigetragen mit Ausnahme der Karten vom Chaosstapel.

hilfreiche Fertigkeiten

3 Scharfsinnig
Wahrnehmung

1 Verrocknen
Wissen
Aktion: Wähle 1 Feind auf einem beliebigen Feld und wirf einen Würfel. Falls der gewählte Feind ein Tiefes Wesen ist, addiere 2 auf das Würfelresultat. Bei 6 oder höher überwallte den Feind.

6

sabotierende Fertigkeiten

ERFOLG Keine Auswirkungen.

8+ -1 Nahrung.

MISS-ERFOLG -2 Nahrung.

7 8+ -1 Nahrung.

MONSTER AKTIVIEREN

Monster werden beim Abhandeln von Mythoskarten aktiviert. Das kann entweder dazu führen, dass sie sich bewegen und angreifen, oder neue Monster auf den Spielplan bringen. **Falls ihr jemals Tiefe Wesen auf dem Spielplan platzieren müsstet, jedoch nicht mehr genügend Figuren im Vorrat sind, endet das Spiel.** Mehr dazu später.

Das Aktivierungssymbol der Mythoskarte bestimmt, welche Monster aktiviert werden. Wie genau die Aktivierung abgehandelt wird, hängt mitunter vom Standort der Monster ab.

MUTTER HYDRA (👉🌊👉)

Sobald Mutter Hydra aktiviert wird, greift sie das Schiff an und beschädigt es. Mutter Hydra beschädigt das Innenfeld, das am nächsten zu ihrem Wasserfeld ist. (Mehr zum Beschädigen von Feldern auf der nächsten Seite.) Danach bewegt sich Mutter Hydra um 1 Wasserfeld in Richtung Bug (die nummerierten Wasserfelder).

Falls Mutter Hydra in der Tiefe ist: Anstatt Mutter Hydra zu aktivieren, fügst du zwei Tiefe Wesen zur Tiefe hinzu. Falls dann vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wirf einen Würfel und bewege Mutter Hydra sowie alle Tiefen Wesen aus der Tiefe auf das Wasserfeld am Bug des Schiffes, das dem Würfelergebnis entspricht.



Mutter Hydra beschädigt die Kapelle (1) und bewegt sich dann um 1 Wasserfeld auf den Bug des Schiffes (2) zu.

VATER DAGON (👉🐉👉)

Sobald Vater Dagon aktiviert wird, platzierst du zwei Tiefe Wesen aus dem Vorrat auf das Deckfeld, das benachbart zu Vater Dagon's Wasserfeld ist. Danach bewegt sich Vater Dagon um 1 Wasserfeld in Richtung Bug des Schiffes (die nummerierten Wasserfelder).

Falls Vater Dagon in der Tiefe ist: Anstatt Vater Dagon zu aktivieren, fügst du zwei Tiefe Wesen zur Tiefe hinzu. Falls dann vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wirf einen Würfel und bewege Vater Dagon sowie alle Tiefen Wesen aus der Tiefe auf das Wasserfeld am Bug des Schiffes, das dem Würfelergebnis entspricht.



Vater Dagon platziert 2 Tiefe Wesen aus dem Vorrat auf dem zu ihm benachbarten Deckfeld (1) und bewegt sich dann um 1 Wasserfeld auf den Bug des Schiffes (2) zu.

TIEFE WESEN (👉👉)

Wenn die Tiefen Wesen aktiviert werden, betrifft das stets alle Tiefen Wesen auf dem Spielplan, außer in der Tiefe. Jedes Tiefe Wesen wird unabhängig von den anderen aktiviert. Befinden sich mehrere Tiefe Wesen auf dem Spielplan, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge.

Sobald ein Tiefes Wesen aktiviert wird, versucht es einen Charakter oder Passagier zu überwältigen, ein Feld zu beschädigen oder sich zu bewegen. Es handelt genau **einen** dieser Effekte nach folgender Priorität ab:

- 1. ANGREIFEN:** Das Tiefe Wesen greift einen Charakter auf seinem Feld an. Stehen mehrere Charaktere auf seinem Feld, entscheidet der aktive Spieler. Das Tiefe Wesen wird keinen enttarnten Verräter angreifen (mehr dazu später). Wirf einen Würfel. Bei 6 oder höher wird der angegriffene Charakter überwältigt und in die Krankenstation geschickt.
- 2. ÜBERWÄLTIGEN:** Das Tiefe Wesen überwältigt einen Passagier auf seinem Feld. Liegen mehrere Passagiermarker auf seinem Feld, entscheidet der aktive Spieler. Wenn ein Passagier überwältigt wird, wird sein Marker aufgedeckt. Für jedes darauf abgebildete Symbol geht eine passende Ressource verloren. Dann wird der Passagiermarker aus dem Spiel entfernt.
- 3. BESCHÄDIGEN:** Das Tiefe Wesen beschädigt sein Feld. Dies ist nur möglich, falls es sich um ein unbeschädigtes Innenfeld handelt. Mehr dazu später.
- 4. BEWEGEN:** Das Tiefe Wesen bewegt sich auf ein benachbartes Feld. Die Bewegungsrichtung hängt von seinem momentanen Standort ab:
 - Falls das Tiefe Wesen auf einem Wasserfeld ist, bewegt es sich auf das benachbarte Deckfeld.
 - Falls das Tiefe Wesen auf einem Deckfeld ist, bewegt es sich auf das benachbarte Innenfeld.
 - Falls das Tiefe Wesen auf einem Innenfeld ist, bewegt es sich um 1 Feld auf das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld zu. Gibt es mehrere Möglichkeiten, bewegt es sich auf das Feld mit der höchsten aufgedruckten Nummer zu.

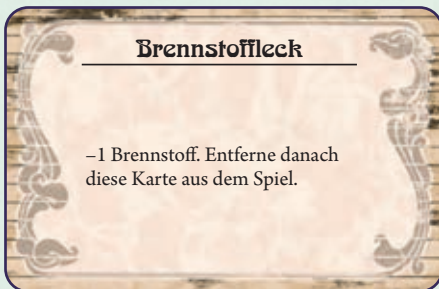
Falls keine Tiefen Wesen auf dem Spielplan sind (außer in der Tiefe): Füge zwei Tiefe Wesen zur Tiefe hinzu. Falls dann vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wirf einen Würfel und bewege alle Monster aus der Tiefe – einschließlich Mutter Hydra und Vater Dagon – auf das Wasserfeld am Bug des Schiffes, das dem Würfelergebnis entspricht.

Auf Seite 20 befinden sich mehrere Beispiele für die Aktivierung von Tiefen Wesen.

BESCHÄDIGEN

Monster und Krisen können dazu führen, dass die *Atlantica* beschädigt wird. Während Monster gezielt Felder beschädigen, besagen Krisen oft einfach, dass das Schiff beschädigt wird. In jedem Fall ziehst du die oberste Karte des Schadensstapels und handelst ihren Effekt ab.

Die meisten Schadenskarten werden auf das beschädigte Feld gelegt. Andere wiederum werden nach Abhandlung ihres Effekts aus dem Spiel entfernt.



Die Karte „Strukturschäden“ wird auf das beschädigte Feld gelegt, während die Karte „Brennstoffleck“ nach der Abhandlung aus dem Spiel entfernt wird.

Solange eine Schadenskarte auf einem Feld liegt, gilt das Feld als beschädigt und seine Aktionsfähigkeit kann nicht verwendet werden.

Wenn ein beschädigtes Feld erneut beschädigt werden würde, wird stattdessen das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld beschädigt. Gibt es mehrere unbeschädigte Innenfelder in gleicher Nähe, wird das mit der höheren aufgedruckten Nummer beschädigt.

Wenn du beim Abhandeln eines Effekts, der „das Schiff“ beschädigt, die Karte „Strukturschäden“ ziehst, wirf einen Würfel und lege die Karte auf das Innenfeld, dessen aufgedruckte Nummer dem Würfelergebnis entspricht.

REPARIEREN

Beschädigte Felder bleiben beschädigt, bis sie repariert werden. **Falls es zu irgendeinem Zeitpunkt sechs beschädigte Felder gibt, endet das Spiel.** Mehr dazu später.

Um ein Feld zu reparieren, kannst du die Aktionsfähigkeit einer Schadenskarte auf deinem Feld verwenden. Sobald das Feld repariert ist, wird die Schadenskarte in den Schadensstapel zurückgemischt. Steht ein Tiefes Wesen auf deinem Feld, kannst du das Feld nicht reparieren.

ÜBERWÄLTIGEN

Charaktere, Passagiere und Tiefe Wesen können im Verlauf des Spiels auf verschiedenste Weisen überwältigt werden. Dabei gelten je nach Art der überwältigten Person folgende Regeln:

- ♣ Wenn ein Charakter überwältigt wird, wird er in die Krankenstation geschickt.
- ♣ Wenn ein Tiefes Wesen überwältigt wird, kehrt es in den Vorrat zurück.
- ♣ Wenn ein Passagier überwältigt wird, deckt ihr seinen Marker auf. Für jedes abgebildete Symbol geht eine passende Ressource verloren. Immer wenn eine Ressource verloren geht, müsst ihr den passenden Anzeiger entsprechend senken. Anschließend wird der Passagiermarker aus dem Spiel entfernt.
- ♣ Wenn ein enttarnter Verräter überwältigt wird, wird er in die Brig geschickt. Mehr dazu später.

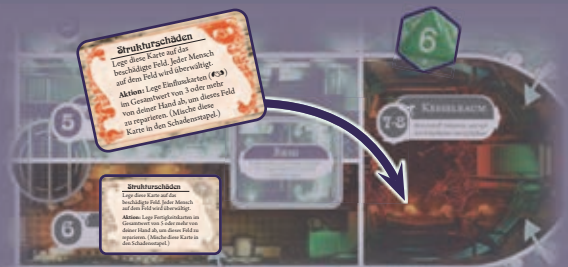
BEISPIEL: SCHIFF WIRD BESCHÄDIGT

Die aktive Spielerin liest auf ihrer Mythoskarte: „Das Schiff wird beschädigt.“ Sie zieht die oberste Karte des Schadensstapels und erhält: „Strukturschäden“.

Um zu bestimmen, welches Feld beschädigt wird, würfelt die aktive Spielerin: eine 6, das ist die Messe. Da die Messe bereits beschädigt ist, muss die aktive Spielerin stattdessen das nächstgelegene unbeschädigte Feld bestimmen.

Die Brig kann nicht beschädigt werden und fällt somit raus. Das Kapitänsquartier (nicht abgebildet), der Frachtraum und der Kesselraum sind alle unbeschädigt und benachbart zur Messe.

Von allen möglichen Feldern hat der Kesselraum die höchste Nummer. Also legt die aktive Spielerin die Schadenskarte auf dieses Feld.



BEISPIELE: AKTIVIERUNG DER TIEFEN WESEN

BEISPIEL 1: Vier Tiefe Wesen werden aktiviert.

1. Ein Tiefes Wesen greift den Charakter auf seinem Feld an. Ein Spieler würfelt für das Tiefe Wesen: eine 4. Das reicht nicht, um den Charakter zu überwältigen.
2. Ein zweites Tiefes Wesen greift an und würfelt eine 7. Das reicht, um den Charakter zu überwältigen. Für die restlichen Tiefen Wesen sind keine Charaktere mehr zum Angreifen auf dem Feld übrig.



3. Das dritte Tiefe Wesen überwältigt einen Passagier auf seinem Feld, was zum Verlust einer Seele (☠) und einer Geistigen Gesundheit (🧠) führt.
4. Das letzte Tiefe Wesen bewegt sich in Pfeilrichtung in die Kapelle.

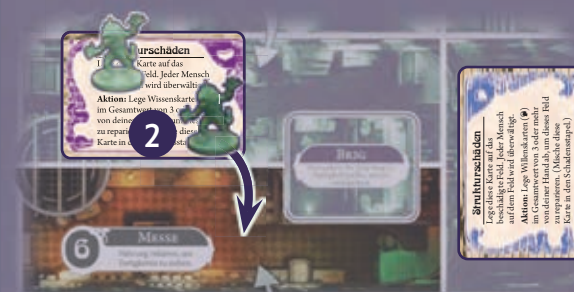


BEISPIEL 2: Zwei Tiefe Wesen werden aktiviert.

1. Die Tiefen Wesen befinden sich auf einem Innenfeld und es gibt keine Charaktere zum Angreifen. Das erste beschädigt also das Feld. Eine Schadenskarte wird gezogen und auf das Feld gelegt. Das Feld ist jetzt beschädigt und kann von dem zweiten Tiefen Wesen nicht erneut beschädigt werden.



2. Das zweite Tiefe Wesen bewegt sich auf das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld zu. Der Kesselraum ist bereits beschädigt (eine Schadenskarte liegt darauf) und die Brig ist für Tiefe Wesen nicht zugänglich. Sowohl die Messe als auch die Kapelle (nicht abgebildet) sind unbeschädigt. Da die Messe die höhere aufgedruckte Nummer hat, bewegt sich das Tiefe Wesen dorthin.



PASSAGIERE RISKIEREN

Manchmal sind Passagiere dem Risiko eines Angriffs durch die Tiefen Wesen ausgesetzt. Wenn ein Spieleffekt besagt, dass du einen „Passagier riskieren“ sollst, wirfst du einen Würfel und platzierst einen Passagiermarker aus dem Vorrat auf das Deckfeld, das deinem Würfelergebnis entspricht. Werden mehrere Passagiere riskiert, würfelst du für jeden einzeln und platzierst ihn auf das entsprechende Deckfeld.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet unverzüglich, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

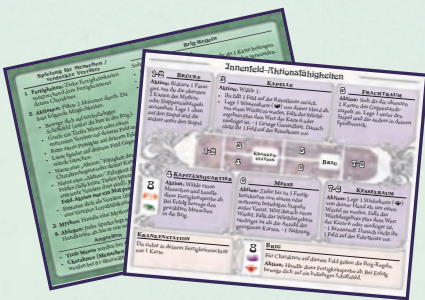
- Es liegen Etappenzielkarten mit insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten aus und der Fahrtmarker erreicht das Ankunftsfield der Fahrtleiste.
- Mindestens ein Ressourcenanzeiger sinkt auf 0.
- Es liegen 6 Schadenskarten gleichzeitig auf dem Schiff.
- Ihr müsstet Tiefe Wesen auf dem Spielplan platzieren, aber es befinden sich nicht genügend Figuren im Vorrat.

Sobald eine dieser Bedingungen eintritt, deckt ihr alle eure Loyalitätskarten auf. Ist die erste Bedingung eingetreten, gewinnen alle, die ausschließlich Mensch-Loyalitätskarten haben. Andernfalls gewinnen alle, die mindestens eine Hybrid-Loyalitätskarte haben.

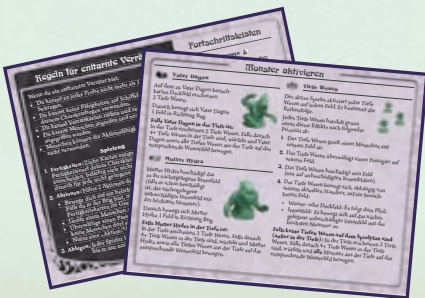
ÜBERSICHTSBÖGEN

ABGRUNDTIEF enthält zwei Arten von doppelseitigen Übersichtsbögen, auf denen ihr nützliche Informationen findet.

- Der Übersichtsbogen für Menschen beschreibt auf der einen Seite die Aktionsfähigkeiten aller Innenfelder des Schiffes und auf der anderen wichtige Regeln für Menschenspieler.



- Der Übersichtsbogen für Verräter beschreibt auf der einen Seite die Regeln für Monsteraktivierungen und auf der anderen die Regeln für enttarnte Verräter und die Fortschrittsleisten.



LEINEN LOS!

Nun wisst ihr genug, um mit dem Spiel beginnen zu können. Spielt einfach los, und wenn ihr auf eine unbekannte Regel stößt, schlagt sie entweder im Referenzhandbuch nach oder lasst sie vorerst einfach aus.

Spielt so lange, bis jeder von euch ein Mal am Zug war. Dann wird es Zeit, die Verräter ins Spiel zu bringen. Lest dazu den Textkasten „Loyalitätskarten austeilen“ sowie den Rest der Spielanleitung, um alles Wichtige über Verräter zu erfahren.

DAS ERSTE SPIEL

LOYALITÄTSKARTEN AUSTEILEN

In eurer ersten Runde habt ihr alle auf das Überleben der Menschen hingearbeitet. Einige von euch sind jedoch in Wahrheit Komplizen der Tiefen Wesen – und wer das ist, bestimmen die Loyalitätskarten.

Bei einer Standardpartie **ABGRUNDTIEF** kennt ihr eure Loyalität von Beginn an. Nun, da ihr erste Erfahrungen mit dem Spiel gesammelt habt, wird es Zeit, eure wahre Loyalität kennenzulernen, indem ihr Loyalitätskarten austeilt.

Einige von euch werden nach dem Erhalt ihrer Loyalitätskarte feststellen, dass ihre Ziele sich geändert haben. Mitspieler, denen ihr bis eben noch vertrauen konntet, planen nun möglicherweise euren Untergang. Oder seid ihr es etwa, die den Ruf des Ozeans gehört haben und ihm nun folgen müssen?

Zu Beginn des Spiels habt ihr einen Loyalitätsstapel aus Mensch- und Hybrid-Karten zusammengestellt. **Teilt nun jedem Spieler eine Karte vom Loyalitätsstapel aus.** Jeder von euch sollte seine Karte 30 Sekunden lang ansehen. Dabei ist wichtig, dass jeder die Augen auf seiner Karte behält, damit sich niemand durch seine Reaktion auf die Karte verrät.

Nach 30 Sekunden legt jeder seine Loyalitätskarte verdeckt in seinen Spielbereich. Vermeidet es, eure Loyalitätskarte während des Spiels erneut anzusehen, da dies etwas über eure Loyalität verraten könnte.

Anschließend könnt ihr nach den normalen Regeln weiterspielen.

VERRÄTER

Verräter sind in der Regel Hybriden aus Menschen und Tiefen Wesen. Sie sehen (weitestgehend) menschlich aus, tragen aber die Gene der Tiefen Wesen in sich, die sich manchmal erst in fortgeschrittenem Alter manifestieren. Hybriden verspüren eine instinktive Loyalität zu ihren Verwandten aus den Meerestiefen und wollen die *Atlantica* untergehen sehen. Wer mindestens eine Hybrid-Loyalitätskarte hat, ist ein Verräter.



Mensch-Loyalitätskarte



Hybrid-Loyalitätskarte

Im Laufe des Spiels haben Verräter die Möglichkeit, sich zu enttarnen (siehe „Das Spiel als Verräter“ rechts). Bis dahin werden sie jedoch für alle Spieleffekte als **MENSCHEN** behandelt – genau wie alle anderen, die nur Mensch-Loyalitätskarten haben.

Der Textkasten „Tipps für verdeckte Verräter“ gibt nützliche Hinweise, wie man diskret auf einen Sieg der Tiefen Wesen hinarbeiten kann. Im Textkasten „Enttarnen oder nicht enttarnen?“ auf der nächsten Seite werden die Vor- und Nachteile des Enttarnens aufgeführt.

LOYALITÄTSKARTEN AUSTEILEN

Bei einer Standardpartie **ABGRUNDTIEF** wird jedem bei Spielbeginn eine Loyalitätskarte ausgeteilt. Später, in der Phase des Erwachens, werden weitere Loyalitätskarten ausgeteilt. Aber mehr dazu später.

Wann immer Loyalitätskarten ausgeteilt werden, sollte jeder von euch seine Karte 30 Sekunden lang ansehen. Ihr könnt entweder einen Timer stellen oder laut bis 30 zählen. In diesen 30 Sekunden sollte niemand den Blick von seiner Karte abwenden. Das ist wichtig, um nicht versehentlich durch Mimik oder Gestik seine Loyalität preiszugeben.

Nach den 30 Sekunden legt jeder seine Loyalitätskarte verdeckt vor sich. Seht sie euch möglichst nicht wieder an, um euren Mitspielern keine Hinweise zu liefern.

DAS SPIEL ALS VERRÄTER

Jeder, der mindestens eine Hybrid-Loyalitätskarte hat, ist loyal zu den Tiefen Wesen und hat das Ziel zu verhindern, dass die *Atlantica* den Hafen erreicht. Wenn du eine Hybrid-Loyalitätskarte erhältst, musst du unbedingt darauf achten, dass kein anderer Spieler einen Blick darauf erhascht. Du kannst einen Großteil des Spiels oder sogar das ganze Spiel über verdeckt bleiben und aus dem Verborgenen heraus das Schiff sabotieren.

Wenn du das Gefühl hast, dass deine Mitspieler dich verdächtigen, oder wenn du einen aggressiveren Spielstil bevorzugst, kannst du dich auch als Verräter enttarnen. Das macht dich zum **ENTTARNTEN VERRÄTER**, der offen gegen die Menschen agiert. Einmal enttarnt, kannst du nicht wieder zum verdeckten Verräter werden.

Ob du dich enttarnst oder nicht, hat keinen Einfluss auf deine Siegbedingungen. Wer eine Hybrid-Loyalitätskarte hat, gewinnt, wenn er die Menschen vom Erreichen ihres Spielziels abhält, selbst wenn er sich bis zum Ende nicht enttarnt.

TIPPS FÜR VERDECKTE VERRÄTER

Als verdeckter Verräter hast du viele Möglichkeiten, den Menschen Sand ins Getriebe zu streuen. Zum Beispiel:

SABOTIERE FERTIGKEITSPROBEN: Niemand ist verpflichtet, hilfreiche Karten zu Fertigkeitstests beizutragen. Trage gar keine oder nur sabotierende Karten bei, um den Gesamtwert der Gruppe zu senken. Da stets zwei zufällige Karten vom Chaosstapel beigetragen werden, ist es möglich, eine Probe zu sabotieren, ohne dabei erwischt zu werden. Erst wenn mehr als zwei sabotierende Karten auftauchen, ist klar, dass ein Verräter die Finger im Spiel hatte.

SPIELE INEFFIZIENT: Es gibt viele Möglichkeiten, ineffizient zu spielen und damit die Überlebenschancen der Menschen zu senken. Beispielsweise kannst du lügen, was deine Handkarten betrifft. Wenn du die Gelegenheit zum Umsortieren der Karten in einem Stapel bekommst, kannst du das zum Vorteil der Verräter tun.

MISSBRAUCHE DEIN AMT: Als Kapitän oder Buchwächter kannst du besonders großen Schaden für die Menschen anrichten. Beispielsweise kannst du als Kapitän das Schiff nur langsam vorankommen lassen, indem du Etappenzielkarten mit niedrigen Entfernungswerten wählst. Als Buchwächter kannst du Zauberkarten abhandeln, die den Menschen mehr schaden als nutzen.

ENTTARNEN ODER NICHT ENTTARNEN?

Die Entscheidung, ob (und wann) man sich enttarnt, ist äußerst wichtig für den Verräter. Ein Verräter kann sich zu jedem Zeitpunkt im Spiel enttarnen – sofern er zu diesem Zeitpunkt eine Aktion hat. Nach dem Enttarnen gibt es jedoch kein Zurück mehr. Hier sind ein paar Gründe, die für und gegen das Enttarnen sprechen.

Es hat einige Vorteile, sich als Verräter zu enttarnen:

- Der Verräter kann die Menschenspieler direkt angreifen.
- Der Verräter kann Verratskarten mit negativen Effekten für die Menschen ziehen und verwenden.
- Der Verräter kann die Aktionsfähigkeit seines Feldes für die Menschen blockieren.
- Der Verräter kommt einfacher aus der Brig heraus.
- Hat der Verräter mehr als eine Hybrid-Loyalitätskarte, gewinnt er durch die Enttarnung einen Verbündeten am Spieltisch, da er beim Enttarnen seine übrigen Loyalitätskarten an einen anderen Spieler weiterreicht.

Ein enttarnter Verräter hat aber auch Einschränkungen, die für verdeckte Verräter nicht gelten:

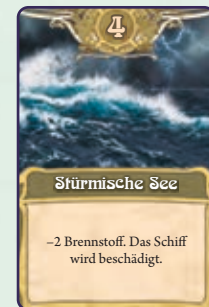
- Der Verräter zieht keine Mythoskarte in seinem Zug.
- Der Verräter kann zu jeder Probe maximal 1 Fertigkeitkarte beitragen.
- Der Verräter kann die Fähigkeiten seines Charakterbogens und seines Feldes nicht mehr verwenden.
- Der Verräter kann von den Menschenspielern direkt angegriffen werden.

Behalte alle diese Faktoren im Hinterkopf, um zu entscheiden, ob und wann du dich als Verräter enttarnen willst.

PHASE DES ERWACHENS

Auf halbem Weg verspüren einige an Bord der *Atlantica* ein sonderbares Gefühl, als würde ein bisher ungeahntes Erbe in ihnen erwachen ...

Sobald Etappenzielkarten mit insgesamt sechs oder mehr Entfernungseinheiten ausliegen, hat die *Atlantica* die Hälfte ihrer Wegstrecke zurückgelegt. Unmittelbar nach dem Abhandeln der Etappenzielkarte, die euch auf sechs oder mehr Entfernungseinheiten gebracht hat, erhält jeder von euch 1 Loyalitätskarte vom Loyalitätsstapel. Wer sowohl eine Mensch-Karte als auch eine Hybrid-Karte hat, ist loyal zu den Tiefen Wesen. Da der Loyalitätsstapel nun leer ist, wisst ihr, dass mindestens einer von euch ein Verräter ist und insgeheim für die Tiefen Wesen arbeitet.



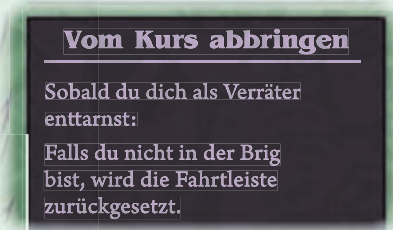
Nach dem Abhandeln der Etappenzielkarte „Stürmische See“ hat das Schiff sechs Entfernungseinheiten zurückgelegt. Das heißt, die Spieler gehen sofort zur Phase des Erwachens über.



ENTTARTE VERRÄTER

Wer eine Hybrid-Loyalitätskarte hat, kann sich als Aktion als Verräter enttarnen. Dies geschieht in folgenden Schritten:

1. Decke eine (und nur eine) deiner Hybrid-Loyalitätskarten auf.
2. Handle die „Sobald du dich als Verräter enttarnst“-Fähigkeit auf deinem Charakterbogen ab.

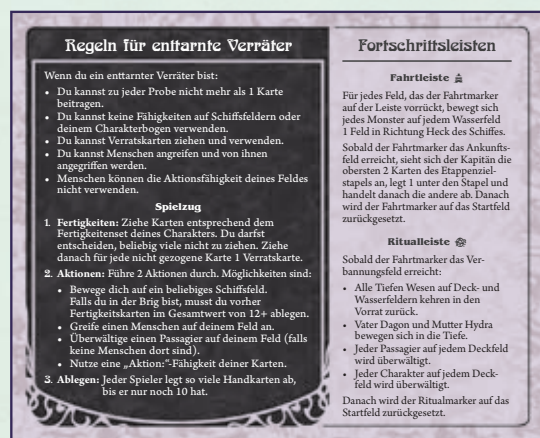


Arjun Singh's Enttarnen-Fähigkeit

3. Falls das Schiff weniger als 12 Entfernungseinheiten zurückgelegt hat, gib deine verdeckten Loyalitätskarten an einen anderen Spieler deiner Wahl. Falls eine davon eine Hybrid-Loyalitätskarte ist, hast du nun einen weiteren Verbündeten an Bord, der dir beim Sabotieren des Schiffes helfen wird.

Falls Loyalitätskarten weitergegeben werden, solltet ihr **alle** 30 Sekunden lang auf eure eigenen Loyalitätskarten schauen, sodass der Spieler, der Karten erhalten hat, sie unbeobachtet lesen kann.

4. Falls du einen oder mehrere Titel hast, verlierst du sie.
5. Entferne deine Talentkarte aus dem Spiel (sofern du sie noch hast). Falls du irgendwelche Mythoskarten in deinem Spielbereich hast, lege sie ab. Nimm dir dann den Übersichtsbogen für Verräter.



Übersichtsbogen für Verräter

6. Falls du nicht in der Brig bist, darfst du beliebig viele Fertigkeitsskarten von der Hand ablegen und ebenso viele Verrat-Fertigkeitsskarten nachziehen.
7. Befestige einen Verräterring an deinem Charakteraufsteller.

Nach Abschluss dieser Schritte geht der aktuelle Zug weiter. Falls du noch Aktionen übrig hast, kannst du sie durchführen, wobei dir die Aktionsmöglichkeiten für enttarnte Verräter zur Verfügung stehen (siehe rechts).

DER SPIELZUG EINES ENTTARNTEN VERRÄTERS

Nachdem du dich als Verräter enttarnst hast, läuft dein Spielzug etwas anders ab als der eines loyalen Menschen. Ein Verräterspielzug besteht aus den folgenden Schritten, die der Reihe nach durchgeführt werden:

1. FERTIGKEITEN
2. AKTIONEN
3. ABLEGEN

Es folgt eine ausführliche Erklärung aller Schritte.

SCHRITT 1: FERTIGKEITEN

Genau wie ein Mensch ziehst du Fertigkeitsskarten entsprechend deinem Fertigkeitenstapel. Allerdings hast du noch eine weitere Möglichkeit. Du kannst entscheiden, beliebig viele dieser Karten nicht zu ziehen und stattdessen ebenso viele Verrat-Fertigkeitsskarten zu ziehen.

Verrat-Fertigkeitsskarten haben Fähigkeiten, die nur von enttarnten Verrätern verwendet werden können, und sabotieren jede Probe.

SCHRITT 2: AKTIONEN

Führe nacheinander zwei Aktionen deiner Wahl durch. Es ist auch erlaubt, zwei Mal dieselbe Aktion durchzuführen. Zur Auswahl stehen: bewegen, einen Menschen angreifen, einen Passagier überwältigen und eine Aktionsfähigkeit verwenden.



BEWEGEN

Du kannst eine Aktion ausgeben, um dich auf ein beliebiges Schiffsfeld (außer Krankenstation und Brig) zu bewegen. Auf Wasserfelder oder in die Tiefe kannst du dich nicht bewegen.

Falls du in der Brig bist, kannst du dich nicht hinausbewegen, außer du legst Fertigkeitkarten im Gesamtwert von mindestens 12 von deiner Hand ab. Du musst alle diese Karten gleichzeitig ablegen und dich anschließend sofort aus der Brig hinausbewegen.

Solange du auf einem Feld stehst, können die anderen Spieler die Fähigkeit dieses Feldes nicht verwenden.

EINEN MENSCHEN ANGREIFEN

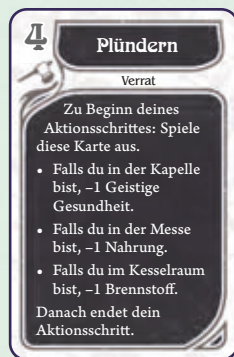
Du kannst eine Aktion ausgeben, um einen Menschen auf deinem Feld anzugreifen. Wirf dazu einen Würfel. Bei 6 oder höher hast du den Menschen überwältigt.

EINEN PASSAGIER ÜBERWÄLTIGEN

Liegt ein Passagiermarker auf deinem Feld, kannst du eine Aktion ausgeben, um den Passagier zu überwältigen. Diese Möglichkeit besteht nur, falls kein Mensch auf deinem Feld ist. Befinden sich mehrere Passagiere auf deinem Feld, entscheidest du, welchen du überwältigst.

EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

Du kannst eine Aktion ausgeben, um die Aktionsfähigkeit einer Karte auf deiner Hand oder in deinem Spielbereich zu verwenden. Die Aktionsfähigkeiten deines Charakterbogens und deines Feldes kannst du nicht mehr verwenden.



Wenn ein enttarnter Verräter die Verratskarte „Plündern“ ausspielt, hat er in diesem Zug keine Aktionen.

Manche Verratskarten (wie die oben abgebildete) kannst du nur zu Beginn deines Aktionsschrittes ausspielen. Nach dem Abhandeln einer solchen Karte endet dein Aktionsschritt. Das heißt, du kannst in diesem Zug weder deine zwei Aktionen durchführen noch irgendwelche anderen Verratskarten ausspielen.

SCHRITT 3: ABLEGEN

Jeder – egal ob Mensch oder Verräter – zählt die Fertigkeitkarten auf seiner Hand. Wer mehr als 10 Handkarten hat, legt so viele seiner Wahl ab, bis er nur noch 10 hat.

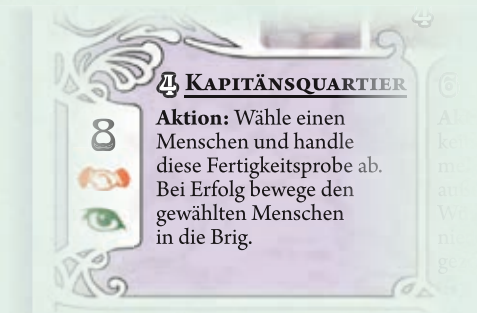
DER UMGANG MIT VERRÄTERN

Solange Verräter auf dem Schiff ihr Unwesen treiben, brauchen die Menschen Möglichkeiten, mit ihnen umzugehen.

Wenn du kein enttarnter Verräter bist, kannst du eine Aktion ausgeben, um einen enttarnten Verräter auf deinem Feld anzugreifen. Wirf dazu einen Würfel. Bei 6 oder höher hast du den enttarnten Verräter überwältigt und schickst ihn in die Brig.

DIE BRIG

Der Umgang mit verdeckten Verrätern ist deutlich schwieriger, da man nie genau weiß, wer sie sind. Wenn du einen starken Verdacht gegen einen Mitspieler hast, kannst du versuchen, ihn in die Brig zu sperren. Verwende dazu die Aktionsfähigkeit des Kapitänsquartiers.



Aktionsfähigkeit des Kapitänsquartiers

Wer in die Brig geschickt wird, verliert alle seine Titel.

Die folgenden Regeln gelten für jeden in der Brig. Eine Zusammenfassung findet ihr auf euren Übersichtsbögen für Menschen:

- ☛ Du kannst die Brig nicht auf normalem Weg verlassen.
 - Als Mensch musst du die Aktionsfähigkeit der Brig durchführen und Erfolg bei einer Fertigungsprobe haben, um die Brig zu verlassen.
 - Als enttarnter Verräter musst du Karten ablegen, um die Brig zu verlassen.
- ☛ Du kannst zu jeder Probe maximal 1 Fertigkeitkarte beitragen.
- ☛ Du kannst keine Fähigkeiten von Gegenständen in deinem Spielbereich verwenden.
- ☛ Viele Spielerfähigkeiten haben die Voraussetzung „falls du nicht in der Brig bist“. Solange du in der Brig bist, kannst du sie nicht verwenden. Dazu gehören alle negativen Enttarnen-Effekte. (Du kannst dich zwar in der Brig als Verräter enttarnen, aber deine Enttarnen-Fähigkeit kannst du dabei nicht verwenden.)
- ☛ In deinem Mythosschritt (falls du ein Mensch bist) ignorierst du die Krise auf deiner gezogenen Mythoskarte und handelst nur die Aktivierungs- und Fortschrittssymbole der Karte ab. Bietet das Fortschrittssymbol eine Auswahl (☛), wird diese vom Kapitän und nicht von dir getroffen.

Solange ein verdeckter Verräter in der Brig sitzt, ist sein Bedrohungspotenzial stark eingeschränkt. Wenn ihr jedoch einen Unschuldigen in die Brig sperrt, kann es für die Menschen deutlich schwieriger werden.

GEHEIMHALTUNG

Ein zentrales Element von **ABGRUNDTIEF** ist die Ungewissheit, Paranoia und Spannung, die durch die Anwesenheit der verdeckten Verräter entsteht. Damit die Verräter die Chance haben, ihre Tarnung aufrechtzuerhalten, und die Stimmung des Spiels gewahrt bleibt, gibt es ein paar Richtlinien zu Geheimhaltung und Kommunikation.

Die grundsätzlichen Kommunikationsrichtlinien lauten wie folgt:

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

Diese Richtlinien sind keine strikten Regeln. Verwendet sie eher als Grundlage, um eure eigenen Kommunikationsregeln zu entwickeln, die zu eurem Spielstil passen. Im ersten Spiel solltet ihr euch zunächst an die Richtlinien halten, anschließend könnt ihr selbst entscheiden, wie ihr sie anpassen wollt. Detaillierte Richtlinien zu Geheimhaltung und Kommunikation findet ihr in Anhang III des Referenzhandbuchs.

NACH DEM ERSTEN SPIEL

Jetzt kennt ihr die Grundlagen von **ABGRUNDTIEF**. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, schlagt im Referenzhandbuch nach.

Für euer erstes Spiel habt ihr einige Regeln ausgelassen oder in vereinfachter Form angewendet, um leichter den Einstieg zu finden. Wenn ihr das nächste Mal **ABGRUNDTIEF** spielt, könnt ihr folgende Regeln hinzufügen und so das komplette Spielerlebnis genießen:

- ☛ Jedem Spieler wird während des Spielaufbaus eine Loyalitätskarte ausgeteilt (nicht am Ende der ersten Runde). Das heißt, dass bereits zu Beginn ein oder mehrere Verräter im Spiel sein können. In der Phase des Erwachens wird weiterhin jedem Spieler eine zweite Loyalitätskarte ausgeteilt.
- ☛ Beim Ziehen der Starthand während des Spielaufbaus zieht jeder Spieler außer dem aktiven Spieler drei beliebige Karten aus seinem Fertigkeitenset (nicht sein komplettes Fertigkeitenset).
- ☛ Beim Spiel zu viert oder zu sechst kommt eine besondere Loyalitätskarte in den Loyalitätsstapel: der Kultist. Mehr dazu unter „Spielziel“ im Referenzhandbuch.

KLARSTELLUNGEN

WICHTIGE BEGRIFFE

Folgende Begriffe werden euch häufiger begegnen:

- ☛ **BENACHBART:** Zwei Felder sind benachbart, falls sie eine gemeinsame Grenze haben. Felder, die nur eine gemeinsame Ecke haben, sind nicht benachbart. Eine Komponente ist zu denselben Feldern und Komponenten benachbart wie das Feld, auf dem sie sich befindet. Komponenten, die sich auf benachbarten Feldern befinden, sind ebenfalls benachbart.
- ☛ **FEIND/FEINDLICH:** Für einen Menschen ist ein Feind entweder ein Tiefes Wesen oder ein enttarnter Verräter. Für einen enttarnten Verräter ist ein Feind ein Mensch.

VERBESSERUNGSGEGENSTÄNDE

Manche Gegenstände haben das Schlüsselwort Verbesserung sowie eine Fertigkeit unten auf der Karte. Solange ein solcher Gegenstand aktiv ist, zählt die Fertigkeit zu deinem Fertigkeitenset hinzu.

Du kannst immer nur einen Verbesserungsgegenstand gleichzeitig aktiv haben. Ein Verbesserungsgegenstand ist aktiv, solange er offen in deinem Spielbereich liegt. Ist er verdeckt, ist er inaktiv.

Zu Beginn deines Spielzugs und wann immer du einen Verbesserungsgegenstand erhältst, wählst du einen deiner Verbesserungsgegenstände aus, drehst ihn auf die offene Seite und drehst alle anderen auf die verdeckte Seite.

CREDITS

GAME DESIGN: Tony Fanchi
BASED ON GAME DESIGN BY: Corey Konieczka
TECHNICAL WRITING: Adam Baker
PRODUCER: Molly Glover
EDITING: Jonathan Keith
PROOFREADING: Calli Oliverius
BOARD GAME MANAGER: Chris Winebrenner-Palo
ARKHAM HORROR STORY REVIEW: Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry und Matthew Newman
CREATIVE DIRECTOR OF STORY AND SETTING: Katrina Ostrander
GRAPHIC DESIGN: Michael Silsby mit Evan Simonet und WiL Springer
GRAPHIC DESIGN MANAGER: Christopher Hosch
COVER ART: Jokubas Uogintas
BOARD ART: Henning Ludvigsen
INTERIOR ART: Tiziano Baracchi, Joshua Cairos, JB Casacop, Duallbrush, Guillaume Ducos, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Robert Laskey, Mark Molnar, Pixoloid Studios, Isuardi Therianto und Jokubas Uogintas
ART DIRECTION: Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson
MANAGING ART DIRECTOR: Tony Bradt
SCULPTING: Rowena Frenzel
PLASTICS DESIGN TECHNICIAN: Kevin Van Sloun
SCULPTING LEAD: Adam Martin
QUALITY ASSURANCE COORDINATION: Zach Tewalthomas
STUDIO APPROVAL COORDINATOR: Jim Cartwright
PRODUCTION MANAGEMENT: Justin Anger und Tim Najmolhoda
VISUAL CREATIVE DIRECTOR: Brian Schomburg
SENIOR PROJECT MANAGER: John Franz-Wichlacz
EXECUTIVE GAME DESIGNER: Nate French
HEAD OF STUDIO: Chris Gerber

TESTSPIELER

David Adams, Zachary Bart, Jean-Francois Beaudoin, Dane Beltrami, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Taylor Block, Frank Brooks, Crista Burgoyne, Eddie „Flip“ Burgoyne, Sarah Burt, Steve Caja, Daniel Lovat Clark, Rebecca Corner, Alex Davy, Alice Ding, Jeremy M. Dobson, David Dueck, Jacob East, Marieke Franssen, Kyle Friesen, Matt „Radix“ Froese, Ben Hawks, Anita Hilberdink, Shane Hinerman, Stefanie Hofmann, Grace Holdinghaus, Sydney Hollingshead, Ryckie J. Holm, Kenneth Hoskins, Jeanette Jewell, Garrett Jones, Mark Jones, Richard „Padre“ Jones, Lawrence Keohane, John Keyton IV, James Kniffen, Douglas Knight, Corey Konieczka, Christopher Kowall, Matthew Kuhl, Patrick Langlaiss, Troy Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Colin Looney, Emile de Maat, Erik Miller, Bobby Moran, Carlos Morel, Conner Neufeld, Carlton Norris, Devon Norris, Sarah Norris, Brenden Nuttall, Gabriel Nuttall, Joel Nuttall, Micah Nuttall, Ciaran O’Sullivan, Alex Porter, Ashlee Ramme, Neal Rand, Glen Saward, Eric Schuld, Han-nie Shih, Jan Niklas Seul, Ian Shlasko, Kevin Van Sloun, Corbett Smith, Douglas Stover, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Mitch Turley, Jason Walden, Michael Webb, Josh Wiebe, Chuck Williams und Niels Wode

Ein besonderes Dankeschön an unsere Betatester!

DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG UND REDAKTION: Susanne Kraft
LEKTORAT: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky
LAYOUT UND GRAFISCHE BEARBEITUNG: Max Breidenbach, Vanessa Löhr, Katja Miller und Fiona Rey



TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games.
Import und Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen.
Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

KURZÜBERSICHT

SYMBOLE

FERTIGKEITSSYMBOL



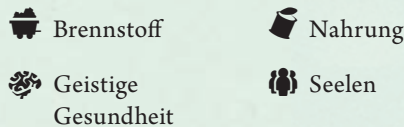
AKTIVIERUNGSSYMBOL



FORTSCHRITTSYMBOL



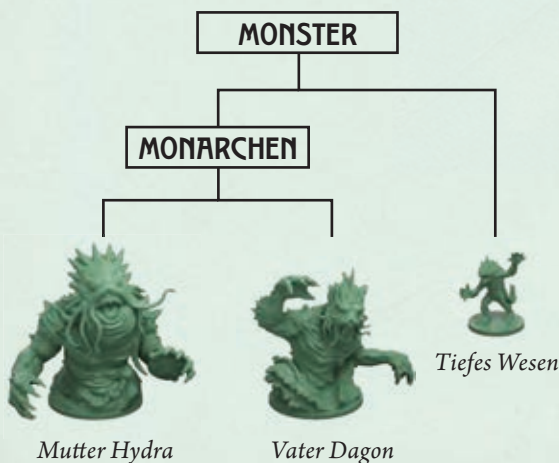
RESSOURCENSYMBOL



LOYALITÄTSSTAPEL

SPIELERANZAHL	3	4	5	6
HYBRID-KARTEN	1	1	2	2
KULTIST-KARTEN	0	1*	0	1*
MENSCH-KARTEN	5	6	8	9

*Wenn ihr zum ersten Mal spielt, ersetzt den Kultisten durch einen weiteren Menschen.



MONSTER AKTIVIEREN

TIEFE WESEN

Der aktive Spieler aktiviert jedes Tiefe Wesen auf jedem Feld. Jedes Tiefe Wesen handelt genau einen Effekt nach folgender Priorität ab:

1. Das Tiefe Wesen greift einen Menschen auf seinem Feld an.
2. Das Tiefe Wesen überwältigt einen Passagier auf seinem Feld.
3. Das Tiefe Wesen beschädigt sein Feld (falls Innenfeld).
4. Das Tiefe Wesen bewegt sich, abhängig von seinem aktuellen Standort, auf ein benachbartes Feld:
 - Wasser- oder Deckfeld: Es folgt dem Pfeil.
 - Innenfeld: Es bewegt sich auf das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld mit der höchsten Nummer zu.

Falls keine Tiefen Wesen auf dem Spielplan sind (außer in der Tiefe): Zwei Tiefe Wesen erscheinen in der Tiefe. Falls dann vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wirf einen Würfel und bewege alle Monster aus der Tiefe – einschließlich Mutter Hydra und Vater Dagon – auf das Wasserfeld am Bug des Schiffes, das dem Würfelergebnis entspricht.

VATER DAGON

Zwei Tiefe Wesen erscheinen auf dem Deckfeld benachbart zu Vater Dagon. Danach bewegt sich Vater Dagon um 1 Feld in Richtung Bug des Schiffes.

Falls Vater Dagon in der Tiefe ist: Zwei Tiefe Wesen erscheinen in der Tiefe. Falls danach vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wirf einen Würfel und bewege Vater Dagon sowie alle Tiefen Wesen aus der Tiefe auf das Wasserfeld am Bug des Schiffes, das dem Würfelergebnis entspricht.

MUTTER HYDRA

Mutter Hydra beschädigt das zu ihr nächstgelegene Innenfeld. Falls es bereits beschädigt ist, wird stattdessen das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld mit der höchsten Nummer beschädigt. Danach bewegt sich Mutter Hydra um 1 Feld in Richtung Bug des Schiffes.

Falls Mutter Hydra in der Tiefe ist: Zwei Tiefe Wesen erscheinen in der Tiefe. Falls danach vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wirf einen Würfel und bewege Mutter Hydra sowie alle Tiefen Wesen aus der Tiefe auf das Wasserfeld am Bug des Schiffes, das dem Würfelergebnis entspricht.