



Spieldeck Farben

Nemos Bergungsteam- Herz ♥ - 5 Karten

Sicherungstaucher - Karo ♦ - 5 Karten

Riesenkraken - Kreuz ♣ - 3 Karten

Haie - Pik ♠ - 5 Karten

Wird das Ass der jeweiligen Farbe gezogen, kann die aktivierte Spielfigur einen Würfel in dieser Aktivierung neu werfen.

Ablauf Spielzug

- Eine Figur der entsprechenden Farbe aktivieren, bis zu zwei (2) Aktionen:
 - Bewegen / nochmal Bewegen → Schwimmen
 - Schießen (nur 1x pro Aktivierung)
 - Zielen
 - Nahkampf
- Aktivierungsmarker und ggf. weitere Marker neben der Figur platzieren
- Sofern eine Partei komplett ausgeschaltet wurde, die entsprechenden Karten aus dem Stapel nehmen und neu Mischen

Bewegung

- 1 Aktivierung = Taucher 3“ / Meeresbewohner 6“
- 2 Aktivierungen = Taucher 6“ / Meeresbewohner 12“
- Nur Taucher: Über Hindernisse klettern/schwimmen halbiert die Bewegungsdistanz. Meeresbewohner können jegliches Gelände überschwimmen

Allgemeine Sonderregeln

- Optional: Alle **Meeresbewohner** (außer Haie, Kraken & Buffs) bewegen sich 3 Zoll in eine beliebige Richtung, bevor sich jeweils eine Spielerfigur bewegt
- Natürliche **Fressfeinde**: Finden Haie oder Riesenkraken keine Taucher, greifen sie sich gegenseitig oder einen anderen Meeresbewohner in Reichweite an (das nächste Modell)
- Buff **Schildkröte**: Kann von den Tauchern aktiv genutzt werden, um innerhalb von 6“ einen Lebenspunktverlust zu verhindern. Die Schildkröte wird gefressen und entfernt
- Buff **Delphin**: Kann von Tauchern genutzt werden, um einen Erfolg eines Fressfeinds innerhalb von 6“ neu würfeln zu lassen. Der Delphin kann ebenfalls von Haien/Kraken gefressen werden.
- Buff **Oktopus**: bewegt sich 6 Zoll und kann auf 4+ einen Tintenschleier ausstoßen. Befreundete Modelle in Basekontakt sind unsichtbar und können nicht angegriffen werden. Kann gefressen werden.

Schießen, Nahkampf & Ausweichen

- Normaler Trefferwurf immer 6+ mit W10
- Trefferwurf von 1 = Waffe hat Ladehemmung und kann nicht schießen. Behebung der Ladehemmung kostet 1 Aktion.
- Ausweichen immer 7+ mit W10
- Figur muss mit einer Bewegung (nicht Schwimmen!) in Kontakt mit dem Gegner gebracht werden. Kann der Angegriffene ausweichen, positionieren das Modell in 1 Zoll Abstand.
- Modifikationen (kumulativ)

Ziel über halber Reichweite	-1
Ziel in Deckung	-1
Ziel hat Schwimmen-Marker	-1
Schuss auf unterhalb 3 Zoll / Nahkampfangriff	+1
Ziel ist groß (Riesenkraken)	+1
Zielen Aktion	+1

Waffen

Art	Reichweite/Bemerkung
Harpune	6 Zoll, Nachladen 1 Aktion
Nemos Laser-Gewehr	12 Zoll, keinen Lange-Reichweite-Modifikator
Hai Ramm-Attacke	Schwimmbewegung, nimmt Taucher bis zur Maximalen Bewegungsreichweite mit. Kein Trefferwurf erforderlich
Fangarme	Flammenschablone, kein Trefferwurf erforderlich. Ausweichen nur auf 8+

Filmzitate retten Leben!

Sollten eine Figur der Taucher ausgeschaltet werden, so kann die Figur des jeweiligen Spielers durch ein Filmzitat oder das Erzählen eines „interessanten“ Fakts zum Film, den Dreharbeiten oder zum Buch, wiederbelebt werden. Zweimal anwendbar.

Mission

Nemo (2LP) muss überleben! Er oder die Taucher müssen die Uranbrennstäbe (Marker) zur Einstiegs Luke der Nautilus bringen. Danach müssen die Brennstäbe noch in den Reaktor eingesetzt werden, um die Nautilus mit Energie zu versorgen. 3 von 5 Rätselfragen müssen korrekt beantwortet werden. Wird dies nicht erfüllt, explodiert der Reaktor!

- Nenne einen weiteren Hauptcharakter aus Film oder Buch neben Kapitän Nemo
- In einem Kernreaktor werden _____ durch Neutronenbeschuss gespalten. Dabei entsteht Wärme, die Wasser zu _____ erhitzt, welcher eine _____ antreibt.
- Wofür steht GAU?
- Welche Haie können bis zu 500 Jahre alt werden?
- Wie tief tauchen Riesenkalmar gewöhnlicherweise?

Das Uran ist radioaktiv und somit tödlich. Es gibt 10 Strahlungsmarker, jede Runde kommt einer hinzu. Nach dem Zehnten ist die Mission gescheitert.

Die Haie müssen die Taucher oder andere Meeresbewohner auffressen.

Der größte Riesenkrake muss die Nautilus lahmlegen und zum Rumpf des Schiffs schwimmen um dieses zu blockieren. Sobald der Rumpf berührt wird, erzeugt dies einen zusätzlichen Strahlungsmarker pro Runde (Zeitdruck). Die Riesenkraken haben der Größe nach aufsteigend 1, 2 bzw. 3 Lebenspunkte.