

Hidden Ark

A game by Tobias Hall



Rules



Règles



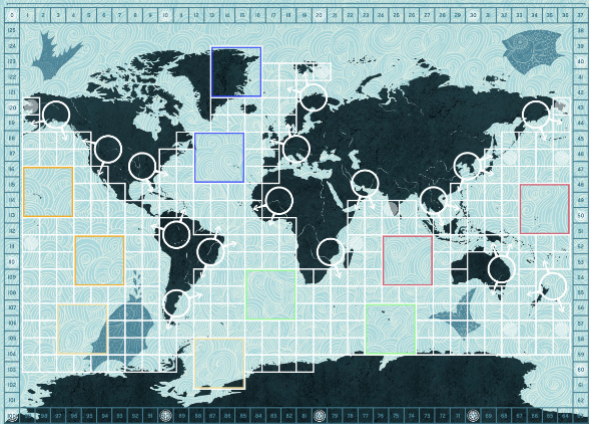
Regeln

Art by Angela Rizza

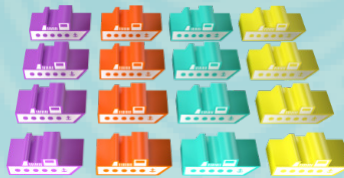




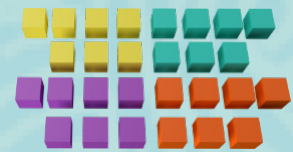
Content



1 x Game Board
- Plateau de jeu
- Spielplan



16 x Rescue Vessels
- Navires de Sauvetage
- Rettungsschiffe
(4 x 4)



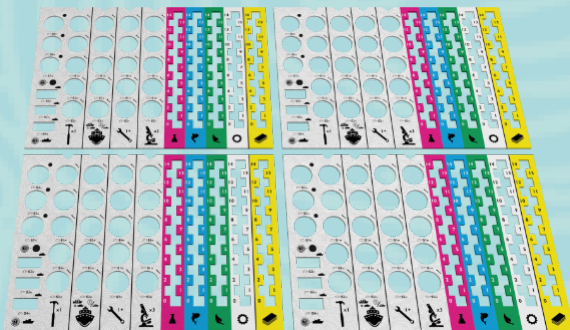
28 x Cubes
- Würfel
(7 x 4)



16 x Science Stations
- Stations Scientifiques
- Wissenschaftsstationen
(4 x 4)



106 x Opportunity Tokens
- Jetons Opportunité
- Chancenplättchen



4 x Player Boards
- Plateaux joueur
- Spielertableaus



10 x Victory Point Tokens
- Jetons Points de Victoire
- Siegpunktmünzen



9 x Award Tokens
- Jetons Succès
- Auszeichnungplättchen



24 x Escalation Tokens
- Jetons Aggravation
- Eskalationsplättchen



30 x Fish Species Tiles
- Tuiles Espèce en Danger
- Fischartenplättchen
(6 x 5)



Setup

1. Decide which side of the Game Board to use (different world projections) and place it on the centre of the table.
2. Shuffle the Fish Species Tiles in separate stacks by the different colored backs and place them facedown next to the Game Board. Draw and place faceup Fish Species Tiles from the stacks and place them on the matching colored tile spaces on the Game Board.
3. Place Victory Point tokens on the circular spaces on the Game Board's sea areas.
4. Shuffle all the Opportunity Tokens and create an Opportunity Pool by placing them facedown or in an opaque container next to the Game Board. Then randomly draw 4 Opportunity Tokens from the Opportunity Pool and flip them faceup.
5. Randomly place Opportunity Tokens from the Opportunity Pool faceup on each Location Space (the circles on land areas on the Game Board).
6. Place all the Award Tokens next to the board (If playing with 2 players use the side with the 2 Player symbol).
7. Give each player a Player Board, 4 Rescue Vessels, 4 Science Stations and 7 Cubes of a color of their choice, place them according to the setup image and 1 Cube on the Score Track for keeping track of Victory Points. Keep 1 Science Station and 1 Rescue Vessel next to the Player Board for now.
8. Randomly determine a first player, and in reverse turn order, each player places their put aside Science Station and Rescue Vessel on an available Location Space, receiving the Opportunity Token. All instant opportunities will be immediately received, upgrades and 1x opportunities will be saved for future use beside the player.



Game design by Tobias Hall.
Art by Angela Rizza.

2023 © All Or None Games
www.allornonegames.com





Overview

Hundreds of fish species are today critically endangered. To make a difference, The Hidden Ark initiative was formed. An alliance of science groups coming together from all over the world, dedicated to make a change and save species from complete extinction. The obstacles are numerous and funding will be hard to come by. Research and expert knowledge in different areas will be needed, as well as a world-wide infrastructure and coordinated rescue operations on the vast oceans. Are you up for the task?

Hidden Ark is a board game about making a change! As one of the Hidden Ark science teams, you're committed to the rescue cause and will lead your team to be as successful as possible! You will build science stations, send out your vessels on rescue operations, and evolve your expertise in different fields. In the game, the players will draft opportunity tokens supplying them with different research studies, funding and technological upgrades. They will then choose an action row on their player board and perform all available actions. Actions include building science stations or rescue vessels.

researching different areas of science, upgrading your player board, and moving your vessels to perform rescue operations. Throughout the game you will increase your research abilities, expand your armada of rescue vessels and science stations, and upgrade your Player Board with new abilities to make your action rows even more powerful.

The player with the most Victory Points (VP) from Fish Species Tiles, Awards, Victory Point Tokens, Resources, Science Stations and Rescue Vessels, will win the game!



How to Play

Players take turns in turn order. A turn consists of the following two steps:

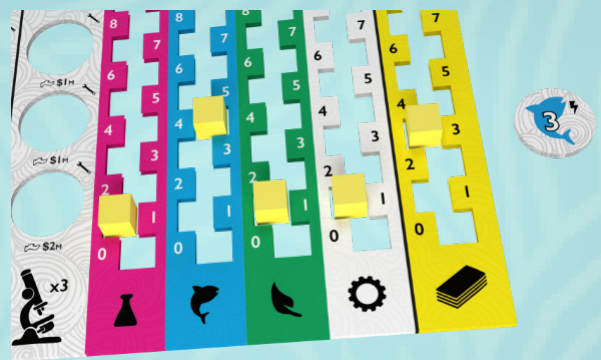
STEP I. OPPORTUNITY

Flip up Opportunity Tokens from the Opportunity Pool so there are a total of 5 faceup tokens. Then either take a faceup Opportunity Token OR take a facedown Opportunity Token and flip a faceup Opportunity Token facedown. **IMPORTANT! On your first turn, repeat this step as an Establishment bonus!** If there are ever no Opportunity Tokens left in the Opportunity Pool. Refill it with all used and removed Opportunity Tokens (Not in Co-Op / Solo mode).

The Opportunity Tokens work in the following ways:

INSTANT OPPORTUNITIES ⚡

Immediately receive the depicted resource by increasing the value on the respective track of your Player Board.



The yellow player decides to take a Marine Biology Opportunity Token with the value of 3, so she immediately advances 3 spaces on the blue Marine Biology track on her Player Board.

THE SYMBOLS IN THE GAME REPRESENTS THE FOLLOWING RESOURCES:





ONE TIME OPPORTUNITIES 1x

One time opportunities work similar to Instant Opportunities, the only difference is that a player may keep the token and use it on a later turn instead. You are not forced to use it immediately.



Vessel Movement: Move your Rescue Vessel orthogonally adjacent sea spaces equal to the number on the token (you may not move diagonally). You may divide the movement between your different Vessels and you may extend your movement using resources (see the below Operation section for detailed rules on movement).



Rescue: Perform a single Rescue if you fulfill all the requirements (see the below Operation section on how Rescue works).



Build: Perform a single Build action (see the below Build section).



Upgrade: Perform a free Upgrade action. You may perform additional upgrades for the listed cost (see the below Upgrade section).

UPGRADE OPPORTUNITIES

Upgrade Opportunities may be used to upgrade your Action Rows on your Player Board with different bonuses when you take the Upgrade action. If you don't want to use them for upgrades, you may instead use them as a ONE TIME OPPORTUNITY, discarding them for the depicted benefit (Towards the end of the game, you might find them to be of better use this way).



The orange player decides to take a Chemical Ecology Upgrade Opportunity Token. It will allow him to upgrade his Player Board later when using the Upgrade action.

STEP 2. ACTION

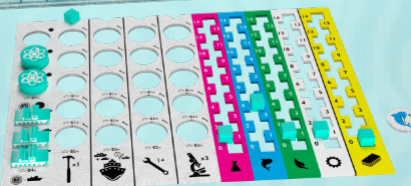
Decide which Action Row you want to use on your Player Board by placing your Action Cube (the cube placed next to your Player Board) in an Action Slot (the cut out spaces at the very top of the Player Board). On your first turn, all Action Slots are available to use, but for upcoming rounds, you have to use a different Action Slot from

your previous turn (unless you spend a dedication cost of any 2 resources). Receive any bonuses from upgrades you might have in the chosen Action Row (even if they are installed the same turn) and perform the row's Action (in any order you want). Actions work in the following way:



BUILD

Build a Science Station OR Rescue Vessel by paying the cost listed on the Player Board (below the component) by lowering your Money track by the required amount. If you build a Science Station, you will place it on any empty circular Location space on the Game Board and take the Opportunity Token on the space. If you instead build a Rescue Vessel, you will place it on a Location space including one of your Science Stations. A Location space can include a maximum of 1 Science Station and 2 Rescue Vessels. If you don't have available space for your Rescue Vessel, you can not build it. For each Rescue Vessel you build, you increase your movement by 1 when taking the Operation action (not One Time Opportunities/Upgrades).



The teal player performs a Build Action and builds a Science Station by lowering her Money by 3. She moves her topmost Science Station from her Player Board to the available Location space in South America and takes the Opportunity Token.



OPERATION

When taking the Operation Action, the movement you have available is 1 + the number of Rescue Vessels you have on the Game Board. You may MOVE your Rescue Vessel orthogonally adjacent square sea spaces equal to that amount. You may also use 1 Rescue (see RESCUE below) OR use it to move one extra space instead.

You can spend any 2 resources to extend your movement by 1 space (how many times you like/can afford). When moving your Rescue Vessel from your Science Station, you may only move it to the space indicated by the arrow. You may divide the movement between your different Vessels and you may interrupt movement to take a Rescue action. Up to two Vessels (of any color) can occupy the same space. The exception to this rule are the Fish Species Tiles, which only





allows for one Rescue Vessel (but a player may move through an occupied Fish Species Tile if they have enough movement). When moving upon a Victory Point Token, you immediately receive it for extra research efforts! When a player has a Rescue Vessel positioned on a Fish Species Tile, it is unavailable to everyone else as long as the player stays there.

To perform a RESCUE, the player has to have a Rescue Vessel on a Fish Species Tile and spend the listed resources in the upper left corner on the Tile. If so, the player may claim the Tile by lowering their resource tracks by the required amounts. Some Fish Species Tiles also include requirements listed below the resources, they can either be to own 2 Science Stations, or own 2 Rescue Vessels (you don't need to have both positioned on the Fish Species Tile).



The Yellow Player takes the Operation Action by moving one of her Rescue Vessels 2 adjacent spaces onto a Fish Species Tile. As the Yellow Player has 1 rescue operation to use and enough resources as well as fulfills the requirement of having 2 Science Stations, she decides to do it!

When a player rescues a Fish Tile, the player removes the Tile from the Game Board, placing it beside their own Player Board. Then the player moves the used Rescue Vessel back to one of their Science Stations (if all your Science Stations are occupied, you cannot perform the Rescue). The empty tile space on the Game Board is now considered a normal water space until it will be refilled (see below Refill section). Should the player have any movement left to use, they may still use it for any of their Vessels.

FISH SPECIES TILE BREAKDOWN



Requirement (only on some Tiles).
In this case you need to own 2 Rescue Vessels.

Resources needed.
In this case you need 1 Chemical Ecology, 6 Marine Biology & 1 Technology.

Rescue Reward.
Victory Points as well as a permanent resource. A player will always have a discount of the depicted resource in future Rescue actions. In this case, you get 7 VP and a discount of 1 Conservation Ecology.

"Rescue operations are the most important way to score VP throughout the game. Not only are the Fish Species Tiles worth VP in themselves, but they will also help you with other Rescue operations by giving you a resource discount, and you may also claim different awards by the end of the game for them."



UPGRADE

Upgrade your Player Board with your Upgrade Opportunity Tokens. The first upgrade is free and can be placed in any Upgrade slot (the round empty spaces on the Player Board not used for Science Stations). Additional upgrades may be installed for the listed cost below the upgrade slots (if any). Upgrades will be a permanent benefit when using the Action row!



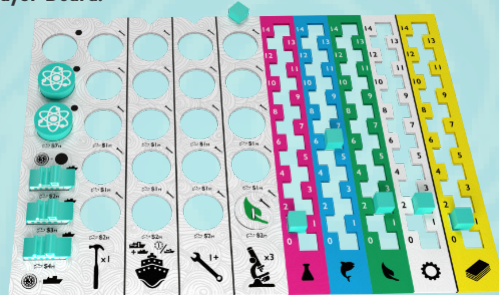
The purple player decides to perform the Upgrade action to upgrade his Build Action with his Money upgrade token. He uses his first free upgrade to install it in the most expensive slot in the Build action row. He then installs his 1 Marine Biology upgrade token in a slot without any listed cost in the Upgrade action row. He immediately receives the 1 Marine Biology bonus as he is currently using the Upgrade Action row!

"Upgrading your board is an important aspect of the game and will allow you to do more than just the basic action on your turn and tailor make your Action Rows. Long term it will be very powerful!"



RESEARCH

Advance any 3 science resources (not Money) on the tracks of your Player Board.



The teal player takes a Research action and advances 2 spaces in Marine Biology and 1 space in Technology. She also receives 1 Conservation Ecology from her upgrade in the Action Row.



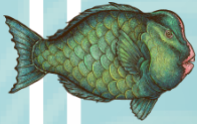
2>1

FREE EXCHANGE ACTION

A player may always at any time exchange any 2 resources into 1 resource of their choice.

Using your permanent resource discount of a Fish Species Tile for exchange is not allowed, as it is a discount and not a resource.

Should you ever receive more resources than what the tracks allow, you may in the same way convert the excess resources to another resource at a 2 for 1 conversion rate.



Refill & End of Game

When there are only 4 Fish Species Tiles left on the Game Board (5 if playing 3 players, 6 if playing 2 players, and 7 if playing solo), immediately take facedown Opportunity Tokens from the Opportunity Pool and place one facedup on each tile that's left (if it doesn't already have an Opportunity Token on it or a Rescue Vessel). Players will receive the Opportunity Tokens when rescuing the Fish Species Tiles as an encouragement bonus. Refill the empty Tile spaces with new Fish

Species Tiles with same colored backs. Also remove and replace the facedup Opportunity Tokens next to the Opportunity Pool with 4 new ones. You will only perform the refill 2 times. The third time it occurs, it instead triggers the End Game. Continue playing until it's the first players turn again. Then play one final round (one turn each, starting with the first player).



End Game Scoring

The player with the most Victory Points (VP) from the following wins the game:

- 3 VP for each of your Rescue Vessels and 5 VP for each of you Science Stations (not including your starting Science Station/ Rescue Vessel)
- VP for your Fish Species Tiles
- VP for your Victory Point Tokens
- 1 VP for every 4 Resources
- VP for Award Tokens. The player with the most Fish Species Tiles of each matching color/type, receives the highest VP

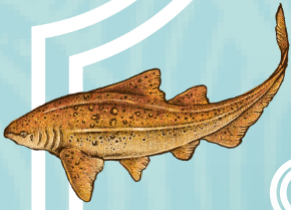
award. The player with the second most Tiles of matching color receives the second listed VP and so on. In order to qualify for an award, you have to have at least one Tile of the color/type (you can't get a award for a color/type you don't have). If tied, the player will share the VP from the positions (rounded down) equal to the number of players (So for example, if the purple and yellow both have the most North Pacific Tiles, they will share the VP for the first and second position giving them 6 VP each).

All players may qualify for the World Wide Award of having a Tile of every color.

If tied for Victory, the tie breakers are amount of Fish Species Tiles and Upgrades, in that order. If still tied, it's a shared Victory!

The Orange player receives 10 VP for his Science Stations, 6 VP for his Rescue Vessels, 30 VP for his Fish Species Tiles, 6 VP for his Victory Point Tokens, 3 VP for his Resources, and 14 VP for Award Tiles (7 VP for having the most Atlantic Ocean Tiles (green), 4 VP for having a shared second position of having the most South Pacific Tiles (beige), and 3 VP for having the third most Indian Ocean Tiles (red). This gives him a total of 69 Victory Points!





Co-Op / Solo mode

When playing the Co-Op Mode, you follow the normal rules of the game but you work together trying to be as efficient as possible!

You will also use the Escalation Tokens, so shuffle them and place them facedown or in an opaque container beside the board during setup. When performing a refill, you will also place a random faceup Escalation Token on each of the leftover Fish Species Tiles.

This increases the resources needed to rescue them. A Fish Species Tile may have up to 2 Escalation Tokens on it.

Your score will be based on the lowest scoring player combined with twice the amount of facedown Opportunity Tokens that's left. Subtract the total value of the numbers on Escalation Tokens that's still on the Game Board, and check the chart below for your rating according to player count!

0-99	0-89	0-50	0-30	PLEASE CHECK YOUR PULSE
100-130	90-120	51-80	31-50	SORRY, BUT KINDLY READ THE RULES AGAIN
131-150	121-140	81-100	51-60	ARE YOU WITH US OR AGAINST US?
151-160	141-150	101-110	61-70	SMALL FRY
161-170	151-160	111-120	71-80	ZISSOU SOCIETY JUNIOR MEMBER
171-180	161-170	121-130	81-90	PROMISING ROOKIE
181-190	171-180	131-140	91-100	CAPTAIN MATERIAL
191-200	181-190	141-150	101-110	CERTIFIED AQUATIC GUARDIAN
201-210	191-200	151-160	111-120	BIG FISH!
211-220	201-210	161-170	121-130	MASTER OF THE SEVEN SEAS
221+	211+	171+	131+	SAVIOUR OF SPECIES!

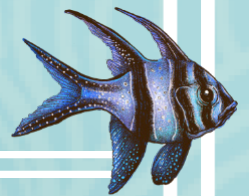
SOLO SPECIFIC RULES

If playing solo, follow the co-op rules above with the following exceptions:

Play with the 2 player setup but only use components for 1 player and place an extra Science Station and Rescue Vessel during setup. Also place a Rescue Vessel of a different color on a Fish Species Tile. This makes it unavailable to you, and every time you rescue a Fish Species, you need to place it on a different colored Tile.

At the end of Step I, Opportunity, always remove a faceup Opportunity Token from the available tokens next to the Opportunity Pool. Place it on an Award of your choice. This will lower the Victory Point value of the Award (you can only place the same amount of Opportunity Tokens on an Award as its Victory Point value).

Variants



Feel free to try out these variants of the game to change things up!

DISCOVERY

Start with all Fish Species Tiles flipped facedown. All facedown Fish Species Tiles are considered water spaces. On a players turn, they may investigate and flip one Fish Species Tile faceup. Refilled Tiles begin flipped facedown.

UPHILL BATTLE

Start with all resource tracks on 0 and without the extra Establishment bonus. Also place Escalation Tokens just like in the Co-Op Mode.

LONG GAME

Play with an extra refill (only refill Fish Species Tiles if it's possible).





Mise en Place

1. Choisissez la face du plateau de jeu que vous souhaitez utiliser (chacune présente une topographie différente), puis posez-le au milieu de la table.
2. Séparez les tuiles Espèce en Danger en fonction de la couleur de leur dos, et mélangez-les séparément. Placez chacune des piles face cachée près du plateau de jeu, puis piochez et posez face visible une tuile de la couleur correspondante sur chaque emplacement du plateau.
3. Positionnez les jetons Points de Victoire sur les emplacements circulaires du plateau situés en mer.
4. Mélangez les jetons Opportunité et créez une réserve face cachée, ou placez-les dans un contenant opaque près du plateau de jeu. Piochez ensuite 4 de ces jetons et retournez-les face visible.
5. Placez un jeton Opportunité pris aléatoirement de la réserve sur chaque Lieu (les emplacements circulaires sur les continents), face visible.

6. Posez les jetons Succès près du plateau de jeu (dans une partie à 2 joueurs, utilisez la face portant l'icône).
7. Chaque joueur prend un plateau joueur, 4 Navires de Sauvetage, 4 Stations Scientifiques et 7 cubes de la couleur de son choix. Installez vos composants tel qu'illustré ci-dessous, en posant un de vos cubes sur la piste de score afin de garder trace de vos Points de Victoire. Mettez de côté 1 Station Scientifique et 1 Navire de Sauvetage pour le moment.
8. Déterminez aléatoirement le premier joueur, puis, dans l'ordre inverse du tour, chacun pose la Station Scientifique et le Navire de Sauvetage qu'il a mis de côté sur un Lieu disponible, en récupérant le jeton Opportunité qui s'y trouve. S'il s'agit d'un bonus immédiat, le joueur augmente immédiatement la valeur de la ressource correspondante sur son plateau joueur. Les autres opportunités (améliorations et opportunités uniques) sont placées à côté du plateau du joueur et seront utilisées ultérieurement.





Concepts du jeu



Des centaines d'espèces de poisson sont aujourd'hui en voie de disparition. C'est pour tenter d'endiguer ce fléau que le projet Hidden Ark a été lancé : une association de scientifiques venus du monde entier, ayant pour but d'inverser la tendance et de sauver ces espèces de l'extinction.

Les obstacles seront nombreux, et financer une telle entreprise ne sera pas de tout repos. Vous aurez besoin d'experts dans des domaines variés, ainsi que d'une infrastructure permettant de coordonner des sauvetages dans les régions les plus reculées du globe. Serez-vous à la hauteur ?

Hidden Ark est un jeu vous proposant d'agir pour la planète ! En tant que membre de l'une des équipes scientifiques du projet Hidden Ark, vous vous êtes engagé à protéger les fonds marins, et il vous appartient de mener votre équipe vers le succès ! Vous allez construire des stations scientifiques, envoyer vos navires en mission de sauvetage, et faire progresser vos compétences dans différents domaines.

Pendant la partie, les joueurs piocheront des jetons Opportunité qui leur apporteront de nouveaux sujets de recherche, des sources de financement ou des améliorations technologiques. Ils choisiront ensuite une colonne de leur plateau personnel, et effectueront toutes les actions qu'elle contient.

Parmi ces actions se trouvent la construction de stations scientifiques ou de nouveaux navires, l'amélioration de votre plateau, ainsi que l'envoi de ces navires en mission de sauvetage.

Au fil des tours, vous développerez vos capacités de recherche, augmenterez le nombre de vos navires ainsi que de vos stations scientifiques, et étofferez les colonnes de votre plateau joueur avec de nouvelles actions.

Le scientifique doté du plus grand nombre de Points de Victoire (PV) grâce à ses tuiles Espèce en Danger, ses Succès, ses jetons Points de Victoire, ses ressources, ses Stations Scientifiques et ses Navires de Sauvetage remporte la partie !

Règles du Jeu



La partie est divisée en tours de jeu. Chaque joueur effectue pendant son tour les actions suivantes :

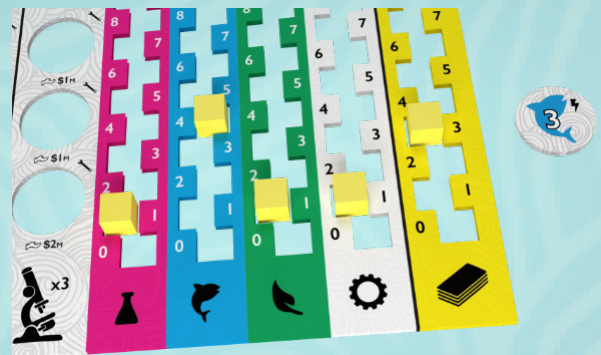
ÉTAPE I. OPPORTUNITÉ

Retournez des jetons Opportunité de la réserve jusqu'à ce qu'il y en ait 5 face visible. Puis, choisissez l'un de ces jetons OU prenez un jeton face cachée et retournez l'un des 5 jetons visibles sur sa face cachée. **IMPORTANT : lors de votre premier tour de jeu, effectuez cette action 2 fois, il s'agit de votre bonus d'installation !** S'il ne reste pas suffisamment de jetons Opportunité, mélangez les jetons précédemment utilisés et défaussés pour créer une nouvelle réserve (Cette règle ne s'applique pas aux modes solo et coopératif).

Les jetons Opportunité fonctionnent de la manière suivante :

BONUS IMMÉDIAT ⚡

Recevez immédiatement la ressource indiquée sur le jeton en augmentant la valeur de la piste correspondante sur votre plateau joueur.



La joueuse jaune décide de prendre une Opportunité Biologie Marine de valeur 3, elle avance immédiatement de 3 cases le cube de la piste Biologie Marine de son plateau personnel.

LES ICÔNES DU JEU REPRÉSENTENT LES RESSOURCES SUIVANTES :



Écologie Chimique



Biologie Marine



Écologie de la Conservation



Technologie



Argent



Ix

OPPORTUNITÉ UNIQUE

Les opportunités uniques fonctionnent de la même manière que les Bonus Immédiats, à l'exception du fait que le joueur qui la pioche peut choisir de la conserver pour un tour ultérieur. Vous n'êtes pas obligé de l'utiliser immédiatement.



Navigation : Déplacez votre Navire de Sauvetage orthogonalement du nombre de cases indiqué sur le jeton (vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale). Vous pouvez répartir ces déplacements entre plusieurs Navires, ainsi qu'augmenter la distance parcourue grâce à des ressources (référez vous au chapitre Opérations pour en apprendre plus sur les règles de déplacement).



Sauvetage : Effectuez une action de Sauvetage, si vous en remplissez les conditions (référez vous au chapitre Opérations afin de connaître le fonctionnement des Sauvetages).



Construction : Effectuez une action de Construction (voir le chapitre Construction).



Amélioration : Réalisez une action Amélioration gratuitement. Vous pouvez effectuer des améliorations supplémentaires en payant leur coût (voir le chapitre Améliorations).

OPPORTUNITÉ D'AMÉLIORATION

Les Opportunités d'Amélioration servent à enrichir les suites d'action de votre plateau joueur de différents bonus grâce à l'action Amélioration. Si vous ne souhaitez pas utiliser votre jeton pour améliorer votre plateau joueur, vous pouvez le considérer comme un **BONUS IMMÉDIAT** : défaussez-le et obtenez les ressources qui y sont inscrites (en fin de partie, ce sera souvent le meilleur moyen de les utiliser).



Le joueur orange décide de prendre un jeton Opportunité d'Amélioration Écologie Chimique. Cela lui permettra d'améliorer son plateau joueur quand il effectuera une action d'Amélioration.

ÉTAPE 2. ACTION

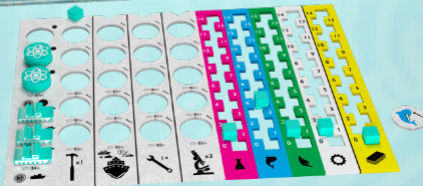
Déterminez la suite d'actions que vous souhaitez réaliser en plaçant votre cube d'action (celui que vous avez gardé dans votre zone de jeu) dans l'emplacement correspondant (l'une des encoches situées au sommet de votre plateau). Lors de votre premier tour, vous pouvez choisir n'importe quelle suite d'actions, mais durant les tours ultérieurs vous devrez déplacer votre cube (à moins de payer 2 ressources pour effectuer la même suite une deuxième fois). Récupérez les bonus liés aux éventuelles améliorations

présentes dans la colonne que vous avez choisie (même si ces améliorations ont été réalisées durant le même tour), et effectuez les actions choisies dans l'ordre de votre choix. Les actions fonctionnent de la manière suivante :



CONSTRUCTION

Construisez une Station Scientifique OU un Navire de Sauvetage en diminuant votre réserve d'Argent du nombre indiqué sur votre plateau (sous le composant en question). Si vous construisez une Station Scientifique, positionnez-la sur un emplacement circulaire Lieu disponible et prenez le jeton Opportunité qui s'y trouve. Si vous construisez un Navire de Sauvetage, placez-le sur un emplacement Lieu comprenant déjà l'une de vos Stations Scientifiques. Un même Lieu peut contenir au maximum 1 Station Scientifique et 2 Navires de Sauvetage. S'il n'existe pas de Lieu pouvant accueillir votre Navire de Sauvetage, vous ne pouvez pas le construire. Pour chaque Navire de Sauvetage construit, augmentez votre déplacement de 1 quand vous réalisez l'action Opérations. Cela ne s'applique pas aux Bonus Immédiats ni aux Opportunités d'Amélioration.



La joueuse bleue effectue l'action de Construction et bâtit une Station Scientifique en diminuant son compte d'Argent de 3. Elle prend la Station Scientifique la plus haute sur son plateau personnel, et la place sur un Lieu disponible en Amérique du Sud. Elle récupère enfin le jeton Opportunité qui s'y trouvait.



OPÉRATIONS

Cette action vous permet de répartir entre vos Navires un nombre de mouvements égal à 1 + le nombre de vos Navires en jeu. Chaque mouvement permet de déplacer un Navire d'une case de mer orthogonalement. Vous pouvez dépenser une combinaison de 2 ressources de votre choix afin d'augmenter votre mouvement d'une case, et ce autant de fois que vous le voulez tant que vous en avez les moyens. Une fois pendant cette action, vous pouvez également interrompre votre déplacement pour réaliser un Sauvetage (voir plus bas) OU obtenir un mouvement supplémentaire. Si votre Navire de Sauvetage quitte l'une de vos Stations Scientifiques, vous ne pouvez le déplacer que dans la direction de la flèche inscrite sur le plateau. Chaque case peut accueillir un maximum de deux Navires de n'importe quelle couleur, à l'exception des tuiles Espèce en Danger, qui ne peuvent accueillir qu'un Navire à la fois. Un joueur peut se déplacer sur une tuile Espèce en Danger déjà occupée, mais ne peut pas





s'y arrêter. Si vous passez par un emplacement contenant un jeton Points de Victoire, récupérez-le et marquez immédiatement le nombre de points indiqué en récompense de vos efforts de recherche ! Quand un joueur déplace l'un de ses Navires de Sauvetage sur une tuile Espèce en Danger, celle-ci devient inaccessible aux autres joueurs tant que son Navire s'y trouve. Ce joueur peut alors effectuer une action de Sauvetage (s'il choisit de ne pas la transformer en mouvement supplémentaire). Pour ce faire, il lui faut dépenser les ressources indiquées dans le coin supérieur gauche de la tuile Espèce en Danger, en déplaçant les cubes correspondants sur son plateau personnel. Il peut dès lors récupérer la tuile. Certaines espèces sont dotées de prérequis accompagnant le coût en ressources, comme disposer de 2 Stations Scientifiques ou posséder 2 Navires de Sauvetage (ces derniers ne doivent pas nécessairement se trouver sur la tuile Espèce en Danger).



La joueuse jaune effectue l'action Opérations et déplace son Navire de Sauvetage de 2 cases adjacentes, de sorte à finir son mouvement sur une tuile Espèce en Danger. Elle remplit les conditions de cette tuile, à savoir dépenser les ressources indiquées et posséder 2 Stations Scientifiques, elle décide donc de sauver cette espèce !

Quand un joueur sauve une Espèce en Danger, il retire la tuile du plateau et la place à côté de son plateau personnel. Il renvoie ensuite le Navire de Sauvetage qui s'y trouvait dans l'une de ses Stations Scientifiques (si aucune de ses Stations Scientifiques ne peut accueillir son Navire, le joueur ne peut effectuer le Sauvetage). La case qui contenait l'Espèce en Danger est maintenant considérée comme une case de mer normale, jusqu'à ce qu'elle soit réapprovisionnée (voir le chapitre Réapprovisionnement). Si le joueur dispose encore de points de mouvement, il peut les utiliser sur n'importe lequel de ses Navires.

DESCRIPTION D'UNE TUILE ESPÈCE EN DANGER



Prérequis (certaines tuiles uniquement). Dans cet exemple, vous devez posséder 2 Navires de Sauvetage.

Ressources nécessaires. Ici, vous avez besoin d'1 Écologie Chimique, de 6 Biologie Marine et d'1 Technologie

Récompense du sauvetage. Il s'agit de Points de Victoire, ainsi que de ressources permanentes. Le joueur bénéficie d'une réduction du coût de la ressource indiquée pour tous ses autres Sauvetages jusqu'à la fin de la partie. Dans cet exemple, la tuile vous rapporte 7 PV et une réduction d'1 Écologie de la Conservation sur vos prochains Sauvetages.

"Les Sauvetages constituent le meilleur moyen de marquer des PV dans le jeu. Non seulement les tuiles en elles-mêmes valent des points, mais elles vous aideront aussi à sauver d'autres espèces en diminuant leur coût en ressources. Cela vous permettra d'obtenir de nombreux succès en fin de partie."



AMÉLIORATION

Vous permet d'améliorer votre plateau joueur avec les jetons Opportunité d'Amélioration récupérés. Votre première amélioration est gratuite et peut être placée dans n'importe quel emplacement (les cercles évidés de votre plateau, à l'exception de ceux servant à accueillir les Stations). Des Améliorations supplémentaires peuvent être réalisées en payant le coût indiqué sous leur emplacement, s'il y en a un. Les Améliorations sont permanentes et optimisent vos suites d'action !



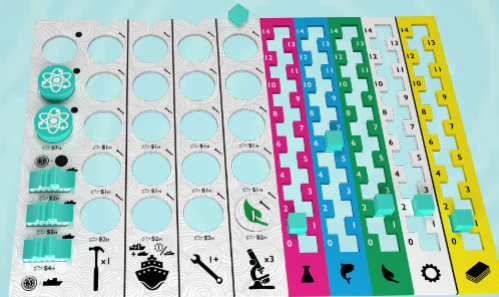
Le joueur violet choisit d'Améliorer la suite Construire avec son jeton Argent. Il profite de sa première amélioration gratuite pour le placer dans l'emplacement le plus cher de la colonne. Il pose ensuite une Amélioration Biologie Marine dans un emplacement sans indication de coût de la colonne Amélioration. Il reçoit immédiatement 1 ressource Biologie Marine puisque c'est la suite qu'il a activée ce tour-ci !

"Améliorer votre plateau est un élément primordial du jeu, qui vous permettra de faire plus que l'action de base à chaque tour, et de façonner vos suites d'actions selon vos besoins. Ces investissements seront très rentables à long terme !"



RECHERCHE

Augmentez la ou les pistes Ressource de votre choix (sauf l'Argent) de 3 cases au total.



La joueuse bleue effectue une action de Recherche. Elle avance son cube de Biologie Marine de 2 cases, et son cube de Technologie d'1 case. Elle gagne également 1 Écologie de la Conservation grâce à l'amélioration de sa colonne Recherche.



2 > 1

ACTION DE CONVERSION (ACTION GRATUITE)

Un joueur peut à tout moment échanger 2 ressources de n'importe quel type contre une autre ressource de son choix. Vous ne bénéficiez pas des bonus obtenus grâce aux tuiles Espèce en Danger en votre possession, puisqu'ils représentent des réductions de coût, et pas de ressources.

Si pendant la partie l'un de vos cubes de ressource atteint la dernière case de sa piste, vous pouvez convertir les ressources obtenues en excédent de cette manière, en conservant le ratio de 2 pour 1.



Réapprovisionnement et Fin de Partie

S'il ne reste plus que 4 tuiles Espèce en Danger sur le plateau (5 pour une partie à 3 joueurs, 6 pour une partie à 2 joueurs, et 7 en solo), placez immédiatement face visible un jeton Opportunité de la réserve sur chaque tuile restante qui ne comporte pas déjà un jeton Opportunité ou un Navire de Sauvetage. Ce jeton sera récupéré par le joueur effectuant l'action de Sauvetage, en même temps que la tuile. Placez ensuite une Espèce en Danger de la couleur correspondante sur chaque emplacement libre du plateau. Remplacez également les

Opportunités face visible en défaussant celles qui sont en jeu, et en retournant 4 nouveaux jetons.

Cette phase de réapprovisionnement n'aura lieu que 2 fois pendant une partie. Si les conditions sont remplies une troisième fois, vous déclenchez à la place la fin de la partie : continuez à jouer jusqu'au début du tour du premier joueur. Chacun joue alors un dernier tour, puis l'on procède au décompte des points.

Décompte des Points



Le joueur doté du plus grand nombre de Points de Victoire (PV) remporte la partie. Le décompte se fait de la manière suivante :

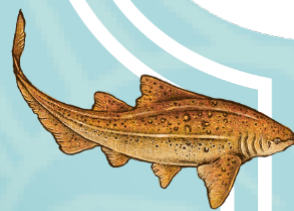
- 3 PV pour chacun de vos Navires de Sauvetage et 5 PV pour chacune de vos Stations Scientifiques en jeu (sans compter le Navire et la Station de départ).
- Les PV octroyés par les tuiles Espèces en Danger que vous avez sauvées.
- Les PV de vos jetons Points de Victoire.
- 1 PV toutes les 4 ressources qu'il vous reste.
- Les PV liés aux Succès. Le joueur possédant le plus de tuiles Espèce en Danger de chaque type/couleur remporte la plus haute valeur de PV, le second remporte la récompense inférieure, et ainsi de suite.

Vous devez impérativement posséder au moins une tuile du type ou de la couleur concernée pour marquer des points. En cas d'égalité sur un Succès, les joueurs font la somme des récompenses correspondant au nombre de joueurs dotés du même score, et se partagent le résultat, arrondi au chiffre inférieur. Par exemple, si les joueurs violet et jaune ont tous les deux le plus de tuiles du Pacifique Nord, ils se partagent les PV de la première et de la deuxième place, soit 6 PV chacun. La seule exception à cette règle concerne le Succès Open Ocean, dont les points peuvent être obtenus par tous les joueurs ayant récupéré une tuile de chaque couleur.

En cas d'égalité pour la victoire, le gagnant sera le joueur possédant le plus de tuiles Espèces en Danger et d'Améliorations sur son plateau, dans cet ordre. Si l'égalité subsiste, la victoire est partagée !

Le joueur orange gagne 10 PV grâce à ses Stations Scientifiques, et 6 PV pour ses Navires de Sauvetage. Il obtient également 30 PV grâce à ses tuiles Espèce en Danger, 6 PV en jetons Points de Victoire, 3 PV pour ses ressources et 14 PV grâce aux tuiles Succès (7 PV car il a le plus de tuiles de l'Océan Atlantique (vertes), 4 PV car il est deuxième à égalité en nombre de tuiles du Pacifique Sud (beige), et 3 PV pour s'être classé troisième des tuiles de l'Océan Indien (rouges)). Il cumule donc 69 Points de Victoire !





Modes Coop et Solo

En mode coopératif, suivez les règles normales du jeu mais joignez vos efforts pour être le plus efficace possible !

Vous ferez usage des jetons Aggravation : lors de la mise en place, mélangez-les et disposez-les face cachée, ou bien dans un contenant opaque. Au début de la phase de réapprovisionnement, placez face visible un jeton Aggravation pris au hasard sur chaque tuile Espèce en Danger restant sur le plateau. Ce jeton augmente le nombre de ressources nécessaires pour sauver l'espèce en

question. Chaque tuile Espèce en Danger peut contenir jusqu'à 2 jetons Aggravation.

Pour calculer votre score, prenez en compte les PV du joueur ayant le moins de points, additionnés à deux fois le nombre de jetons Opportunité restants. Soustrayez au résultat le nombre de jetons Aggravation présents sur le plateau, puis consultez le tableau ci-dessous pour mesurer votre performance !

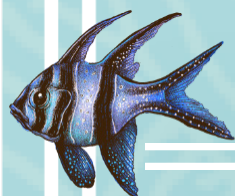
0-99	0-89	0-50	0-30	AVEZ-VOUS VRAIMENT JOUÉ AU JEU ?
100-130	90-120	51-80	31-50	PEUT-ÊTRE DEVRIEZ-VOUS RELIRE LES RÈGLES
131-150	121-140	81-100	51-60	ÊTES-VOUS AVEC OU CONTRE NOUS ?
151-160	141-150	101-110	61-70	MENU FRETIN
161-170	151-160	111-120	71-80	STAGIAIRE SUR LE BELAFONTE
171-180	161-170	121-130	81-90	RECRUE PROMETTEUSE
181-190	171-180	131-140	91-100	VOUS AVEZ L'ÉTOFFE D'UN CAPITAINE !
191-200	181-190	141-150	101-110	AUTHENTIQUE GARDIEN DES MERS
201-210	191-200	151-160	111-120	GROS POISSON
211-220	201-210	161-170	121-130	MAÎTRE DES OCÉANS
221+	211+	171+	131+	SAUVEUR DE LA BIODIVERSITÉ

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU JEU EN SOLO

Si vous jouez en solo, suivez les règles du mode coopératif avec les exceptions suivantes :

Utilisez la mise en place pour 2 joueurs, mais ne prenez qu'un seul plateau joueur avec ses composants. Mettez en jeu un Navire de Sauvetage et une Station Scientifique supplémentaires (2 de chaque). Placez également un Navire de Sauvetage neutre (d'une couleur que vous n'utilisez pas) sur l'une des tuiles Espèce en Danger. Cette tuile est verrouillée. À chaque fois que vous sauvez une espèce, ajoutez un autre de ces Navires de Sauvetage neutres sur une nouvelle tuile. Pendant la phase de réapprovisionnement, retirez du plateau tous les Navires neutres, puis placez-en un nouveau sur l'une des tuiles disponibles.

À la fin de l'étape I. Opportunité, prenez l'un des jetons Opportunité face visible et placez-le sur un Succès de votre choix. Chaque jeton diminue de 1 la récompense en PV que ce Succès rapporte (vous ne pouvez placer plus de jetons Opportunité sur un Succès que le nombre de PV qu'il rapporte).



Variantes

Essayez l'une de ces variantes si vous souhaitez pimenter vos parties !

MODE EXPLORATION

Commencez la partie avec toutes les tuiles Espèce en Danger face cachée. Tant qu'elles ne sont pas retournées, ces tuiles sont considérées comme des cases de mer normales. Pendant son tour, en tant qu'action gratuite, un joueur peut étudier une tuile afin de la retourner face visible. Pendant le réapprovisionnement, les tuiles sont également placées face cachée.

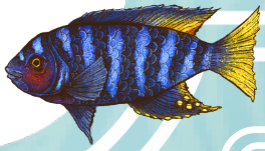
MODE DIFFICILE

Commencez la partie avec tous vos cubes de ressource à 0 et sans le bonus d'installation (décrit dans l'Étape I). De plus, utilisez les jetons Aggravation selon les règles du mode coopératif.

PARTIE LONGUE

Jouez une troisième phase de réapprovisionnement (en plaçant les tuiles Espèce en Danger s'il en reste).





Spiel Aufbau


1. Entscheide welche Seite des Spielplans verwendet werden soll (unterschiedliche Weltprojektionen) und lege ihn in die Tischmitte.

2. Mische die Fischartenplättchen mit gleichfarbigen Rückseiten in getrennten Stapeln und lege sie verdeckt neben den Spielplan. Ziehe Fischartenplättchen und platziere sie auf den farblich passenden Feldern auf dem Spielplan.

3. Lege die Siegpunkt Münzen auf die kreisförmigen Felder in den Seegebieten des Spielplans.

4. Mische alle Chancenplättchen und bilde einen Chancenplättchen-Vorrat, indem du sie verdeckt oder in einen undurchsichtigen Behälter neben den Spielplan legst. Ziehe dann zufällig 4 Chancenplättchen aus dem Chancenplättchen-Vorrat und lege sie aufgedeckt neben den Vorrat.

5. Lege zufällig Chancenplättchen aus dem Vorrat offen auf jedes Standortfeld (die Kreise auf den Landflächen auf dem Spielplan).

6. Lege alle Auszeichnungsplättchen neben den Spielplan (wenn du mit 2 Spielern spielst, verwende die Seite mit dem 2-Spieler-Symbol ).

7. Gib jedem Spieler ein Spielertableau, 4 Rettungsschiffe, 4 Wissenschaftsstationen und 7 Würfel in der Farbe seiner Wahl, platziere sie entsprechend der Abbildung. Lege 1 Würfel auf die Punkteleiste, um die Siegpunkte zu zählen. Lege 1 Wissenschaftsstation und 1 Rettungsschiff zunächst neben das Spielertableau.

8. Der erste Spieler wird zufällig bestimmt. In umgekehrter Reihenfolge stellt jeder Spieler seine beiseite gelegte Wissenschaftsstation und sein Rettungsschiff auf ein verfügbares Standortfeld und erhält das Chancenplättchen dieses Feldes. Alle Sofort-Chancen werden umgehend genutzt, Upgrades und einmalige Chancen werden zur späteren Nutzung neben dem Spielertableau abgelegt.



Spiel design von Tobias Hall.
Illustration von Angela Rizza.
Übersetzung von Lutz Wildt.

2023 © All Or None Games
www.allornonegames.com





Übersicht

Hunderte von Fischarten sind heute stark bedroht. Um etwas daran zu ändern, wurde die Initiative The Hidden Ark gegründet. Eine Allianz von Wissenschaftsgruppen aus der ganzen Welt, die sich zum Ziel gesetzt hat, etwas zu ändern und Arten vor dem vollständigen Aussterben zu bewahren. Die Hindernisse sind zahlreich und die Finanzierung wird schwierig werden. Erforderlich sind Forschung und Expertenwissen in verschiedenen Bereichen, eine weltweite Infrastruktur und koordinierte Rettungsaktionen auf den riesigen Ozeanen. Bist Du dieser Aufgabe gewachsen?

Hidden Ark ist ein Brettspiel, bei dem es darum geht, etwas zu verändern! Als eines der Hidden Ark-Wissenschaftsteams engagierst du dich für die Rettung und führst dein Team so erfolgreich wie möglich! Du baust Wissenschaftsstationen, schickst deine Schiffe zu Rettungsaktionen aus und entwickelst dein Fachwissen in verschiedenen Bereichen weiter. Im Spiel ziehen die Spieler Chancenplättchen, die sie mit verschiedenen Forschungsstudien, Finanzmitteln und technologischen Verbesserungen versorgen. Dann wählen sie eine Aktionsreihe auf ihrem Spielertableau und führen alle dort verfügbaren Aktionen aus. Zu den Aktionen gehören der Bau von Wissenschaftsstationen oder Rettungsschiffen, das Erforschen verschiedener

Wissenschaftsbereiche, das Aufwerten des Spielertableaus und das Bewegen der Schiffe, um Rettungsaktionen durchzuführen. Im Laufe des Spiels werden die Spieler ihre Forschungsfähigkeiten verbessern, ihre Flotte von Rettungsschiffen und Wissenschaftsstationen erweitern und ihr Spielertableau mit neuen Fähigkeiten aufwerten, um ihre Aktionsreihen noch mächtiger zu machen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) aus Fischartenplättchen, Auszeichnungsplättchen, Siegpunktmünzen, Ressourcen, Wissenschaftsstationen und Rettungsschiffen gewinnt das Spiel!

Spielablauf



Die Spieler wechseln sich in der Reihenfolge ihrer Züge ab. Ein Zug besteht aus den folgenden zwei Schritten:

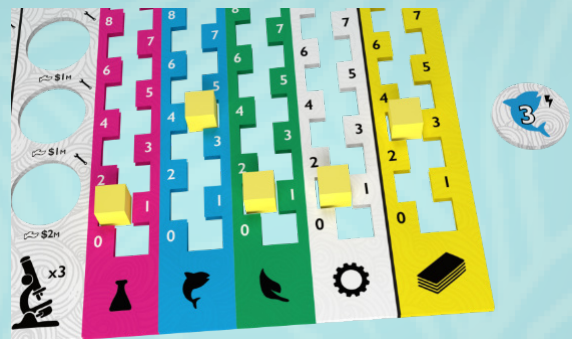
SCHRITT I. CHANCEN

Drehe ein Chancenplättchen aus dem Chancenplättchen-Vorrat um, so dass insgesamt 5 offene Plättchen vorhanden sind. Nimm dann ein offenes Chancenplättchen ODER nimm ein verdecktes Chancenplättchen und drehe dafür ein offenes Chancenplättchen wieder um. **WICHTIG!** Führe diesen Schritt als Startbonus im ersten Zug zweimal aus! Im seltenen Fall, dass einmal keine Chancenplättchen mehr im Vorrat vorhanden sein sollten, füllst du ihn wieder auf, indem du alle benutzten und entfernten Chancenplättchen wieder verdeckt in den Vorrat legst (Nicht in Co-Op / Solo-Modus).

Die Chancenplättchen funktionieren auf folgende Weise:

SOFORTIGE CHANCEN ⚡

Erhalte sofort die abgebildete Ressource, indem du den Wert auf der entsprechenden Leiste deines Spielertableaus erhöhst.



Die gelbe Spielerin entscheidet sich für ein Meeresbiologie-Chancenplättchen mit dem Wert 3 und rückt damit sofort um 3 Felder auf der blauen Meeresbiologie-Leiste auf ihrem Spielertableau vor.

DIE SYMBOLE IM SPIEL REPRÄSENTIEREN DIE FOLGENDEN RESSOURCEN:



Chemische Ökologie



Meeresbiologie



Naturschutzökologie



Technologie



Geld



EINMALIGE CHANCEN **Ix**

Einmalige Chancen funktionieren ähnlich wie sofortige Chancen, der einzige Unterschied besteht darin, dass ein Spieler das Plättchen behalten und stattdessen in einer späteren Runde verwenden kann. Man ist nicht gezwungen, es sofort zu nutzen.



Bewegung des Schiffes: Bewege dein Rettungsschiff über orthogonal aneinander angrenzende Seefelder. Der Zahl auf dem Plättchen gibt die Anzahl der möglichen Schritte an (Sie dürfen sich nicht diagonal bewegen). Du darfst die Bewegung zwischen deinen verschiedenen Schiffen aufteilen und du darfst deine Bewegung mit Hilfe von Ressourcen erweitern (siehe den Abschnitt EINSATZ unten für detaillierte Regeln zur Bewegung).



Retten: Führe eine einzelne Rettung durch, wenn du alle Voraussetzungen erfüllt (siehe Abschnitt EINSATZ weiter unten).



Bauen: Führe eine einzelne Bauaktion durch (siehe Abschnitt Bauen weiter unten).



Aufwerten: Führe eine kostenlose Aufwertungsaktion durch. Du kannst zusätzliche Aufwertungen zu den angegebenen Kosten durchführen (siehe den Abschnitt Aufwertung unten).

AUFWERTUNGSCHANCEN

Wenn man die Aufwertungsaktion durchführt, können Aufwertungschancenplättchen genutzt werden, um die Aktionsreihen auf dem Spielertableau mit verschiedenen Boni aufzuwerten. Wenn du sie nicht für Aufwertungen nutzen möchtest, kannst du sie stattdessen als EINMALIGE CHANCE nutzen und sie für den dargestellten Vorteil ablegen (gegen Ende des Spiels könnte sich herausstellen, dass sie auf diese Weise besser genutzt werden können).



Der orangefarbene Spieler entscheidet sich für ein Chemieökologie-Aufrüstungs-Chancenplättchen. Damit kann er sein Spielertableau später aufwerten, wenn er die Aktion Aufwerten nutzt.

SCHRITT 2. AKTION

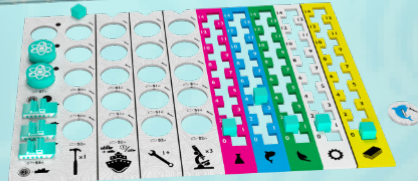
Entscheide, welche Aktionsreihe deines Spielertableaus du verwenden möchtest, indem du deinen Aktionswürfel (der Würfel, der neben deinem Spielertableau liegt) in einen Aktionsschlitz (die ausgeschnittenen Felder ganz oben auf dem Spielertableau) legst. In deinem ersten Zug stehen dir alle Aktionsfelder zur Verfügung, aber in den folgenden Runden musst du ein anderes Aktionsfeld als das aus deinem vorherigen Zug verwenden (es sei denn, du gibst 2 beliebige Ressourcen als Einsatzkosten aus). Erhalte alle Boni

inklusive der Aufwertungen, die du in der gewählten Aktionsreihe hast (auch wenn sie erst in derselben Runde eingesetzt wurden) und führe die Aktionen der Reihe in beliebiger Reihenfolge aus. Aktionen funktionieren folgendermaßen:



BAUEN

Bau eine Wissenschaftsstation ODER ein Rettungsschiff und zahle dafür die auf dem Spielertableau (unterhalb der Komponente) angegebenen Kosten, indem du deine Geldleiste um den erforderlichen Betrag senkst. Wenn du eine Wissenschaftsstation baust, stellst du sie auf ein beliebiges leeres kreisförmiges Standortfeld auf dem Spielplan und nimmst dir das Chancenplättchen des Feldes. Wenn du ein Rettungsschiff baust, stellst du es auf ein Standortfeld, zu dem eine deiner Wissenschaftsstationen gehört. Ein Standortfeld kann maximal 1 Wissenschaftsstation und 2 Rettungsschiffe enthalten. Wenn du keinen freien Platz für ein neues Rettungsschiff hast, kannst du es nicht bauen. Für jedes Rettungsschiff, das du baust, erhöhst du deine Bewegung um 1, wenn du die Aktion EINSATZ durchführst (nicht einmalige Chancen / Aufrüstungen).



Der blaugrüne Spieler führt eine Bauaktion durch und baut eine Wissenschaftsstation, indem er sein Geld um 3 senkt. Er bewegt seine oberste Wissenschaftsstation von seinem Spielertableau auf das verfügbare Standortfeld in Südamerika und nimmt sich das Chancenplättchen.



EINSATZ

Bewege dein Rettungsschiff bis zu 1 (+ die Anzahl der Rettungsschiffe, die du auf dem Spielplan hast) orthogonal angrenzende quadratische Seefelder und führe 1 Rettung durch (ODER bewege das Schiff einen zusätzlichen Schritt, anstatt die Rettung durchzuführen). Du kannst 2 beliebige Ressourcen ausgeben, um deine Bewegung um 1 Feld zu verlängern (so oft du willst/kannst). Wenn du dein Rettungsschiff von deiner Wissenschaftsstation aus bewegst, darfst du es nur auf das mit dem Pfeil gekennzeichnete Feld bewegen. Du darfst die Bewegung zwischen deinen verschiedenen Schiffen aufteilen und du darfst die Bewegung unterbrechen, um Rettungsaktionen durchzuführen. Bis zu zwei Schiffe (beliebiger Farbe) können dasselbe Feld besetzen. Eine Ausnahme bilden die Fischartenplättchen, die nur ein Rettungsschiff zulassen (aber ein Spieler darf sich durch ein besetztes Fischartenplättchen bewegen, wenn er





genug Schritte hat). Wenn man auf ein Feld mit einer Siegpunktmünze zieht, erhält man sie sofort für zusätzliche Forschungsanstrengungen! Wenn ein Spieler ein Rettungsschiff auf einem Fischartenplättchen positioniert hat, ist es für alle anderen Spieler unzugänglich, solange der Spieler dort steht.

Der Spieler darf dort eine Rettungsaktion durchführen (wenn er es nicht für eine zusätzliche Bewegung benutzt hat). Dazu muss der Spieler die in der oberen linken Ecke des Fischartenplättchens aufgeführten Ressourcen ausgeben. Ist dies der Fall, kann der Spieler das Plättchen für sich beanspruchen, indem er seine Ressourcenleiste um die geforderten Beträge senkt. Einige Fischartenplättchen enthalten auch Anforderungen, die unter den Ressourcen aufgelistet sind. Diese können entweder der Besitz von 2 Wissenschaftsstationen oder von 2 Rettungsschiffen sein (es müssen nicht beide Schiffe auf dem Fischartenplättchen stehen).



Der gelbe Spieler führt die Rettungsaktion durch, indem er eines seiner Rettungsschiffe um 2 angrenzende Felder auf ein Fischartenplättchen bewegt. Da der gelbe Spieler 1 Rettungsaktion und genügend Ressourcen zur Verfügung hat sowie die Bedingung erfüllt, 2 Wissenschaftsstationen zu besitzen, beschließt er, die Aktion durchzuführen!

Wenn ein Spieler eine Fischart rettet, nimmt er das Plättchen vom Spielplan und legt es neben sein eigenes Spielertableau. Dann bewegt der Spieler das benutzte Rettungsschiff zurück zu einer seiner Wissenschaftsstationen (wenn alle Wissenschaftsstationen besetzt sind, kann die Aktion Rettung nicht durchgeführt werden). Das leere Plättchenfeld auf dem Spielplan gilt nun als normales Wasserfeld, bis es wieder aufgefüllt wird (siehe Abschnitt Auffüllen unten). Sollte der Spieler noch eine Bewegung übrig haben, kann er diese für ein beliebiges Schiff nutzen.

AUFSCHLÜSSELUNG DER FISCHARTENPLÄTTCHEN



Voraussetzung (nur auf einigen Feldern). In diesem Fall musst du 2 Rettungsschiffe besitzen.

Benötigte Ressourcen. In diesem Fall benötigst du 1 Chemische Ökologie, 6 Meeresbiologie & 1 Technologie.

Belohnung für die Rettung. Siegpunkte sowie eine permanente Ressource. Ein Spieler hat immer einen Rabatt auf die abgebildete Ressource bei zukünftigen Rettungsaktionen. In diesem Fall erhältst du 7 SP und einen Rabatt von 1 Naturschutzökologie.

"Rettungsaktionen sind der wichtigste Weg, um während des Spiels SP zu sammeln. Die Fischartenplättchen sind nicht nur selbst SP wert, sondern helfen dir auch bei anderen Rettungsaktionen, indem sie dir einen Ressourcenrabatt gewähren. Außerdem kannst du am Ende des Spiels auch verschiedene Auszeichnungen für sie beanspruchen".



AUFWERTEN

Das Spielertableau kann mit Aufwertungschancenplättchen verbessert werden. Die erste Aufwertung ist kostenlos und kann auf einen beliebigen Aufwertungsplatz gelegt werden (die runden leeren Felder auf dem Spielertableau, die nicht für Wissenschaftsstationen verwendet werden). Zusätzliche Aufwertungen können zu den angegebenen Kosten unter den Aufwertungsplätzen (falls vorhanden) installiert werden. Aufwertungen sind ein permanenter Vorteil, der ausgelöst wird, wenn man die entsprechende Aktionsreihe benutzt!



Der lila Spieler entscheidet sich für die Aktion Aufwerten, um seine Bauaktion mit seinem Geld-Aufwertungsplättchen aufzuwerten. Er nutzt seine erste kostenlose Aufwertung, um sie in das teuerste Feld in der Reihe der Bauaktionen zu legen. Dann legt er sein 1 Meeresbiologie-Aufwertungsplättchen in ein Feld ohne aufgelistete Kosten in der Aufwertungsaktion-Reihe. Er erhält sofort den 1 Meeresbiologie-Bonus, da er gerade die Aktionsreihe "Aufwerten" nutzt!

"Die Aufwertung des Spielertableaus ist ein wichtiger Aspekt des Spiels und ermöglicht es dir, mehr als nur die Grundaktionen in deinem Zug durchzuführen und deine Aktionsreihen individuell zu gestalten. Langfristig wird das sehr mächtig sein!"



FORSCHUNG

Rücke beliebige Wissenschaftsressourcen (nicht Geld) auf den Leisten deines Spielertableaus insgesamt 3 Schritte vor.



Der Spieler mit der blaugrünen Augenbraue führt eine Forschungsaktion durch und rückt 2 Felder in Meeresbiologie und 1 Feld in Technologie vor. Sie erhält außerdem 1 Naturschutzökologie aus ihrer Aufwertung in der Aktionsreihe des Spielertableaus.

2>1

FREIER TAUSCH AKTION

Ein Spieler kann jederzeit 2 beliebige Rohstoffe in 1 Rohstoff seiner Wahl umtauschen.

Die Verwendung des permanenten Ressourcenrabatts eines Fischartenplättchens zum Tausch ist nicht erlaubt, da es sich um

einen Rabatt und nicht um eine Ressource handelt.

Solltest du einmal mehr Ressourcen erhalten, als es die Leisten erlauben, kannst du die überschüssigen Ressourcen auf die gleiche Weise in eine andere Ressource im Verhältnis 2:1 umwandeln.



Auffüllen & Ende des Spiels

Wenn nur noch 4 Fischartenplättchen auf dem Spielbrett liegen (5 bei 3 Spielern, 6 bei 2 Spielern und 7 bei Einzelspielern), nimm dir sofort verdeckte Chancenplättchen aus dem Vorrat und lege eines davon offen auf jedes übrig gebliebene Fischartenplättchen (wenn sich nicht bereits ein Chancenplättchen oder ein Rettungsschiff darauf befindet). Die Spieler erhalten diese Chancenplättchen bei der Rettung der Fischartenplättchen als Ermutigungsbonus. Fülle die leeren Felder mit neuen Fischartenplättchen der passenden Farbe auf. Entferne auch die

aufgedeckten Chancenplättchen neben dem Vorrat und ersetze sie durch 4 neue.

Das Auffüllen des Spielplans wird nur 2 Mal pro Spiel durchgeführt. Beim dritten Mal wird stattdessen das Spielende ausgelöst. Spiele weiter, bis der erste Spieler wieder an der Reihe ist. Dann wird eine letzte Runde gespielt (jeder Spieler ist einmal am Zug, beginnend mit dem ersten Spieler).



Ende des Spiels

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) aus den folgenden Punkten gewinnt das Spiel:

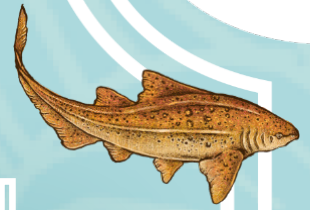
- 3 SP für jedes Ihrer Rettungsschiffe und 5 SP für jede Ihrer Wissenschaftsstationen (ohne Ihre Start-Wissenschaftsstation/ Rettungsschiff)
- SP für Ihre Fischartenplättchen
- SP für Ihre Siegpunktmünzen
- 1 SP für je 4 Ressourcen
- SP für Auszeichnungsplättchen. Der Spieler mit den meisten Fischartenplättchen jeder passenden Farbe/Art erhält den höchsten SP-Preis. Der Spieler mit den zweitmeisten Plättchen der entsprechenden Farbe erhält die zweithöchsten SP und so weiter. Um

sich für eine Auszeichnung zu qualifizieren, muss man mindestens ein Plättchen der entsprechenden Farbe/Art besitzen (man kann keine Auszeichnung für eine Farbe/Art erhalten, die man nicht besitzt). Bei Gleichstand teilen sich die Spieler die SP der Positionen (abgerundet), die der Anzahl der Spieler entsprechen (wenn z. B. Lila und Gelb beide die meisten Nordpazifik-Plättchen haben, teilen sie sich die SP für die erste und zweite Position, was ihnen jeweils 6 SP gibt). Alle Spieler können sich für den World Wide Award qualifizieren, indem sie ein Plättchen jeder Farbe besitzen.

Bei Gleichstand entscheiden die Anzahl der Fischartenplättchen und die Aufwertungen in dieser Reihenfolge über den Sieg. Bei Gleichstand ist es ein geteilter Sieg!

Der orangefarbene Spieler erhält 10 Siegpunkte für seine Wissenschaftsstationen, 6 Siegpunkte für seine Rettungsschiffe, 30 Siegpunkte für seine Fischartenplättchen, 6 Siegpunkte für seine Siegpunktmünzen, 3 Siegpunkte für seine Ressourcen und 14 Siegpunkte für Auszeichnungsplättchen (7 Siegpunkte für die meisten Atlantikplättchen (grün), 4 Siegpunkte für den geteilten zweiten Platz mit den meisten Südpazifikplättchen (beige) und 3 Siegpunkte für die drittmeisten Indischen Ozeanplättchen (rot). Damit hat er insgesamt 69 Siegpunkte!





Co-Op / Solo-Modus

Im Co-Op-Modus folgst du den normalen Spielregeln, aber die Spieler arbeiten zusammen und versuchen, so effizient wie möglich zu sein!

Du wirst auch die Eskalationsplättchen verwenden, also mische sie und lege sie verdeckt oder in einem undurchsichtigen Behälter neben den Spielplan. Beim Auffüllen lege außerdem ein zufälliges offenes Eskalationsplättchen auf jedes der übrig gebliebenen Fischartenplättchen. Dadurch erhöhen sich die Ressourcen, die zur

Rescue der Fische benötigt werden. Auf einem Fischartenplättchen können sich bis zu 2 Eskalationsplättchen befinden.

Die Punktzahl ergibt sich aus den Punkten des Spielers mit der niedrigsten Punktzahl plus der doppelten Anzahl der übriggebliebenen verdeckten Chancenplättchen. Ziehe den Gesamtwert der Zahlen auf den Eskalationsplättchen ab, die sich noch auf dem Spielbrett befinden, und sieh dir die Tabelle unten an, um deine Wertung je nach Spielerzahl zu ermitteln!

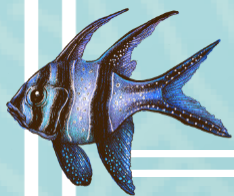
0-99	0-89	0-50	0-30	BITTE ÜBERPRÜFEN SIE IHREN PULS
100-130	90-120	51-80	31-50	ENTSCULDIGUNG, ABER LESEN SIE BITTE NOCH EINMAL DIE REGELN
131-150	121-140	81-100	51-60	SIND SIE FÜR UNS ODER GEGEN UNS?
151-160	141-150	101-110	61-70	KLEINER FISCH
161-170	151-160	111-120	71-80	FISCHERS FRITZE
171-180	161-170	121-130	81-90	VIELVERSPRECHENDER NEULING
181-190	171-180	131-140	91-100	KAPITÄNSANWÄRTER
191-200	181-190	141-150	101-110	ZERTIFIZIERTER WASSERWÄCHTER
201-210	191-200	151-160	111-120	GROSSER FISCH!
211-220	201-210	161-170	121-130	HERR DER SIEBEN WELTMEERE
221+	211+	171+	131+	RETTER DER ARTEN!

SOLOSPEZIFISCHE REGELN

Wenn du alleine spielst, befolge die oben genannten Co-Op-Regeln mit den folgenden Ausnahmen:

Spiele mit dem 2-Spieler-Setup, verwende aber nur die Komponenten für 1 Spieler und platziere eine zusätzliche Wissenschaftsstation und ein Rettungsschiff während des Setups. Lege außerdem ein Rettungsschiff einer anderen Farbe auf ein Fischartenplättchen. Dadurch wird es für dich unzugänglich, und jedes Mal, wenn du einen Fisch rettetest, legst du ein weiteres Rettungsschiff auf ein anderes Fischarten-Plättchen. Entferne nur die andersfarbigen Rettungsschiffe während des Auffüllens und wiederhole den Vorgang, indem du erneut eines platzierst.

Am Ende von Schritt I. Chancen, nimm immer ein offenes Chancenplättchen von den verfügbaren Plättchen neben dem Vorrat. Lege ihn auf ein Auszeichnungplättchen deiner Wahl. Dadurch wird der Siegpunktwert der Auszeichnung gesenkt (du kannst nur so viele Chancenplättchen auf ein Auszeichnungplättchen legen, wie dieser Siegpunkte hat).



Varianten

Probiere diese Varianten des Spiels aus, um Abwechslung in den Spielablauf zu bringen!

ENTDECKUNG

Beginne mit verdeckten Fischartenplättchen. Alle verdeckten Fischartenplättchen gelten als Wasserflächen. Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er eine Fischart untersuchen und ein Plättchen umdrehen. Aufgefüllte Plättchen werden ebenfalls verdeckt nachgelegt.

KAMPF AUF DEM BERG

Beginne mit allen Ressourcenleisten auf 0 und ohne den zusätzlichen Niederlassungsbonus. Benutze auch die Eskalationsplättchen wie im Co-Op-Modus.

LANGSAMES SPIEL

Spiele mit einem zusätzlichen Auffüllen des Spielplans (fülle die Fischartenplättchen nur auf, wenn es möglich ist).

