

2012-1/NAUT01/CH001

Nautilus



Pour 2 joueurs / For 2 players / Für 2 Spieler / Voor 2 spelers / Para 2 jugadores

Libellud

Il est l'heure pour le Capitaine Nemo de désigner celui qui deviendra l'officier en second du Nautilus. Soyez prêt à affronter les profondeurs marines tout en vous illustrant dans les cinq grands domaines chers au Capitaine.

Présentation du matériel

- 1 plateau de jeu dépliant représentant le *Nautilus*
- 1 jeton rond Nemo indiquant le premier joueur de la manche
- 14 cartes *Scaphandrier* numérotées de 1 à 14
- 30 cartes *Domaine* (6 pour chacun des 5 domaines)
- 6 cartes spéciales

But du jeu

Au cours des six manches du jeu, disposez vos scaphandriers de manière à prendre l'ascendant dans les cinq grands domaines que sont la Science , l'Exploration , la Navigation , l'Ingénierie  et la Guerre . Le joueur qui l'emportera dans le plus de domaines sera déclaré vainqueur à l'issue de la partie.

Mise en place



- Le plateau de jeu est déployé entre les 2 joueurs.
- Les cartes *Scaphandrier* sont mélangées puis placées en pile à l'avant du Nautilus, face cachée **1**.
- Les cartes spéciales sont mélangées puis placées en pile à l'arrière du Nautilus, face cachée **2**.
- Les cartes *Domaine* sont mélangées. Cinq d'entre elles sont posées face visible sur les cinq emplacements vides situés sur le plateau de jeu **3**. Les cartes restantes forment la pioche qui est placée à proximité du plateau de jeu, face cachée.

- Le joueur le plus jeune reçoit le jeton Nemo, devenant ainsi le premier joueur de la manche.

Préparation d'une manche

Avant d'entamer une manche, chaque joueur reçoit 5 cartes *Scaphandrier* dont il prend secrètement connaissance.

Puis le premier joueur pioche deux cartes spéciales. Après les avoir consultées, il en garde une et donne l'autre à son adversaire. Certaines cartes spéciales peuvent être jouées au début de la manche et d'autres au cours de celle-ci (voir description des cartes spéciales en fin de livret). Elles seront défaussées à la fin de la manche, qu'elles soient jouées ou non par leur propriétaire.

Déroulement d'une manche

Pour commencer, le premier joueur pose l'une de ses cartes *Scaphandrier* face visible, le long du Nautilus et face à une carte *Domaine*, **de son côté** ou bien **du côté de son adversaire**. Puis, c'est au tour de ce dernier de faire de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les 10 emplacements (5 de chaque côté du Nautilus) soient occupés par une carte.

Remarque : A la fin de la manche, les valeurs des cartes Scaphandrier posées face visible, de part et d'autre du Nautilus, détermineront l'attribution des cartes Domaine en jeu.

Certaines cartes *Scaphandrier* comportent des flèches verticales ou horizontales. Au moment où elles sont posées, ces cartes provoquent une action de mouvement :

- Les cartes comportant une flèche verticale (valeurs 6 et 9) permettent d'envoyer **une autre carte Scaphandrier** vers l'emplacement libre situé **du côté opposé** et exactement en

face. La carte ainsi déplacée doit se trouver, initialement, du côté où la carte comportant une flèche a été posée.



■ Les cartes comportant une flèche horizontale (valeurs 7 et 8) permettent de déplacer **une autre carte Scaphandrier** vers un emplacement libre situé **du même côté**. La carte ainsi déplacée doit se trouver, initialement, du côté où la carte comportant une flèche a été posée.



Remarque : une action de mouvement est obligatoire. Si elle n'est pas réalisable, la carte Scaphandrier comportant une flèche est tout de même posée, comme une carte normale.

Fin de la manche

La manche s'achève dès que les 10 emplacements situés de part et d'autre du Nautilus sont occupés par une carte (Scaphandrier ou spéciale). On attribue alors les cartes *Domaine*. Un joueur

reçoit une carte *Domaine* lorsque la valeur de la carte *Scaphandrier* située de son côté est supérieure à celle située en face.

Remarque : il existe une exception à cette règle : la carte Scaphandrier de valeur 1 (montrant un crabe) l'emporte toujours sur la carte de valeur 14 et uniquement sur celle-ci.

Une fois acquises, les cartes *Domaine* sont posées en une pile face cachée devant chaque joueur, avec les cartes remportées lors des manches précédentes. Cette pile demeure consultable à tout moment par son propriétaire.

Si la pioche des cartes *Domaine* est épuisée, voir **Fin du jeu et score**. Sinon, le jeton Nemo est transmis à l'adversaire et 5 nouvelles cartes *Domaine* sont placées face visible sur le plateau de jeu. Les cartes *Scaphandrier* utilisées réintègrent la pioche correspondante qui est à nouveau mélangée. Les cartes spéciales piochées en début de manche sont mises de côté, qu'elles aient été utilisées ou non. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Remarque : A la fin de la 3ème manche, reconstituez la pioche des cartes spéciales en mélangeant les cartes spéciales jouées et défaussées précédemment.

Fin du jeu et score

La partie s'arrête à la fin de la 6ème manche, lorsque la pile de cartes *Domaine* est épuisée. Chaque joueur se munit de sa pile de cartes *Domaine* remportées au cours de la partie. Dans chacun des 5 domaines (Science, Exploration, Navigation, Ingénierie, Guerre), les joueurs vont comparer leurs gains : deux étoiles ★★ rapportent 2 points, une étoile ★ rapporte 1 point, une tâche d'encre ■ retire 1 point dans le domaine concerné.

Le joueur obtenant le plus de points dans un domaine remporte ce domaine. Le joueur qui l'emporte dans le plus de domaines est déclaré vainqueur.

Les cartes spéciales



Le Kraken est considéré comme une carte *Scaphandrier* de valeur 15. Cette carte est jouée à la place et de la même façon qu'une carte *Scaphandrier*.

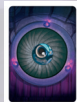


L'Arête est considérée comme une carte *Scaphandrier* de valeur 0. Cette carte est jouée à la place et de la même façon qu'une carte *Scaphandrier*.



L'Ancre se joue lors de la pose d'une carte *Scaphandrier*, sur cette même carte ou sur une carte *Scaphandrier* déjà en jeu. L'Ancre empêche toute action de mouvement sur la carte ciblée.

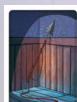
En commençant par le premier joueur de la manche, les cartes suivantes doivent être jouées avant que la pose des cartes *Scaphandrier* ne commence :



L'Œil permet de voir les cartes *Scaphandrier* de l'adversaire afin d'anticiper son jeu.



Le Module de plongée permet de piocher deux cartes *Scaphandrier* supplémentaires, d'en garder une en main puis de remettre l'autre, face cachée, sur la pile des cartes *Scaphandrier*.



Le Harpon permet de piocher une carte *Scaphandrier* de la main de l'adversaire et de l'échanger avec l'une des vôtres si celle-ci vous convient. Dans le cas contraire, redonnez la carte piochée à votre adversaire.



It's time for Captain Nemo to choose who will become the first mate on board of the Nautilus. Be ready to face the depths of the sea all while proving yourself the best in five great domains close to the Captain's heart.

Contents Presentation

- 1 folding game board representing the *Nautilus*
- 1 round Nemo token indicating the round's first player
- 14 *Diver* cards, numbered 1 to 14
- 30 Domain cards (6 for each of the 5 domains)
- 6 special cards

Object of the Game

During the six rounds of the game, place your divers in order to gain the upper hand in the five great domains that are Science , Exploration , Navigation , Engineering  and War . The player who has won in the most domains will be declared the winner at the end of the game.

Setup



- The gameboard is placed between the two players.
- The *Diver* cards are shuffled then placed in a pile at the front of the Nautilus, face down ①.
- The special cards are shuffled then placed in a pile at the back of the Nautilus, face down ②.
- The *Domain* cards are shuffled. Five of them are placed face-up on the five empty spaces of the game board ③. The remaining cards form the draw pile which is placed next to the game board, face down.

- The youngest player gets the Nemo token, thus becoming the first player of the round.

Preparation of the Round

Before starting a round, each player gets 5 *Diver* cards, which they look at secretly.

Then the first player draws two special cards. After having looked at them, the player keeps one and gives the other to his or her opponent.

Some special cards can be played at the beginning of the round and others during the round (see the description of the special cards at the end of the booklet). These will be discarded at the end of the round, whether they have been played or not by the player who has them in hand.

Round Overview

To start, the first player places one of their *Diver* cards face up, along the Nautilus and in front of a *Domain* card, either **on their own side** or **on the side of their opponent**. Then, it's up to that opponent to do the same and so on until the 10 spaces (5 on each side of the Nautilus) have been filled by a card.

Note: At the end of the round, the value of the Diver cards placed face-up, on both sides of the Nautilus, will determine who gets the Domain cards in play.

Some *Diver* cards have horizontal or vertical arrows. When they are played, these cards cause a movement action:

- Cards with a vertical arrow (values of 6 and 9) allow players to send **another Diver card** to the empty space **on the opposite side** and directly across from its current position. The

moved card must be, initially, on the same side as the card with the arrow has been played.



- Cards with a horizontal arrow (values of 7 and 8) allow players to send another *Diver* card to an empty space on the same side. The moved card must be, initially, on the same side as the card with the arrow has been played.



Note: a movement action is mandatory. If it is not possible to perform it, the Diver card with the arrow is still placed like a normal card.

End of the Round

The round ends as soon as all 10 spaces on both sides of the Nautilus have been filled by a card (*Diver* or special). The *Domain* cards are then awarded. A player gets a *Domain* card when the value of the *Diver* card on their side is higher than that of the one on the opposite side.

Note: There is one exception to this rule: the Diver card of value 1 (with a crab on it) always wins against the card of value 14, and only against that card.

Once gained, the *Domain* cards are placed in a face-down pile in front of each player, together with any cards won during previous rounds. This pile can be consulted at any time by its owner.

If the draw pile of *Domain* cards is empty, see **End of Game and Scoring**. Otherwise the Nemo token is given to the opponent and 5 new *Domain* cards are placed face-up on the game board. The used *Diver* cards are returned to the corresponding draw pile, which is shuffled again. The special cards drawn at the beginning of the round are set aside, whether they've been used or not. A new round can then begin.

Note: At the end of the 3rd round, reshuffle the draw pile of special cards by shuffling together the special cards previously played and discarded.

End of Game and Scoring

The game ends at the end of the 6th round, when the pile of *Domain* cards is empty.

Each player takes the pile of *Domain* cards won during the game. In each of the 5 domains (Science, Exploration, Navigation, Engineering, War), the players will compare their totals: two stars ★★ are worth 2 points, one star ★ is worth 1 point, an ink blot ● removes 1 point from the concerned domain.

The player with the highest points score in a domain wins that domain. The player who wins most domains wins the game.

The Special Cards



The Kraken is considered to be a *Diver* card of value 15. This card is played in the place and in the same way as a *Diver* card.

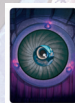


The Fishbone is considered to be a *Diver* card of value 0. This card is played in the place and in the same way as a *Diver* card.



The Anchor is played when a *Diver* card is played, on that card or another *Diver* card already in play. The Anchor prevents any movement action on the targeted card.

Starting with the first player of the round, the following cards must be played before the playing of *Diver* cards begins:



The Eye allows you to look at the *Diver* cards in your opponent's hand in order to anticipate their moves.



The Diving Module allows you to draw two extra *Diver* cards, to keep one in your hand and return the other, face-down on top of the pile of *Diver* cards.



The Harpoon allows you to randomly draw a *Diver* card from the hand of your opponent and exchange it with one of yours if the card you've picked satisfies you. Otherwise, return the drawn card to your opponent.



 **Es ist an der Zeit, dass Kapitän Nemo einen ersten Maat an Bord der Nautilus bestimmt. Sei bereit dich der Tiefe des Meeres zu stellen, während du versuchst der Beste in 5 Forschungsgebieten, die dem Kapitän am Herzen liegen, zu sein.**

Inhalt

- 1 gefalteter Spielplan, der die *Nautilus* darstellt
- 1 runder Nemo-Marker, der den Startspieler der Runde anzeigt.
- 14 *Taucherkarten*, nummeriert von 1 bis 14
- 30 *Gebietskarten* (6 für jedes der 5 Gebiete)
- 6 Spezialkarten

Ziel des Spiels

Während des mehrere Runden dauernden Spiels platzierst du deine Taucher in den 5 großen Forschungsgebieten (Wissenschaft , Erkundung , Navigation , Maschinenbau  und Krieg ) um die Oberhand zu gewinnen. Der Spieler, der in den meisten Gebieten die Oberhand Erlangen kann, wird der Sieger sein.

Spielaufbau



- Der Spielplan wird zwischen die Spieler gelegt.
- Die *Taucherkarten* werden gemischt und als verdeckter Stapel vor der Nautilus platziert **1**.
- Die Spezialkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel hinter der Nautilus platziert **2**.
- Die *Gebietskarten* werden gemischt. Fünf von ihnen werden offen auf die fünf freien Plätze auf dem Spielplan gelegt **3**. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel und werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.

- Der jüngste Spieler bekommt den Nemo-Marker und wird der Startspieler in dieser Runde.

Vorbereitung

Zu Rundenbeginn erhalten alle Spieler jeweils 5 *Taucherkarten*, die sie auf die Hand nehmen, ohne sie vorher zu zeigen.

Der Startspieler zieht 2 Spezialkarten. Eine davon sucht er sich aus und gibt die andere Karte an seinen Gegenspieler weiter. Einige Spezialkarten können zu Beginn, andere während der Runde (Beschreibung am Ende der Spielregeln beachten) ausgespielt werden. Diese Spezialkarten werden am Ende der Runde abgeworfen, ob sie nun ausgespielt wurden, oder auch nicht.

Die Spielrunde

Als erstes platziert der Startspieler eine seiner *Taucherkarten* vor einer der *Gebietskarten*, **entweder auf seiner Seite oder auf der Seite des Gegenspielers** entlang der Nautilus. Dann ist der Gegenspieler an der Reihe dasselbe zu machen. Dies passiert so lange, bis alle 10 Felder (5 auf jeder Seite der Nautilus) mit Karten belegt sind.

Bemerkung: Bei Rundenende zeigt der Wert der ausgespielten Taucherkarten an, welcher Spieler welche Gebietskarte für sich gewinnen konnte.

Einige *Taucherkarten* haben horizontale oder vertikale Pfeile. Wenn eine solche Karte ausgespielt wird, lösen sie eine Bewegungsaktion aus:

- Karten mit einem vertikalen Pfeil (Wert 6 und 9) erlauben es dem Spieler eine weitere *Taucherkarte* auf eine freies Feld der **gegenüber liegenden Seite** zu platzieren. Die Karte, die sofort

so platziert wird, muss auf der anderen Seite liegen, als die Karte die mit dem Pfeil platziert wurde.



■ Karten mit einem horizontalen Pfeil (Wert 7 und 8) erlauben es dem Spieler **eine weitere Taucherkarte** auf ein leeres Feld **derselben Seite** zu platzieren. Die Karte, die sofort so platziert wird, muss auf derselben Seite liegen, wie die Karte die mit dem Pfeil platziert wurde.



Bemerkung: Die Bewegungsaktion ist Pflicht und muss ausgeführt werden! Sollte dies nicht möglich sein, wird die Taucherkarte wie eine normale Karte behandelt.

Rundenende

Die Runde endet sofort, wenn alle 10 Plätze auf beiden Seiten der Nautilus belegt sind (mit Taucher- oder Spezialkarten). Dann werden die Gebietskarten zugeteilt. Ein Spieler erhält eine

Gebietskarte wenn der Wert der Taucherkarte auf seiner Seite höher ist als der Wert des Gegenspielers.

*Bemerkung: Es gibt eine Ausnahme zu dieser Regel: Der Taucher mit dem Kartenwert 1 (mit der Krabbe auf der Karte) gewinnt immer gegen den Taucher mit dem Wert 14. Allerdings **nur** gegen den Taucher mit der 14!*

Gewonnene Gebietskarten legen die Spieler verdeckt vor sich als Stapel (zu den bereits vorher gewonnenen Karten) ab. Den Besitzern ist es jederzeit gestattet sich ihren Stapel anzuschauen. Sollte der Nachziehstapel der Gebietskarten leer sein, siehe **Spielende und Siegpunkte**. Sollte dies nicht der Fall sein, wandert der Nemo-Marker zum Gegenspieler und es werden 5 neue Gebietskarten aufgedeckt und auf dem Spielbrett platziert. Die benutzten Taucherkarten werden in den Nachziehstapel eingemischt und die Spezialkarten die am Anfang des Zuges verteilt wurden, kommen aus dem Spiel, ob sie nun benutzt wurden oder nicht.

Bemerkung: Am Ende der dritten Runde werden alle Spezialkarten zusammen gemischt. Das betrifft auch die Karten, die in den Runden davor bereits benutzt wurden.

Spielende und Siegpunkte

Das Spiel endet nach der 6ten Runde, wenn der Nachziehstapel der Gebietskarten aufgebraucht ist.

Jeder Spieler nimmt sich seinen Stapel gewonnener Gebietskarten. Sie sortieren diese Karten nach den betreffenden Gebieten und vergleichen ihre errungenen Siegpunkte: zwei Sterne ★★ sind 2 Punkte wert, ein Stern ★ ist 1 Punkt wert, ein Tintenkleck ✖ zieht einen eigenen Punkt in dem betreffenden Gebiet ab. Der Spieler mit den höchsten Punkten in einem Gebiet gewinnt dieses. Der Spieler, der die meisten Gebiete gewinnt, gewinnt das Spiel.

Die Spezialkarten



Der Kraken zählt als *Taucherkarte* mit dem Wert 15. Diese Karte wird genauso wie eine *Taucherkarte* gespielt.

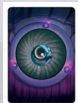


Das Fische skelett zählt als *Taucherkarte* mit dem Wert 0. Diese Karte wird genauso wie eine *Taucherkarte* gespielt.



Der Anker wird in dem Moment ausgespielt, in dem eine *Taucherkarte* gespielt wird. Er wird auf eine bereits ausliegende *Taucherkarte* gelegt und verhindert jegliche Bewegungsaktion auf der betreffenden Karte.

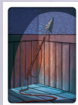
Beginnend mit dem Startspieler müssen die folgenden Karten gespielt werden, bevor eine *Taucherkarte* gespielt werden kann:



Das Auge erlaubt es dir die *Taucherkarten* in der Hand deines Gegners einmal anzuschauen.



Die Taucherglocke erlaubt es dir zwei zusätzliche *Taucherkarten* zu ziehen. Such dir eine aus und leg die andere verdeckt oben auf den Nachziehstapel.



Die Harpune erlaubt es dir eine *Taucherkarte* aus der Hand deines Gegenspielers zu ziehen. Solltest du sie gebrauchen können, darfst du sie behalten und deinem Gegner eine andere deiner Karten zurückgeben. Falls nicht, darfst du auch die gezogene Karte zurückgeben.



Kapitein Nemo moet dringend beslissen wie eerste stuurman aan boord van de Nautilus zal worden. Wees klaar voor de diepe zee terwijl je jezelf bewijst in de vijf grote domeinen die nauw aan het hart van de Kapitein liggen.

Inhoud

- 1 opvouwbaar spelbord dat de *Nautilus* weergeeft
- 1 ronde Nemo fiche die de startspeler van de ronde aangeeft
- 14 *Duiker* kaarten met nummer 1 tot 14
- 30 *Domein* kaarten (6 voor elk van de 5 domeinen)
- 6 speciale kaarten

Doel van het spel

Tijdens de zes speelronden plaats je jouw duikers met de bedoeling de bovenhand te behalen in de vijf grote domeinen Wetenschap , Exploratie , Navigatie , Techniek  en Oorlog . De speler die in de meeste domeinen gewonnen heeft, zal op het einde van het spel tot winnaar uitgeroepen worden.

Spelvoorbereiding



- Het spelbord wordt tussen de spelers gelegd.
- De *Duiker* kaarten worden geschud en nadien in een gedekte stapel voor de Nautilus gelegd ①.
- De speciale kaarten worden geschud en nadien in een gedekte stapel achter de Nautilus gelegd ②.
- De *Domein* kaarten worden geschud. Hiervan worden er vijf open op de vijf lege vakken op het spelbord gelegd ③. De resterende kaarten worden de trekstapel die gedekt naast het spelbord wordt gelegd.

■ De jongste speler krijgt de Nemo fiche en wordt dus de startspeler van de ronde.

Vorbereitung van de speelronde

Voordat de ronde gestart wordt, krijgt elke speler 5 *Duiker* kaarten die ze elk voor zich in het geheim bekijken.

Daarna trekt de startspeler twee speciale kaarten. Na deze te hebben bekeken, houdt hij hier één van en geeft de andere aan zijn tegenspeler. Bepaalde speciale kaarten kunnen aan het begin van een ronde terwijl andere tijdens de ronde gespeeld worden (zie de beschrijving van de speciale kaarten op het einde van het spelregelboek). Deze worden op het einde van de ronde afgelegd, zelfs al werden ze niet gespeeld door de speler die ze op hand had.

Speelronde overzicht

De startspeler begint door één van zijn *Duiker* kaarten open naast de Nautilus en net voor een *Domein* kaart te leggen, ofwel **aan zijn eigen kant** of **aan de kant van zijn tegenspeler**. Daarna is het de beurt aan de tegenspeler die hetzelfde doet. Dit gaat zo om beurt verder totdat alle 10 vakken (5 aan elke kant van de Nautilus) opgevuld zijn met een kaart.

Opmerking: Op het einde van de ronde zal de waarde van de openliggende Duiker kaarten aan beide kanten van de Nautilus bepalen wie de Domein kaarten in het spel krijgt.

Sommige *Duiker* kaarten hebben horizontale of verticale pijlen. Als deze worden gespeeld, veroorzaken die een bewegingsactie:

■ Kaarten met een verticale pijl (waarden van 6 en 9) laten toe dat de speler **een andere Duiker kaart** naar het lege vak **aan de kant van de tegenspeler** en recht tegenover zijn huidige positie

verschuift. De op deze manier verschoven kaart moet dus initieel aan de kant liggen waar de kaart met de pijl werd gespeeld.



■ Kaarten met een horizontale pijl (waarden van 7 en 8) laten toe dat de speler **een andere Duiker kaart** naar een leeg vak aan dezelfde kant verschuift. De op deze manier verschoven kaart moet dus initieel aan de kant liggen waar de kaart met de pijl werd gespeeld.



Opmerking: Een bewegingsactie is verplicht. Indien het niet mogelijk is deze uit te voeren, wordt de Duiker kaart met de pijl nog steeds zoals een gewone kaart uitgespeeld.

Einde van de speelronde

De ronde eindigt zodra alle 10 vakken aan beide kanten van de Nautilus met een kaart (*Duiker* of speciale) gevuld zijn. Hierna worden de *Domein* kaarten toegekend. Een speler krijgt

een *Domein* kaart indien de waarde op de *Duiker* kaart aan zijn kant hoger is dan de waarde aan de kant van de tegenspeler.

*Opmerking: Er is één uitzondering op deze regel: de **Duiker** kaart met waarde 1 (met een krab erop) wint enkel en alleen van de kaart met waarde 14.*

De spelers leggen de verkregen *Domein* kaarten gedekt op een stapel voor zich neer samen met de in de voorgaande ronden verkregen kaarten. Deze stapel mag ten allen tijde bekeken worden door de eigenaar ervan.

Indien de trekstapel met *Domein* kaarten uitgeput is, ga dan verder naar het **Einde van het spel en scoring**. Indien deze niet uitgeput is, wordt het de Nemo fiche aan de tegenspeler gegeven en worden er 5 nieuwe *Domein* kaarten open gelegd op het spelbord. De gebruikte *Duiker* kaarten gaan terug in de corresponderende trekstapel die opnieuw geschud wordt. De speciale kaarten die aan het begin van de ronde werden getrokken, worden opzij gelegd zelfs al werden die niet gebruikt. Hierna kan een nieuwe ronde starten.

Opmerking: Op het einde van de 3de ronde worden de reeds gespeelde en afgelegde speciale kaarten samen met de trekstapel speciale kaarten opnieuw geschud.

Einde van het spel en scoring

Het spel eindigt op het einde van de 6de ronde nadat de stapel met *Domein* kaarten uitgeput is. Elke speler neemt zijn stapel *Domein* kaarten die ze tijdens het spel hebben gekregen. De spelers vergelijken hun totaal in elk van de 5 domeinen (Wetenschap, Exploratie, Navigatie, Techniek, Oorlog): twee sterren ★★ zijn 2 punten waard, één ster ★ is 1 punt waard, een inkt vlek ● vermindert 1 punt in het betrokken domein. De speler die de meeste punten in een domein behaalt, krijgt dit domein. De speler die de meeste domeinen binnenhaalt, wordt uitgeroepen tot winnaar.

De speciale kaarten



De Kraken wordt aanzien als een *Duiker* kaart met waarde 15. Deze kaart wordt in de plaats van en op dezelfde manier als een *Duiker* kaart gespeeld.

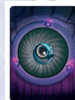


De Visgraten wordt aanzien als een *Duiker* kaart met waarde 0. Deze kaart wordt in de plaats van en op dezelfde manier als een *Duiker* kaart gespeeld.



Het Anker wordt samen met een *Duiker* kaart gespeeld en kan zowel op die kaart of op een andere reeds in het spel zijnde *Duiker* kaart gespeeld worden. Het Anker voorkomt een bewegingsactie op de kaart waar ze op ligt.

Beginnend met de startspeler van de ronde moeten de volgende kaarten gespeeld worden alvorens het spelen van *Duiker* kaarten begint:



Het Oog laat jou toe om de *Duiker* kaarten die jouw tegenspeler op hand heeft te bekijken om zijn acties te kunnen anticiperen.



De Duik Module laat jou toe om twee extra *Duiker* kaarten te trekken waarvan je één op hand houdt en de andere gedekt bovenop de stapel *Duiker* kaarten terug moet leggen.



De Harpoen laat jou toe om blind een *Duiker* kaart op hand van jouw tegenspeler te trekken en, als je deze wilt behouden, te wisselen met een kaart uit jouw hand. Indien je ze niet wilt behouden, geef je ze terug aan jouw tegenspeler.

 **Es hora de que el capitán Nemo elija al que será el nuevo primer oficial del Nautilus. Prepárate para hacer frente a los terrores que se ocultan en las profundidades del mar mientras demuestras lo que vales en cinco grandes disciplinas, si quieres ganarte el respeto del capitán.**

Contenido

- 1 tablero plegable que representa al *Nautilus*;
- 1 marcador de ronda de Nemo, que indica quién es el jugador inicial
- 14 cartas *Buzo*, numeradas del 1 al 14
- 30 cartas *Disciplina* (6 para cada una de las 5 disciplinas)
- 6 cartas especiales

Objetivo del juego

Durante las seis rondas del juego, coloca tus buzos de forma que puedas sacar la mayor ventaja posible de cada una de las cinco grandes disciplinas que son: Ciencia , Exploración , Navegación , Ingeniería  y Guerra . El jugador que haya ganado en la mayoría de las disciplinas será declarado vencedor al final de la partida.

Preparación



- Coloca el tablero entre los jugadores.
- Baraja las cartas *Buzo* y colócalas, boca abajo, formando un mazo en la proa del *Nautilus* ①.
- Baraja las cartas especiales y colócalas, boca abajo, formando un mazo en la popa del *Nautilus* ②.
- Baraja las cartas *Disciplina* y coloca 5, boca arriba, en los huecos correspondientes del tablero ③. Deja el resto de las cartas

formando una pila, boca abajo, al lado del tablero.

El jugador más joven coge el marcador Nemo, ya que será él (o ella) el jugador inicial de la ronda.

Preparación de una ronda

Antes de iniciar una ronda, cada jugador recibe 5 cartas *Buzo*, que podrá mirar sin mostrárselas al rival.

Luego, el jugador inicial recibe dos cartas especiales, las mira, entrega una a su oponente y se queda la otra. Algunas cartas especiales pueden jugarse al inicio de la ronda y otras durante la misma (ver descripción de las cartas especiales al final de las reglas). Estas cartas especiales serán descartadas al final de la ronda tanto si se han jugado como si no.

Resumen de una ronda

Para empezar, el primer jugador coloca una de sus cartas *Buzo* boca arriba, a lo largo del *Nautilus* y a la altura de una carta *Disciplina*, ya sea **en su propio lado de la embarcación o en el del contrario**. Después, será el turno del segundo jugador, que jugará de igual manera. Se irán sucediendo los turnos hasta que los 10 espacios (5 en cada lado del *Nautilus*) hayan sido ocupados por una carta.

Nota: Al final de la ronda, el valor de las cartas Buzo colocadas boca arriba, a ambos lados del Nautilus, determinará quién se lleva las cartas Disciplina en juego.

Algunas cartas *Buzo* tienen flechas horizontales o verticales. Cuando dichas cartas entran en juego, provocan una acción de movimiento:

- Las cartas con una flecha vertical (valor 6 y 9) permiten a los jugadores mover **otra carta Buzo** hacia el espacio vacío situado

frente a su posición actual. Es decir que al principio, la carta movida siempre está en el mismo lado que la carta con la flecha.



■ Las cartas con una flecha horizontal (valor 7 y 8) permiten a los jugadores mover **otra carta Buzo** hacia un espacio vacío que esté **en el mismo lado**. Es decir que al principio, la carta movida siempre está en el mismo lado que la carta con la flecha.



Nota: la acción de movimiento es obligatoria siempre que se pueda. Si no es posible llevarla a cabo, la carta Buzo con la flecha se jugará como una carta normal.

Final de la ronda

La ronda termina cuando todos los 10 espacios a ambos lados del Nautilus han sido ocupados por una carta (Buzo o especial). Es el momento de asignar las cartas *Disciplina*. Un jugador recibe una carta *Disciplina* cuando el valor de la carta Buzo de su

lado es mayor que la del lado opuesto.

Nota: Hay una excepción a esta regla: la carta Buzo de valor 1 (la que tiene un cangrejo impreso en ella) es la única que gana a la carta de valor 14.

Las cartas *Disciplina* conseguidas por cada jugador se colocan, boca abajo, en una pila frente a él (o ella), junto con las cartas que haya ganado en las rondas anteriores. Un jugador puede consultar su pila en cualquier momento.

Si se termina mazo de cartas *Disciplina*, **la partida termina y se pasa a la fase de puntuación**. De lo contrario, el marcador Nemo pasa al oponente, se colocan 5 nuevas cartas *Disciplina* en el tablero, y todas las cartas *Buzo* utilizadas se devuelven al mazo correspondiente, el cual se baraja de nuevo. Las cartas especiales de la ronda anterior se descartan, se hayan jugado o no. Ya puede comenzar una nueva ronda.

Nota: Al final de la 3ª ronda, baraja de nuevo el mazo de cartas especiales, incluyendo las cartas descartadas.

Fin de la partida y puntuación

El juego termina al final de la 6ª ronda, cuando se acaba el mazo de cartas *Disciplina*.

Cada jugador coge el mazo de cartas *Disciplina* ganadas durante la partida y suma los puntos en cada una de las distintas disciplinas (Ciencia, Exploración, Navegación, Ingeniería y Guerra): dos estrellas ★★ equivalen a 2 puntos, una estrella ★ a 1 punto, una mancha de tinta ● es un punto negativo para esa disciplina en cuestión.

El jugador con la puntuación más alta en una disciplina será el ganador de la misma. El jugador con más disciplinas será el ganador de la partida.

Cartas especiales



El **Kraken** se considera como una carta *Buzo* de valor 15. Esta carta se juega como una carta *Buzo* normal.



La **raspa de pescado** se considera como una carta *Buzo* de valor 0. Esta carta se juega como una carta *Buzo* normal.



El **ancla** se juega junto a una carta *Buzo*, y su efecto se aplica sobre la carta *Buzo* que la acompaña, o sobre cualquier otra carta ya jugada. El ancla "fija" la carta seleccionada, evitando cualquier acción de movimiento sobre la misma.

Comenzando por el jugador inicial, cualquiera de estas cartas ha de jugarse antes que cualquier carta *Buzo*:



El **ojo** te permite mirar las cartas *Buzo* de la mano de tu oponente, para poder anticiparte a sus movimientos.



El **módulo de buceo** te permite recibir dos cartas *Buzo* adicionales, quedarte una en la mano y colocar la otra de nuevo, boca abajo, en la parte superior de la pila de cartas *Buzo*.



El **Arpón** te permite robar al azar una carta *Buzo* de la mano de tu oponente y cambiarla por una de tu mano si la carta robada te interesa. En caso contrario, devuelve la carta robada a tu rival.



Nautilus

