

NAUTILUS

Faszinierende Abenteuer unter dem Meer für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

Worum es geht ...

Schon in früheren Zeiten träumten die Menschen davon, die Tiefen des Meeres zu erforschen und unbekannte Schätze zu suchen. In diesem Spiel können Sie diesen Traum wahr werden lassen: Sie bauen an einer Unterwasser-Stadt, die als Ausgangspunkt Ihrer Unternehmungen dient.

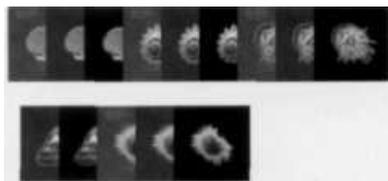
Dabei müssen Sie zwei Ziele anstreben:

- 1) Sie versuchen, möglichst viele Meeres-Funde zu bergen. Jeder Meeres-Fund bringt Ihnen Punkte ein - der eine mehr, der andere weniger.
- 2) Um eine Chance auf den Sieg zu haben, müssen Sie diese Punkte möglichst vervielfachen. Vervielfachen können Sie Ihre Punkte dann, wenn Sie viele Forschungs-Stationen in Betrieb haben - je mehr von einer Forschungs-Art, desto besser.

Zusätzliche Punkte gibt es für die Bergung der Ruinen von Atlantis und ebenso für übrig gebliebenes Bargeld. Und wer am Schluss, wenn alle Meeres-Funde geborgen sind, die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

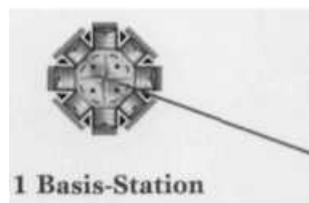
Spielmaterial

2. Die **Meeres-Funde** liegen verdeckt auf den farblich markierten Feldern des Spielplans. Diese Funde darf man bergen (d. h. umdrehen und vom Spielplan nehmen), wenn man mit einem seiner U-Boote auf ein Feld zieht. Sie bringen unterschiedlich viele Siegpunkte.



60 Meeres-Funde
(Dazu gehören auch 15 Atlantis-Funde)

3. Die **Basis-Station** ist das erste Stationsteil, das gelegt wird, und damit der Ausgangspunkt für den Bau der Unterwasser-Stadt.



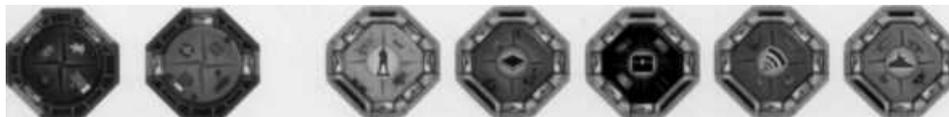
1 Basis-Station

4. **Stationen** kauft man, um die Unterwasser-Stadt zu bauen. Es gibt zwei Arten:

Wohn-Stationen bringen keine Siegpunkte, werden aber benötigt, um Forscher auf den Spielplan zu bringen. Es gibt zwei Arten: grüne Stationen mit geraden Verbindungen (Schleusen) und blaue Stationen mit diagonalen Schleusen.

Forschungs-Stationen können am Ende Siegpunkte bringen. Jeder Spieler darf jede Forschungs-Station benutzen - egal wer sie gebaut hat. Der Erbauer erhält dafür eine Nutzungsgebühr.

Je mehr Forschungs-Stationen einer Art man hat, um so besser. Es gibt 5 verschiedene Arten, die alle außer Siegpunkten auch noch besondere Vorteile verschaffen.



20 Wohn-Stationen

20 Forschungs-Stationen

5. Die **Forscher** bewegen sich in der Unterwasser-Stadt, indem sie durch gleich farbige Schleusen von Station zu Station ziehen. Sie werden benötigt, um die Forschungs-Stationen in Betrieb zu nehmen. Nur dann bringen sie Vorteile und Siegpunkte. Auch für den Einsatz von U-Booten werden die Forscher benötigt.



60 Forscher
(15 pro Spielerfarbe)

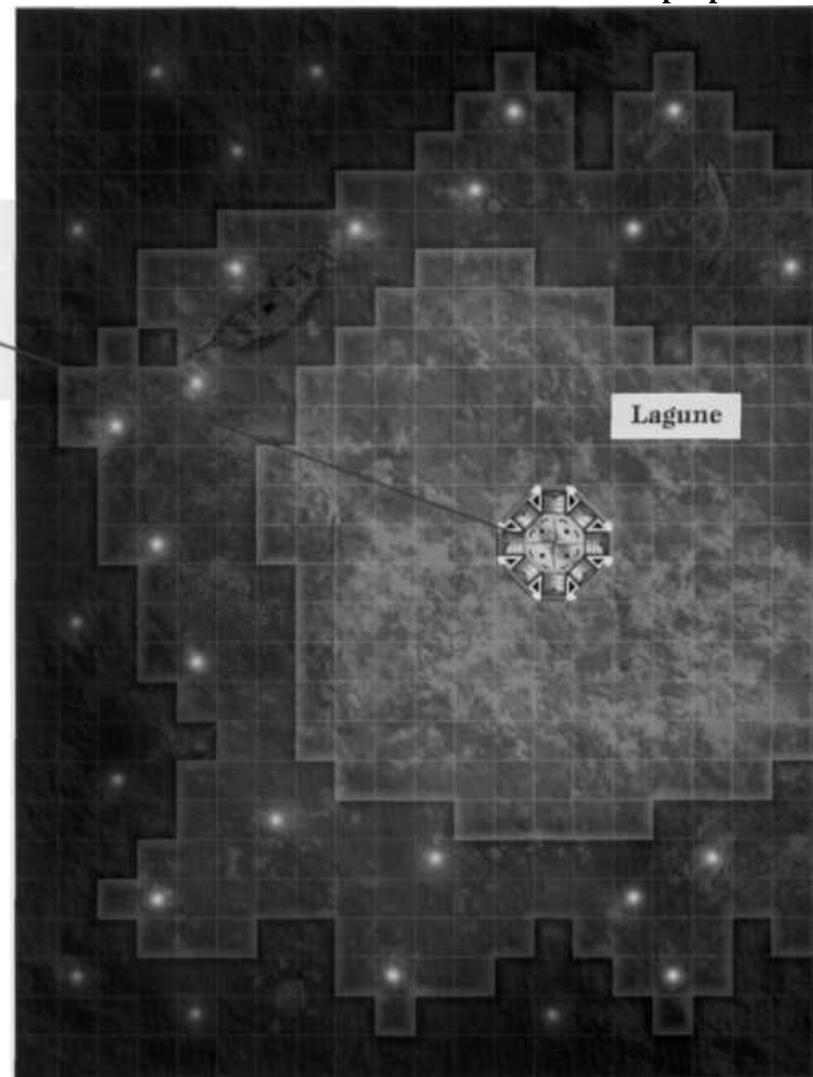
6. Mit den **U-Booten** erkunden die Spieler das Meer und bergen Meeres-Funde. Diese bringen unterschiedlich viele Siegpunkte.



12 U-Boote
(3 pro Spielerfarbe)

Der **Spielplan** zeigt das Meer, das in 4 verschiedene Tiefenzonen eingeteilt ist:
Lagune (heller Bereich in der Mitte)
Hang (etwas dunkleres Gebiet um die Lagune)
Tiefsee (noch dunkleres Gebiet um den Hang und in 2 Ecken)
Schlucht (ganz dunkler Graben)
Je tiefer das Meer ist, desto teurer ist dort der Bau von Stationen. Aber in den tieferen Regionen des Meeres findet man auch wertvollere Meeres-Funde.

1 Spielplan



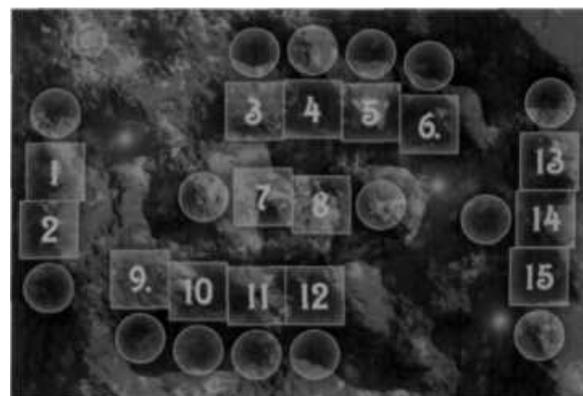
80 runde Stations-Marker
(20 pro Spielerfarbe)



1 Startspieler-Zeichen

7. Unter den Meeres-Funden befinden sich auch besondere Fundstücke: die „**Atlantis-Funde**“.

Werden sie gefunden, werden sie auf die Ablagetafel „Ruinen von Atlantis“ gelegt und mit einem Stations-Marker des Spielers markiert. Je mehr Atlantis-Funde ein Spieler macht, um so mehr Siegpunkte erhält er am Ende. Wurden die Atlantis-Funde geborgen, endet das Spiel.

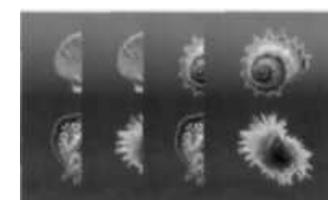


1 Tafel Ruinen von Atlantis



15 Atlantis-Funde

8. Die **Spezial-Aufträge** erhalten die Spieler zu Beginn des Spiels und halten sie für die Mitspieler bis zum Ende geheim. Die auf dem Auftrag abgebildeten Meeres-Funde können am Ende im Wert erhöht werden.



4 Spezial-Aufträge

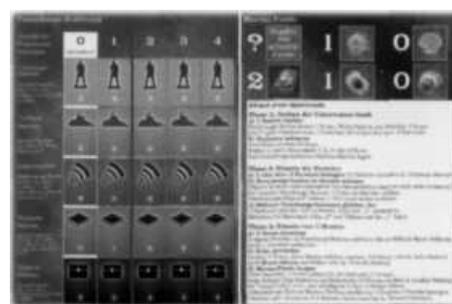
9. Für den Kauf und den Anbau von Stationen und die Bergung der Meeres-Funde benötigen Sie Kapital, **Nemo** genannt. Mit den Nemo, die Sie zu Beginn bekommen, müssen Sie auskommen. Ein wenig neues Kapital erhalten Sie nur, wenn ein Mitspieler eine Ihrer Forschungs-Stationen nutzt oder wenn Sie unter den Meeres-Funden eine Schatztruhe finden. Teilen Sie sich Ihre Nemo also gut ein, denn auch die Ausnutzung Ihres Spezial-Auftrags ganz am Ende kostet Sie noch einmal Nemo.



1 Satz Spielgeld „Nemo“
40x1 Nemo, 40x5 Nemo



30 quadratische Markierungs-Chips
(20x0/1, 5x 3/3, 5x1-5)



4 Übersichts-Tableaus mit
Kurzregel

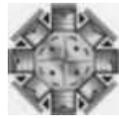
10. Am Spielende werden die Siegpunkte für die Forschungs-Stationen mit den Siegpunkten für Meeres- und Atlantis-Funde **multipliziert**. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Daher müssen Sie sich sowohl in der Forschung als auch in der Bergung von Meeres-Funden engagieren.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die vorgestanzten Teile aus ihren Kartonrahmen gelöst werden.

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt das Meer mit seinen verschiedenen Tiefenzonen.

2. Die Basis-Station mit 8 Schleusen wird im ersten Spiel so auf den Spielplan gelegt, wie die Abbildung auf Seite 2 zeigt. Bei späteren Spielen wird sie auf einen beliebigen Platz innerhalb der Lagune gelegt. Achten Sie darauf, dass das Mittelkreuz der Basis-Station auf die Ränder des Spielplans zeigt (die braunen Schleusen müssen zu den Ecken des Plans zeigen).



3. Sortieren Sie die verschiedenen Stationen in 7 Stapel. Diese werden mit der Bildseite nach oben neben den Spielplan gelegt:
 - 10 Wohn-Stationen blau
 - 10 Wohn-Stationen grün
 - 4 Echo-Stationen
 - 4 Trainings-Stationen
 - 4 Versuchs-Stationen
 - 4 Analyse-Stationen
 - 4 Technik-Stationen

4. Die 60 quadratischen Chips „Meeres-Funde“ (einschließlich der „Atlantis-Funde“) werden nach ihren Rückseiten sortiert.

Es gibt 3 Gruppen:

- 26 Chips für den Hang,
- 20 Chips für die Tiefsee und
- 14 Chips für die Schlucht.



Die Chips einer jeden Gruppe werden verdeckt gemischt und dann verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder (markiert durch farbige Punkte) verteilt. In der Lagune gibt es keine Meeres-Funde. Eine Tabelle mit der genauen Verteilung der Meeres-Funde finden Sie auf der Rückseite dieser Regel.

5. Die Ablagetafel für die „Atlantis-Funde“ wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Neben diese Ablage werden folgende Markierungs-Chips gelegt:

bei 4 Spielern



bei 3 Spielern



bei 2 Spielern



Diese Markierungs-Chips geben die Punkte an, die die Spieler am Ende für die geborgenen Atlantis-Funde erhalten - je mehr Atlantis-Funde ein Spieler macht, desto mehr Punkte erhält er. Übrig gebliebene Markierungs-Chips für Atlantis-Funde werden in die Schachtel zurückgelegt.

6. Die 5 Markierungs-Chips mit dem Aufdruck „3“ (in den fünf Farben der verschiedenen Forschungs-Stationen) werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Diese erhält der Spieler, der in einer Forschungs-Art jeweils die meisten Forschungs-Stationen in Betrieb genommen hat.



7. Jeder Spieler erhält:
 - * die Spielfiguren einer Farbe:
 - 15 Forscher, 3 U-Boote, 20 Stations-Marker
 - * sein Spielgeld:
 - bei 4 Spielern jeweils 45 Nemo
 - bei 3 Spielern jeweils 50 Nemo
 - bei 2 Spielern jeweils 55 NemoDie restlichen Nemo werden als Bank neben den Plan gelegt.
 - * 1 Übersichts-Tableau und dazu 5 verschiedenen farbige Markierungs-Chips, die er mit der Seite „0“ nach oben auf die gleich farbigen Felder seines Tableaus legt - in die erste Spalte „Grundwert“.
 - * 1 Karte „Spezial-Aufträge“. Dazu werden die 4 Spezial-Aufträge verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte, übrige Karten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt. Jeder Spieler sieht sich seinen Auftrag an und legt die Karte verdeckt vor sich ab.

8. Wer am längsten unter Wasser bleiben kann, erhält das Startspieler-Zeichen und beginnt. Lässt sich das nicht ermitteln, beginnt der älteste Spieler.

Das Übersichts Tableau

Punkte für Meeres-Funde



Punkte für
Forschungs-Stationen

Kurzregel

- * Die linke Hälfte zeigt an, in wie vielen Forschungs-Stationen die Spieler Forscher platziert haben. Zu Beginn liegen alle Markierungs-Chips mit der „0“ nach oben in der ersten Spalte (Grundwert), da noch niemand eine Forschungs-Station in Betrieb genommen hat. Zieht ein Spieler einen Forscher auf eine Forschungs-Station, schiebt er den Markierungs-Chip ein Feld nach rechts. Zieht er einen Forscher in eine zweite Station derselben Forschungs-Art, schiebt er ihn erneut ein Feld nach rechts und dreht ihn auf die Seite mit der 1. Jetzt ist seine Forschungstätigkeit 1 Punkt wert. Hat er außerdem die meisten Forschungs-Stationen dieser Art mit seinen Forschern besetzt, erhält er sogar den Chip mit der „3“ in der Farbe dieser Forschungs-Art und legt ihn auf seinen Markierungs-Chip. Nun ist seine Forschung 3 Punkte wert. Diesen 3-er-Chip verliert er an einen anderen Spieler, wenn dieser in derselben

Forschungs-Art mehr Stationen mit Forschern besetzt. Sobald ein Spieler alle vier Forschungs-Stationen einer Art besetzt, kann er den 3-er-Chip nicht mehr verlieren. Die Position seiner Markierungs-Chips gibt auch an, welche besonderen Fähigkeiten der Spieler durch seine Forschungs-Stationen erworben hat. Steht z. B. der Markierungs-Chip für die Technik-Station in der Spalte mit der „2“ (2 Forschungs-Stationen in Betrieb), darf er mit jedem U-Boot 6 Felder weit fahren. Hat er 1 Trainings-Station in Betrieb, so darf er 4 Schritte auf zwei Forscher verteilen.

- * Auf der rechten Hälfte des Tableaus werden im Laufe des Spiels die Meeres-Funde abgelegt. Immer wenn ein Spieler einen der abgebildeten Meeres-Funde mit einem seiner U-Boote birgt, legt er ihn auf das entsprechende Feld. Die Zahl daneben gibt an, wie viele Siegpunkte es für diesen Meeres-Fund gibt. Auf das Feld neben dem „?“ wird am Spielende einer der Atlantis-Punkte-Chips gelegt. Je mehr Atlantis-Funde ein Spieler macht, desto mehr Punkte bekommt er.
- * In Kurzform finden Sie hier auch den Ablauf der einzelnen Spielphasen mit den wichtigsten Einzelheiten. Wenn Sie in den ersten Runden diese Zeilen jeweils mitle- sen, brauchen Sie während des Spiels in den Regeln kaum nachzuschlagen.

Der Ablauf des Spiels:

1 Generell:

- * Es werden Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen.
- * Der Startspieler beginnt die Runde, er spielt die Phase 1 komplett durch. Danach folgen reihum alle Mitspieler im Uhrzeigersinn, alle spielen die Phase 1 durch.

T In dieser Reihenfolge wird dann Phase 2 durchgespielt, danach die komplette Phase 3.

- * Haben alle Spieler Phase 3 durchgespielt, so endet diese Runde.
- * Ist eine Runde beendet, wird der linke Nachbar des Startspielers der neue Start- spieler. Er beginnt wieder mit der Phase 1, danach folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler.
- * Danach folgen wieder die Phasen 2 und 3.
- * Weiter geht es mit der nächsten Runde usw.

Phase 1: Ausbau der Unterwasser-Stadt

In dieser Phase wird die Unterwasser-Stadt durch Wohn- und Forschungs-Stationen erwei- tert. Stationen müssen zunächst gekauft werden. Gekaufte Stationen werden an die Unterwasser-Stadt angebaut.

a) Eine Station kaufen

- * Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf pro Runde maximal 1 Station kaufen.
- * Eine **Forschungs-Station**, gleich welcher Art, kostet 1 Nemo, der an die Bank gezahlt wird.
- * Kauft ein Spieler 1 **Wohn-Station**, so ist diese kostenlos erhältlich. Allerdings muss eine Wohn-Station mit Forschern besetzt werden:
 - Für jeden Forscher wird 1 Nemo an die Bank gezahlt. Die Forscher werden sofort auf die Wohn-Station gesetzt.
 - Auf eine Wohn-Station dürfen bei 2 und 3 Spielern maximal 3 Forscher, bei 4 Spielern maximal 4 Forscher gesetzt werden.
- * Eine gekaufte Station legt der Spieler offen vor sich ab. Nun geht es sofort weiter mit dem Anbauen von Stationen.



b) Stationen anbauen

Hat ein Spieler 1 Station (oder mehrere, die er aus früheren Runden angesammelt hat) vor sich liegen, so darf er sie in der zweiten Hälfte dieser Phase an die Unterwasser-Stadt anbauen. Der Spieler darf die Station aber auch aufbewah- ren und in einer späteren Runde (zusammen mit anderen Stationen) anbauen.

- * Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt eine Station und legt sie auf den Spielplan.
- * Er dreht die Station so, dass zumindest eine Schleuse seiner Station Kontakt mit einer gleich farbigen Schleuse der Basis-Station hat oder mit der gleich farbigen Schleuse einer anderen Station. *Zur besseren Orientierung trägt jede Station ein Kreuz aus 4 Pfeilen. Diese Pfeile müssen immer auf die Ränder des Spielplans zeigen, niemals auf die Ecken.*
- * Baut ein Spieler mehr als 1 Station an, so muss die zweite (und jede weitere) Station aber an eine Station anschließen, die der Spieler in dieser Phase angebaut hat. Die Stationen, die ein Spieler anbaut, müssen also zusammenhängen.
- * Hat ein Spieler eine oder mehrere Forschungs- Stationen angebaut, so legt er auf diese Stationen sofort je einen Stations-Marker seiner Farbe. Wohn-Stationen werden nicht markiert.

Der **Anbau von Stationen** kostet Geld (Nemo), das an die Bank gezahlt wird.

- * Die Höhe der Kosten hängt davon ab, in wel- cher Art von Unterwasser-Landschaft die Station angebaut wird. Werden mehrere Stationen gleichzeitig angebaut, so müssen die Kosten des Anbauens trotzdem nur ein- mal gezahlt werden.

Landschaft:	Lagune	1 Nemo
	Hang	2 Nemo
	Tiefsee	3 Nemo
	Schlucht	4 Nemo

r Bedeckt eine angebaute Station verschiedene Landschafts-Arten - auch wenn es nur eine Ecke ist -, so muss der Preis der teuersten gezahlt werden.

* Baut man in einer Runde mehrere Stationen an, so ist nur für eine Station der Preis zu entrichten und zwar der höchste.

Besonderheiten beim Stations-Anbau:

* Stationen müssen durch eine gleich farbige Schleuse immer mindestens einen Zugang zu einer benachbarten Station haben. Es ist aber erlaubt, eine Station so anzubauen, dass sie an einer Schleuse zwar einen Zugang zu einer Nachbarstation hat, jedoch an einer anderen Schleuse an eine Wand stößt, da eine weitere benachbarte Station dort keine Schleuse hat (s. Beispiel oben rechts).

* Stationen dürfen nicht auf Feldern angebaut werden, auf denen sich ein U-Boot befindet, auch wenn die Station das Feld nur teilweise bedeckt.

* Werden beim Anbauen Meeres-Funde ganz oder teilweise überbaut, so müssen die betroffenen Meeres-Fund-Chips entfernt werden. Sie werden offen neben dem Spielplan abgelegt. Sind dabei Atlantis-Funde, so werden diese offen auf die „Ruinen-von-Atlantis“-Tafel gelegt. Einen Stations-Marker darf nun aber niemand auf die Tafel legen.

* Ein Spieler kann Stationen kaufen und vor sich liegen lassen, um sie in einer späteren Runde auf einmal anzubauen. Allerdings darf er auf diese Weise höchstens 4 Stationen ansammeln.

* Will der Spieler Stationen anbauen, muss er alle auf einmal anbauen. Kann oder will er einen Teil nicht anbauen, muss der Spieler die nicht angebauten Stationen zurück unter ihre Stapel legen. Diese können später erneut gekauft werden. Das bereits gezahlte Geld ist natürlich verloren. Es ist also nicht

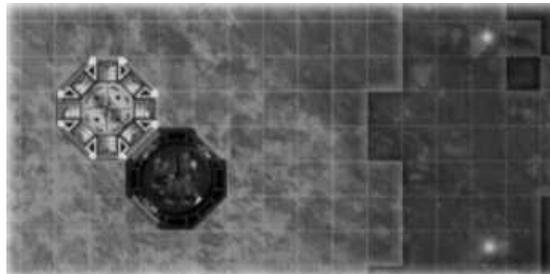
erlaubt, nur einen Teil anzubauen und die restlichen bereits gekauften Stationen für eine spätere Runde aufzusparen.

* Wenn ein Spieler an der Reihe ist und weder eine Station kauft noch anbaut, aber vor sich bereits eine oder mehrere Stationen liegen hat, muss er alle seine vor ihm liegenden Stationen abgeben und sie zurück unter die Stapel legen. Das „Blockieren“ von Stationen wird dadurch unterbunden.

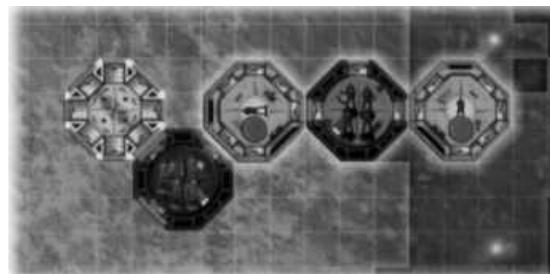
Hat ein Spieler diese Phase beendet, so ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Haben alle Spieler diese Phase beendet, so beginnt nun der Startspieler die zweite Phase.

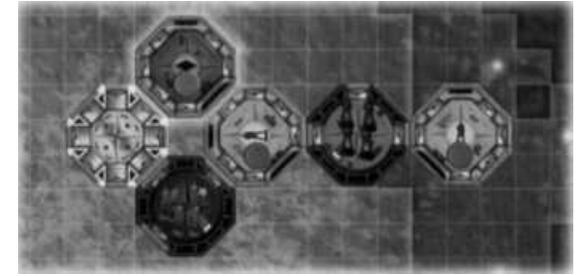
Beispiele für den Stations-Anbau



Das Anbauen der blauen Wohn-Station kostet Spieler Orange 1 Nemo. Für die Wohn-Station selbst hat er zuvor 4 Nemo bezahlt, da er sie mit 4 Forschern besetzt hat.



Für den Anbau der beiden Trainings-Stationen und der grünen Wohn-Station muss Spieler Violett 2 Nemo zahlen, da er beim Anbauen den Hang bedeckt. Auch wenn er nur die erste Trainings-Station mit der Wohn-Station angebaut hätte, wären das 2 Nemo gewesen, da schon seine Wohn-Station zum Teil im Hang angebaut würde.



Spieler Rot darf die blaue Versuchs-Station anbauen, da sie an die braune Schleuse der Basis-Station passt. Es ist dabei egal, dass es keine Schleuse zur grünen Trainings-Station gibt.

Phase 2: Einsatz der Forscher

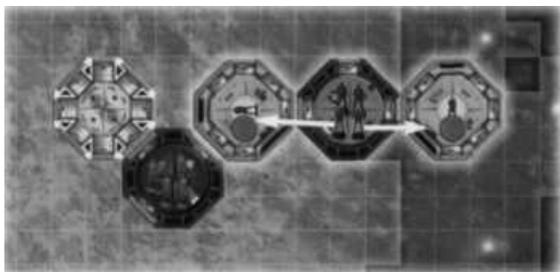
Forscher in Wohn-Stationen forschen noch nicht. Forscher beginnen das Spiel in Wohn-Stationen und müssen zuerst in die Forschungs-Stationen gebracht werden.

Forscher bewegen

- * Kommt ein Spieler an die Reihe, so darf er 1 oder maximal 2 seiner eigenen Forscher bewegen.
- * Die beiden Forscher haben **zusammen** 3 Schritte zur Verfügung, die der Spieler auf seine beiden Forscher verteilen darf. Dazu darf er die erlaubten Schritte auch vollständig für einen Forscher verwenden. Es ist erlaubt, weniger als drei Schritte zu gehen und sogar ganz auf die Bewegung zu verzichten.
- * Hat ein Spieler 1 Trainings-Station in Betrieb, so darf er maximal 4 Schritte auf einen oder zwei Forscher verteilen; ab 2 Trainings-Stationen sogar 5 Schritte. Dieser Vorteil gilt sofort nach der Inbetriebnahme. Hat der Spieler seinen zweiten Forscher in dieser Runde noch nicht bewegt, darf er sofort einen Schritt mehr ziehen (s. Beispiel auf Seite 7 unten links).
- * Forscher dürfen durch jede Station hindurch ziehen. Dabei ist es egal, ob es sich dabei um die Basis- oder eine Wohn- oder Forschungs-Station handelt. Es ist auch

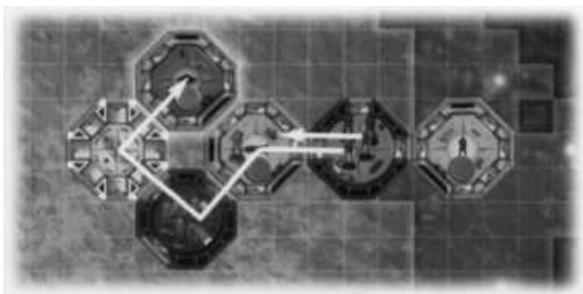
unerheblich, welcher Spieler die Station gebaut hat.

- * **Beendet** ein Forscher jedoch seine Bewegung in einer **Forschungs-Station**, in der noch kein Forscher seiner Farbe steht, nimmt er diese Station zwangsläufig in Betrieb. Dabei ist es egal, ob er diese Station selbst angebaut hat oder ein anderer Spieler.



Spieler Violett zieht einen Forscher in seine linke und einen anderen Forscher in seine rechte Training-Station, Da er bereits 2 Forscher bewegt hat, verfallen die übrigen Schritte.

- * Hält ein Forscher in einer **fremden** Forschungs-Station (mit dem Stations-Marker eines anderen Spielers) an, so muss der Spieler dem Besitzer der Station 1 Nemo zahlen, um diese Station in Betrieb zu nehmen



Spieler Violett zieht einen Forscher in seine linke Trainings-Station. Damit hat er ab sofort 1 Schritt mehr zur Verfügung. Mit seinen übrigen 4 Schritten zieht er in die Versuchs-Station von Spieler Rot, dem er für die Inbetriebnahme 1 Nemo zahlen muss. Violett muss den Umweg über die Basis-Station machen, da es von der linken Trainings-Station keinen Durchgang zur benachbarten Versuchs-Station gibt.

- * Hat ein Spieler in einer Forschungs-Station nur 1 eigenen Forscher stehen, darf dieser bis zum Spielende **nicht mehr** aus der Station bewegt werden.

- * Es ist nicht erlaubt, einen Forscher in einer Forschungs-Station zu „parken“, wenn die Schrittzahl nicht ausreicht, und in der nächsten Runde von dort weiterzuziehen.

- * Hat ein Spieler in einer Forschungs-Station mehrere eigene Forscher stehen, so dürfen alle, bis auf einen, bewegt werden. In diesem Fall ist auch ein „Parken“ möglich.

- * In jeder Station (egal ob Basis-, Wohn- oder Forschungs-Station) dürfen sich beliebig viele Forscher aufhalten.

Forschungs-Stationen in Betrieb nehmen

Eine Forschungs-Station nimmt erst dann ihre Arbeit auf, wenn ein Forscher diese Station betritt.

Wichtig: Jede Forschungs-Station darf von mehreren Spielern betrieben werden!

Eine Forschungs-Station in Betrieb nehmen

Jede Forschungs-Station, die ein Spieler selbst angebaut hat, ist seine „eigene“ Forschungs-Station. Sie ist mit einem Stations-Marker seiner Farbe gekennzeichnet.

- * Wird ein Forscher in eine Forschungs-Station gezogen, in der sich noch kein eigener Forscher aufhält, so nimmt er diese Station in Betrieb. Der Forscher darf nun diese Station nicht mehr verlassen.

- * Hat diese Forschungs-Station ein anderer Spieler gebaut (ein gegnerischer Stations-Marker liegt dort), muss der Spieler, der an der Reihe ist, zur Mitnutzung an den Erbauer der Forschungs-Station einmalig 1 Nemo zahlen. Betritt er später mit einem weiteren Forscher dieselbe Station, muss er nicht erneut zahlen. Weitere Spieler, die erstmalig diese fremde Station betreten, müssen aber

ebenfalls an den Erbauer einmalig 1 Nemo zahlen.

- * Zur Kennzeichnung, dass Forschung betrieben wird, wird der Markierungs-Chip dieser Forschungs-Art auf dem Tableau des Spielers versetzt - um eine Spalte nach rechts.

Forschungs-Stationen					Moves	
Anzahl der Forschungs-Stationen	0	1	2	3	4	?
Training-Station	0	1	1	1	1	2
Technik-Station	0	1	1	1	1	2
Versuchs-Station	0	1	1	1	1	2
Analysis-Station	0	1	1	1	1	2

Der Spieler hat eine Technik-Station in Betrieb genommen.

- * Die Forschung in einer einzigen Station (dieser einen Art) bringt noch keine Punkte für das Endergebnis - der Marker zeigt noch den Wert „0“.
- * Hat ein Spieler in einer Station mehrere Forscher stehen, so hat das keine Auswirkung auf die Forschung selbst. Allerdings ist die Anwesenheit von 2 Forschern (eines Spielers) Voraussetzung für den Einsatz eines U-Bootes (siehe Seite 8 „U-Boote einsetzen“).

Mehrere Forschungs-Stationen der gleichen Art in Betrieb

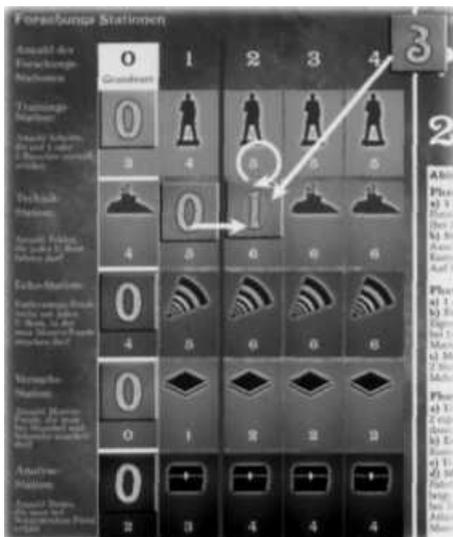
Sobald ein Spieler in mehr als einer Station der gleichen Art forscht, verbessern sich dadurch seine Möglichkeiten.

- * Nimmt ein Spieler mit einem seiner Forscher die zweite Station einer Art in

Betrieb, so schiebt er den Markierungs-Chip dieser Forschungs-Art ein weiteres Feld nach rechts. Der Chip befindet sich nun unter der Spalte mit der „2“. Anschließend dreht er den Chip um - dort steht nun die Zahl „1“.

Der rote Balken erinnert daran, dass ab 2 Stationen einer Art der Chip umgedreht wird.

- Hat ein Spieler mindestens 2 Forschungsstationen in Betrieb und hat er allein die meisten Stationen dieser Art in Betrieb, so verbessert sich der Spieler bei dieser Stations-Art auf 3 Punkte.
- Der Spieler nimmt sich den entsprechenden Markierungs-Chip mit der „3“ und legt ihn auf den Marker mit der „1“.



- Befindet sich der Markierungs-Chip mit der „3“ im Besitz eines anderen Spielers und darf sich der aktive Spieler den 3er-Marker nehmen, so wechselt der Chip jetzt den Besitzer (beim bisherigen Besitzer wird der Marker mit der „1“ wieder sichtbar).
- Bei Gleichstand wechselt der Markierungs-Chip mit der „3“ nicht den Besitzer.
- Sobald der erste Spieler alle 4 Stationen einer Forschungs-Art in Betrieb hat, kann er den zugehörigen Chip mit der „3“ nicht mehr verlieren.

1 Die Forschungs-Stationen

Es gibt 5 verschiedene Forschungs-Arten, jede davon dargestellt durch eine eigene Forschungs-

station. Jede Forschungs-Art verschafft im Spiel andere Vorteile.



Die Trainings-Station

Durch die Inbetriebnahme solcher Trainings-Stationen verbessern sich die geistigen und körperlichen Fähigkeiten der eigenen Forscher. Zwei Forscher können sich ohne Trainings-Station zusammen bis zu 3 Schritte weit bewegen. Mit einer Trainings-Station steigt die Bewegungs-Entfernung auf 4 Schritte, ab 2 Trainings-Stationen auf 5 Schritte. Eine Bewegung über mehr als 5 Schritte pro Runde ist nicht möglich. Dieser Vorteil gilt sofort nach der Inbetriebnahme. Hat der Spieler einen zweiten Forscher in dieser Runde noch nicht bewegt, darf er sofort einen Schritt mehr ziehen.



Die Technik-Station

Ohne Technik-Station darf jedes U-Boot 4 Felder weit fahren. Durch die Inbetriebnahme solcher Technik-Stationen wird die gesamte Technik der U-Boote verbessert - dadurch erhöht sich deren Reichweite. Mit 1 Technik-Station kann jedes eigene U-Boot dann 5 Felder weit ziehen, ab 2 Technik-Stationen sogar 6 Felder weit.



Die Echo-Station

Durch die Inbetriebnahme solcher Echo-Stationen können bessere Erkenntnisse über Meeres-Funde erlangt werden. Will ein Spieler Meeres-Funde ansehen („scannen“), so kann er ohne eine solche Station alle Meeres-Funde ansehen, die maximal 4 Felder weit von seinem U-Boot entfernt sind. Mit einer Echo-Station steigt die Scan-Entfernung auf 5 Felder, ab 2 Echo-Stationen auf 6 Felder. Eine Scan-Entfernung von mehr als 6 Feldern ist nicht möglich. Auch wenn man eine Echo-Station in Betrieb hat, muss man die Scan-Kosten von 1 Nemo bezahlen (siehe „Echo einsetzen“).



Die Versuchs-Station

Diese Versuchs-Station kann erst dann arbeiten, wenn ein eigenes U-Boot einen Meeres-Fund geborgen hat. Handelt es sich dabei um eine „Muschel“ oder eine „Schnecke“ (Wert 0) führt die Station sofort Versuche durch! Der Spieler darf sich einen beliebigen verdeckten Meeres-Fund auf dem Plan ansehen, bei 2 Versuchs-Stationen in Betrieb sogar 2 Meeres-Funde. Diese müssen - wenn möglich - in verschiedenen Tiefen liegen.



Die Analyse-Station

Durch die Inbetriebnahme solcher Analyse-Stationen werden die eigenen Untersuchungs-Methoden erheblich verbessert. Dadurch kann man geborgene „Schatztruhen“ genauer analysieren und entdeckt, dass der Wert der Schatztruhe höher als die üblichen 2 Nemo ist. Mit einer Analyse-Station steigt der Wert der Schatztruhen auf 3 Nemo, ab 2 Analyse-Stationen sogar auf 4 Nemo. Allerdings kann keine Schatztruhe einen Wert über 4 Nemo haben.

P5ase 3: Einsatz von U Booten

Haben alle Spieler die Phase „Einsatz der Forscher“ beendet, so kann jeder Spieler, der an der Reihe ist, U-Boote einsetzen und auf Tauchfahrt schicken.

U-Boote einsetzen

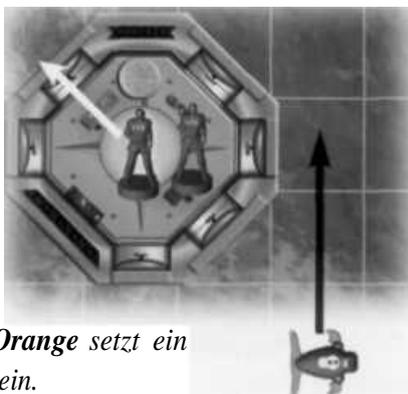
Ein U-Boot kann eingesetzt werden, wenn ein Spieler

1. in einer Forschungs-Station mindestens 2 eigene Forscher stehen hat und
2. wenn diese Forschungs-Station über mindestens 1 blaue Schleuse verfügt, die zu einem freien Meerfeld führt.

Wer ein U-Boot einsetzen will,

- * entfernt einen seiner Forscher aus der Station (zurück zum eigenen Vorrat).

- * Dann stellt er ein eigenes U-Boot auf ein freies Meerfeld neben einer blauen Schleuse dieser Forschungs-Station.



Spieler **Orange** setzt ein U-Boot ein.

- * Ein Spieler, der an der Reihe ist, setzt zuerst alle seine U-Boote ein. Erst dann darf er seine U-Boote bewegen.

Echo einsetzen

Hat ein Spieler eines oder mehrere seiner U-Boote im Einsatz, so kann er das Echo einsetzen, um Meeres-Funde in Reichweite zu scannen (d. h. geheim ansehen).

- * Das Echo darf nur vor der Fahrt des U-Bootes eingesetzt werden.
- * Will ein Spieler für sein U-Boot das Echo einsetzen, so zahlt er 1 Nemo.
- * Der Spieler darf jetzt alle Meeres-Funde geheim ansehen (und verdeckt wieder zurücklegen), die in Scan-Reichweite dieses U-Bootes sind.
- * Die Scan-Reichweite beträgt ohne Echo-Station 4 Felder im Umkreis um das U-Boot (nicht diagonal). Hat der Spieler 1 Echo-Station in Betrieb, so steigt die Scan-Reichweite auf 5 Felder, ab 2 Echo-Stationen in Betrieb sogar auf 6 Felder.
- * Die Kosten für den Einsatz müssen für jedes U-Boot gezahlt werden, für das ein Spieler das Echo einsetzt.
- * Meeres-Funde in der Schlucht dürfen nur gescannt werden, wenn sich das U-Boot auf

einem Feld in der Schlucht befindet.



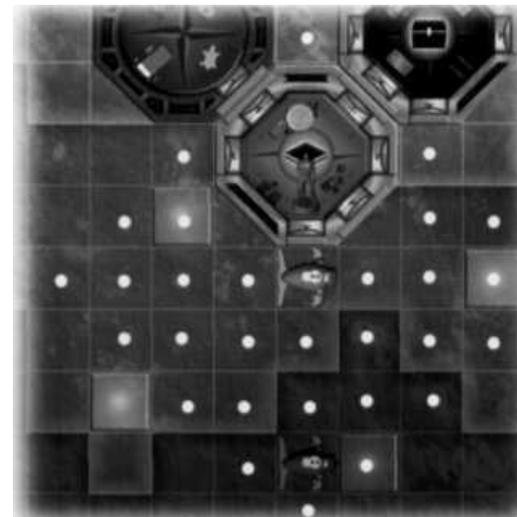
Hat der Spieler keine Echo-Station in Betrieb, so darf er nur die mit x markierten Meeres-Funde anschauen. Hat er dagegen bereits 1 Echo-Station in Betrieb, erhöht sich seine Scan-Reichweite auf 5 Felder und er darf nun auch den Meeres-Fund auf y anschauen.

U-Boote bewegen

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er alle seine U-Boote auf dem Plan bewegen, eines nach dem anderen.

- * Jedes U-Boot fährt normalerweise 4 Felder weit.
- * Hat ein Spieler 1 Technik-Station in Betrieb, so darf jedes seiner U-Boote 5 Felder weit fahren; ab 2 Technik-Stationen in Betrieb sogar 6 Felder weit.
- * U-Boote fahren in gerader Richtung, nie diagonal. Das Abbiegen im rechten Winkel ist erlaubt (auch mehrfach).
- * Ein U-Boot muss die erlaubte Anzahl an Feldern nicht komplett ausnutzen.
- * Ein U-Boot darf über andere U-Boote hinwegfahren; nicht aber über Meeres-Funde.
- * Die Fahrt muss immer auf einem freien Meerfeld oder einem Feld mit Meeres-Fund enden.

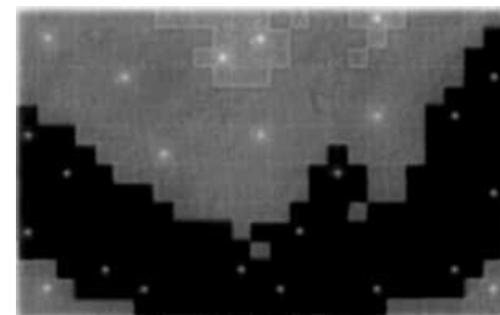
- * Ein U-Boot darf auch über eine Station hinweg fahren. Die von der Station abgedeckten Felder werden dabei normal gezählt.



Hat der Spieler Orange keine Technik-Station in Betrieb, dann darf er auf einem der mit einem Punkt markierten Felder seine Fahrt beenden.

Die Schlucht

Die Schlucht, der dunkle Bereich auf dem Spielplan, ist ein besonders schwieriges Gewässer.



Erst wenn ein Spieler alle 5 verschiedenen Forschungs-Stationen in Betrieb genommen hat (jeweils eine genügt), darf dieser Spieler mit einem U-Boot in die Schlucht fahren. Sobald der erste Spieler in die Schlucht gefahren ist, dürfen alle anderen Spieler ebenfalls mit ihren U-Booten in die Schlucht fahren. Dies dürfen sie auch dann, wenn sie selbst keine 5 verschiedenen Forschungs-Stationen in Betrieb haben.

Hinweis: Sollte die Unterwasser-Stadt so weit voranschreiten, dass ein U-Boot direkt in der Schlucht gebaut wird, darf anschließend jeder Spieler mit seinen U-Booten in die Schlucht fahren. Die 5 verschiedenen Forschungsstationen sind dann nicht mehr erforderlich.

Meeres-Funde bergen

Zieht ein U-Boot auf ein Feld mit einem Meeres-Fund, so muss dieser Fund sofort geborgen werden. Die Bewegung dieses U-Boots ist damit in dieser Phase beendet.

- * Die Bergung eines „Tempo-Chips“ oder einer „Schatztruhe“ (beige farbiger Hintergrund auf der Vorderseite) ist **kostenlos**.



- * Die Bergung aller anderen Meeres-Funde (mit blauem Hintergrund auf der Vorderseite) kostet pro Meeres-Fund:
 - am Hang und in der Tiefsee: 1 Nemo,
 - in der Schlucht pro Meeres-Fund: 2 Nemo.

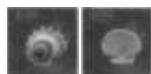
- * Bei Bergung eines „Tempo-Chips“ darf der Spieler ein **beliebiges** seiner U-Boote sofort um bis zu 3 Felder weiterziehen. Das kann auch ein U-Boot sein, dass in dieser Runde bereits gefahren ist. Es ist so möglich, einen weiteren Meeres-Fund zu erreichen und zu bergen.



- * Bei Bergung einer „Schatztruhe“ erhält der Spieler 2 Nemo. Hat er eine Analyse-Station, erhält er 3 Nemo und ab zwei Analyse-Stationen sogar 4 Nemo.



- * Hat ein Spieler, der eine „Schnecke“ oder „Muschel“ geborgen hat, eine Versuchs-Station in Betrieb, so darf sich dieser Spieler sofort 1 beliebigen Meeres-Fund auf dem Plan ansehen (und muss ihn wieder verdeckt an seinen Platz zurücklegen). Das kann auch einer in der Schlucht sein. Ab 2 Versuchs-Stationen in Betrieb sind das sogar 2 Meeres-Funde. Die beiden Meeres-Funde müssen aber, sofern möglich, in 2 verschiedenen Meerestiefen liegen.



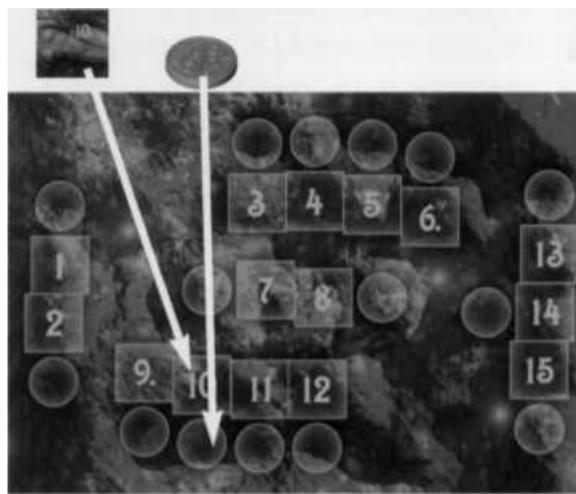
Alle Meeres-Funde mit blauem Hintergrund auf der Vorderseite (Ausnahme: Atlantis-Funde) werden auf das eigene Tableau gelegt. Auf dem Tableau sind die Punktzahlen angegeben, die man am Ende des Spiels dafür erhält. Beige farbene Meeres-Funde werden in die Schachtel zurückgelegt.

Hat ein Spieler nicht genügend Geld, um einen Meeres-Fund zu bergen, so muss der Chip offen auf sein Feld zurückgelegt werden. Ausnahme: Atlantis-Chips werden auf die entsprechenden Felder der Ablage gelegt. Allerdings erhält der Spieler dafür keine Vorteile (wie sie nachfolgend beschrieben werden).

Die Ruinen von Atlantis

Auch die Bergung von Meeres-Funden, die "Teile der Ruinen von Atlantis zeigen (Atlantis-Funde), ist zu bezahlen.

- * Der geborgene Atlantis-Fund wird auf das Feld der Ablage, das die gleiche Zahl trägt, gelegt und mit einem Stations-Marker der eigenen Farbe gekennzeichnet.



Spieler Gelb hat das Atlantis-Teil 10 geborgen. Er legt es auf das Feld 10 der „Ruinen“-Tafel und einen Stations-Marker auf das runde Feld davor.

- * Zur Belohnung darf der Spieler sofort einen seiner Forscher um bis zu 2 Stationen weit bewegen (er verbreitet die Nachricht vom Fund).
- * Unter Umständen kann durch diese Bewegung eine Station in Betrieb genom-

men werden - mit allen Konsequenzen - wie z. B. Wechsel des 3-Punkte-Markierungs-Chips oder größere Reichweite für die U-Boote.

Ende einer Tauchfahrt

Die Bewegung eines U-Bootes endet, sobald das Boot die erlaubte Entfernung zurückgelegt hat, oder wenn es einen Meeres-Fund geborgen hat. Die Tauchfahrt wird in der nächsten Runde fortgesetzt.

Ein U-Boot kann aber auch **außer Dienst** gestellt werden:

- * In einem solchen Fall muss das U-Boot auf ein freies Meerfeld ziehen, das sich neben einer blauen Schleuse einer Forschungs-Station befindet, in der mindestens ein Forscher anwesend ist (das muss kein eigener sein).



- * Dann nimmt der Spieler einen Forscher aus seinem Vorrat und stellt ihn in diese Forschungs-Station. Erreicht dadurch der Spieler die Mehrheit bei den Stationen einer Forschungs-Art, wechselt wie beschrieben der „3-Punkte“-Markierungs-Chip. Nimmt er eine fremde Station in Betrieb, zahlt er dem Besitzer 1 Nemo.
- * Das U-Boot nimmt der Spieler zurück zu seinem Vorrat. Es kann ab der nächsten Runde wieder eingesetzt werden, auch von einer anderen Forschungs-Station aus.
- * Hat ein Spieler keinen Forscher mehr in seinem Vorrat, so bekommt er auch keinen zurück. Das U-Boot kann trotzdem außer Dienst gestellt werden.

Ende einer Runde

Der links vom Startspieler sitzende Spieler wird nun Startspieler, erhält das Startspieler-Zeichen und beginnt Phase 1 der neuen Runde.

Ende des Spieles

Für das Spielende gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- * Es wurden zwar noch nicht alle Atlantis-Chips gefunden, jedoch schon die Chips 13, 14 und 15 geborgen (von denen sich zwei in der Schlucht befinden). Dann wird die aktuelle Runde noch zu Ende und anschließend noch eine weitere Runde gespielt.
- * Wird in einer Runde auch der letzte Atlantis-Chip gefunden, wird nur noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt.
- * Das Spiel endet vorzeitig, wenn in einer Runde kein Spieler eine Station gekauft oder angebaut hat und auch kein Meeres-Fund geborgen wurde. Dann endet das Spiel sofort nach dieser Runde.

Spielwertung

Zunächst werden die Atlantis-Punkte-Chips, die neben der Tafel „Ruinen von Atlantis“ liegen, vergeben. Wer die meisten Atlantis-Funde geborgen hat, erhält die höchste Punktzahl, der mit den zweitmeisten Funden die zweithöchste usw. Bei gleicher Anzahl erhält der Spieler die höhere Punktzahl, der den Chip mit der höheren Zahl gefunden hat. Spieler, die keinen Atlantis-Fund geborgen haben, erhalten keine Punkte. Die Punkte für Atlantis zählen zu den Punkten aus den Meeres-Funden.

Nun deckt jeder Spieler seinen Spezial-Auftrag 1 auf und kann die abgebildeten Meeres-Funde um jeweils 1 Punkt im Wert steigern. (Der Meeres-Fund wird eine Spalte nach links geschoben). Diese Wertsteigerung kostet 1 Nemo für jeden Meeres-Fund, der im Wert gesteigert wird.

Danach addiert jeder Spieler die Punkte, die er aus den Meeres-Funden (einschließlich der Atlantis-Punkte) erzielt hat. Anschließend addiert er auch die Punkte seiner Markierungs-Chips, die er mit seinen Forschungs-Stationen erzielt hat. Diese beiden Ergebnisse werden miteinander multipliziert. Zum Abschluss wird für jeden übrig gebliebenen Nemo 1 Punkt addiert. Wer nun das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt das Spiel

Beispiel:



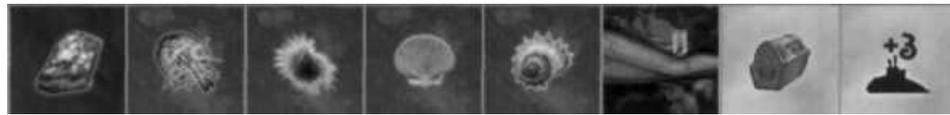
Der Spieler hat mit seinen Forschungs-Stationen $1 + 3 + 1 + 3 + 0 = 8$ Punkte erzielt. Bei den Meeres-Funden darf er die drei Muscheln gegen Zahlung von 3 Nemo auf die 1 schieben und somit im Wert erhöhen. Den Leuchtkebs als zweiten Meeres-Fund seines Spezial-Auftrags kann er nicht nutzen, da er keinen Leuchtkebs geborgen hat. Seinen Tiefsee-Igel und seine beiden Schnecken darf er nicht im Wert erhöhen, da diese Meeres-Funde nicht auf seinem Spezial-Auftrag abgebildet sind. Außerdem hat er den zweiten Platz bei den Atlantis-Funden erreicht, was 4 Punkte einbringt. Zusammen sind das 4 (Atlantis-Funde) + 2 (Gold) + 3 (3 Muscheln) + 1 (Tiefsee-Igel) = 10 Punkte. Die Multiplikation aus Punkten für Forschungs-Stationen und Meeres-Funden ergibt $8 \times 10 = 80$ Punkte. Hinzu kommen noch 2 Nemo, die der Spieler übrig hat. Damit hat er einen Endstand von 82 Punkten.

Einige Tipps von dem ersten Spiel:

- * Auch wenn es zunächst nicht so aussieht: das Geld ist knapp. Denken Sie daran, dass Sie Geld nur erhalten, wenn Mitspieler Ihre Forschungs-Stationen nutzen oder wenn Sie Schatztruhen finden. Gegen Ende des Spiels benötigen Sie Geld zur kostspieligen Bergung besonders wertvoller Funde in der Schlucht und zur Erfüllung Ihres Spezial-Auftrags.
- * Um zu gewinnen, sollten Sie versuchen, sich in zwei oder drei Forschungs-Arten die „3-Punkte-Chips“ zu sichern. So erhalten Sie einen guten Multiplikator für ihre Meeres-Funde.
- * Warten Sie nicht zu lange mit dem Anbauen von Stationen. Sonst kann es sein, dass der Platz auf den Sie spekulieren, vorher von Mitspielern mit Stationen belegt wird.
- * Achten Sie darauf, wer jeweils Startspieler ist. In manchen Situationen ist es sehr wichtig vor einem Mitspieler an der Reihe zu sein. So kann es passieren, dass ein Mitspieler eine Station errichtet und Ihnen überfallartig den wertvollen „3-Punkte-Chip“ abjagt.
- * Denken Sie auch daran, dass ein U-Boote jederzeit wieder „außer Dienst“ gestellt und so ein Forscher wieder „an Land“ gehen kann. Dadurch ist es manchmal möglich, einen Forscher eine Station in Betrieb nehmen zu lassen, mit dem Sie nun wirklich nicht gerechtfertigt haben.



Verteilung der Meeres-Funde



	Gold	Leucht- krebs	Tiefsee- igel	Muschel	Schnecke	Atlantis- Funde	Schatz- truhe	Tempo- Chip
Hang	0	3	3	4	4	6	4	2
Tiefsee	1	2	2	3	3	5	3	1
Schlucht	3	1	1	1	1	4*	2	1

Die Atlantis-Funde 13 und 15 befinden sich in der Schlucht.

Die Autoren:

Brigitte und Wolfgang Ditt sind begeisterte Spieler. Insbesondere die Spiele der „Siedler von Catan“-Familie haben es ihnen angetan und sie zu einer Fülle eigener Catan-Szenarien und -Varianten angeregt. Viele davon sind im „Siedler-Buch“ und in den „Catan-News“ erschienen.

Auf ihrer Website „www.poeppelkiste.de“ bieten sie eine Fülle von Informationen aus der Spielewelt und über ihr großes Unterwasser-Abenteuer „Nautilus“, das ihr erstes veröffentlichtes Spiel ist.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik, Design der Kunststoffteile und Schachtfoto: Franz Vohwinkel

© 2002 KOSMOS Verlag
 Postfach 106011
 D-70049 Stuttgart
 Telefon: +49(0)711-2191-0
 Fax: +49(0)711-2191-422
 Web: www.kosmos.de
 e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr:690113

Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN GERMANY

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

KOSMOS®

Forschungs-Stationen

Anzahl der Forschungs-Stationen	0 Grundwert	1	2	3	4
Trainings-Station: Anzahl Schritte, die auf 1 oder 2 Forscher verteilt werden	 3	 4	 5	 5	 5
Technik-Station: Anzahl Felder, die jedes U-Boot fahren darf	 4	 5	 6	 6	 6
Echo-Station: Entfernungs-Reichweite um jedes U-Boot, in der man Meeres-Funde ansehen darf	 4	 5	 6	 6	 6
Versuchs-Station: Anzahl Meeres-Funde, die man bei Muschel und Schnecke ansehen darf	 0	 1	 2	 2	 2
Analyse-Station: Anzahl Nemo, die man bei Schatztruhen-Fund erhält	 2	 3	 4	 4	 4

Meeres-Funde

? Punkte für Atlantis-Funde	1		0	
2	1		0	

Ablauf einer Spielrunde

Phase 1: Ausbau der Unterwasser-Stadt

a) 1 Station kaufen:

Forschungs-Station kostet 1 Nemo, Wohn-Station pro Forscher 1 Nemo (bei 2 und 3 Spielern max. 3 Forscher, bei 4 Spielern max. 4 Forscher)

b) Stationen anbauen:

Anschluss an freie Schleuse

Kosten je nach Meerestiefe 1, 2, 3 oder 4 Nemo

Auf Forschungs-Stationen Stations-Marker legen

Phase 2: Einsatz der Forscher

a) **1 oder max. 2 Forscher bewegen:** 3-5 Schritte verteilen (s. Trainings-Station)

b) Forschungs-Station in Betrieb nehmen

Eigener Forscher zieht erstmals in Forschungs-Station (darf sie nicht mehr verlassen!)

bei fremder Forschungs-Station: 1 Nemo an Besitzer zahlen, Markierungs-Chip auf Tableau 1 Feld nach rechts schieben

c) Mehrere Forschungs-Stationen gleicher Art

2 Stationen gleicher Art in Betrieb: Chip auf „1“ umdrehen, Mehrheit bei Stationen: Chip „3“ auf Tableau auf die „1“ legen

Phase 3: Einsatz von U-Booten

a) U-Boote einsetzen

2 eigene Forscher in Forschungs-Station und freies Meeresfeld an blauer Schleuse, dann 1 Forscher entfernen

b) Echo anwenden

Kosten: 1 Nemo, dann Meeres-Schätze ansehen, 4-6 Felder weit (s. Echo-Station)

c) U-Boote fahren: 4-6 Felder weit (s. Technik-Station)

d) Meeres-Funde bergen

Fahrt beenden, 1 Nemo zahlen (in der Schlucht: 2 Nemo)

beige farbiger Chip: kostenlos, bei Schatztruhe 2-4 Nemo erhalten (s. Analyse-Station), bei Tempo-Chip (+3): mit beliebigem U-Boot 3 Felder fahren

Atlantis-Fund: Feld auf Ruinen-Tableau markieren, 1 Forscher 2 Schritte bewegen
Muschel oder Schnecke: 0-2 Meeres-Funde ansehen (s. Versuchs-Station)