

THRONE OF THE SEAS

Lukas Schreiner, Johannes Philippin, Julian Molt

Inhaltsverzeichnis

1	Spielanleitung	2
1.1	Segeln	2
1.2	Handeln	3
1.3	Schiffe kaufen	3
1.4	Tauschen	3
1.5	Bergen	3
1.6	Besatzung	3
1.7	Kämpfen	3
1.7.1	Feuergefecht	3
1.7.2	Entern	5
1.7.3	Schiffsreparatur	5
1.8	Ereigniskarten	6
2	Spielverlauf	8
2.1	Spielbeginn	8
2.2	Spielziel	8
3	Datenblätter	8
3.1	Schiffe	8
3.1.1	Schaluppe	9
3.1.2	Kanonenboot	10
3.1.3	Galeone	11
3.1.4	Fregatte	12
3.1.5	Frachtschiff	13
3.1.6	Schlachtkahn	14
3.2	Schiffskauf – Übersicht	15
3.3	Besatzung	15
3.4	Kanonen	15
3.5	Waren	16

1 Spielanleitung

Ein **ZUG** ist jede Permutation der **AKTIONEN** *Segeln*, *Handeln*, *Schiff kaufen*, *Tauschen*, *Bergen* und *Kämpfen*.

1.1 Segeln

Nach der Aktion *Segeln* kann man stets handeln, tauschen, bergen oder kämpfen.
Jedes Feld, das auf dem Weg zum Zielort durchfahren wird, muss ein Meeresfeld sein.

Jeder Schiffstyp besitzt Standardwerte, die **SEGELSTÄRKEN**, die in [Unterabschnitt 3.1](#) aufgeführt sind. Jede Runde wird nun eine neue Windkarte aufgedeckt, die **WINDSTÄRKEN** zwischen -4 und $+4$ in jede Richtung (N, NO, O, SO, S, SW, W, NW) bringen. Durch Addition wird die höchstmögliche Anzahl an Kästchen, die in eine Richtung zurückgelegt werden kann, errechnet. Sie wird **WINDESEIFER** genannt. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten, wie man sich bewegen kann:

1. In eine Richtung segeln
2. Auf der Stelle die Richtung ändern (wenden)
3. In eine Richtung segeln und dann wenden
4. In eine Richtung segeln, dann wenden und weiter, in eine beliebige Richtung segeln

In eine Richtung segeln

Hierfür wählt man erst eine der 8 möglichen Himmelsrichtungen, ermittelt die Windeseifer und setzt sein Schiff dann maximal so viele Felder in diese Richtung weiter.

Die Aktion *Segeln* ist beendet.

Auf der Stelle wenden

Man sucht sich die Segel- und Windstärke aus, die die größte Windeseifer ergeben und kann sich dann in 90° Schritten auf der Stelle wenden. Eine Wendung kostet den Parameter **Wendigkeit** an Windeseifer. Die Windeseifer darf wenigstens 0 werden.

Die Aktion *Segeln* ist beendet.

Segeln, dann wenden

Zuerst muss man wissen, dass man diesen Aktion ausführen will. Dann überlegt man sich, wie oft man nach dem Segeln wenden möchte. Die Windeseifer ergibt sich nun eindeutig aus der Segelrichtung vor Wendebeginn, im Gegensatz zu „Auf der Stelle wenden“. Die Anzahl an Wendungen, multipliziert mit dem Parameter Wendigkeit und dann von der Windeseifer subtrahiert ergibt die Windeseifer, welche nun zum Segeln in eine Richtung zur Verfügung steht. Jetzt kann man also segeln und dann wie überlegt wenden.

Beispiel: Segelstärke = 4, Windstärke = 3, Windeseifer = $4 + 3 = 7$, Wendigkeit = 2

Möchte man nun $1 \times$ wenden verbraucht man dafür 2 Windeseifer, kann also davor nur noch 5 Felder in eine Richtung fahren. Oder man könnte sich auch um 180° drehen, also $3 \times$ und dafür 6 Windeseifer benötigen, und somit davor noch höchstens 1 Feld weit fahren. Die Aktion *Segeln* ist beendet.

Segeln, wenden, dann weitersegeln

Dieser Aktion funktioniert exakt wie „Segeln, dann wenden“, nur dass nach Beendigung des Wendevorgangs in jede Richtung maximal so viel weitergesegelt werden kann, wie es der Parameter **RUDERSTÄRKE** angibt. Dies ist die Zahl, die durch einen Schrägstrich hinter der Segelstärke steht.

Die Aktion *Segeln* ist beendet.

1.2 Handeln

Gehandelt wird an den Häfen der Inseln. Ein Schiff kann an einem Hafen nur Handel betreiben, wenn es direkt an ihm liegt. Diagonale Felder gelten nicht.

Jeder Hafen hat eine **FRIEDENSZONE**, in der keine Angriffe stattfinden können.

An einem Hafen besteht für je eine Ware ein **WARENÜBERSCHUSS**, eine **WARENKRISE** und für die restlichen Waren ein **WARENMANGEL**. An einem Hafen können nur Waren, für die ein Warenüberschuss gilt, gekauft werden. Verkauft werden können jedoch alle Waren, deren Preise sich entsprechend ihrer Nachfragelage an diesem Hafen ergeben.

1.3 Schiffe kaufen

Um ein Schiff kaufen zu können, benötigt man ein Schiff, das alle Waren, die für den Bau und Erwerb des Schiffes benötigt werden, auf einmal lagern kann.

1.4 Tauschen

1.5 Bergen

Gesunkene Schiffe und Schätze können geborgen werden. Dies wird durch **BEUTEPLÄTTCHEN** angezeigt. Um eine Bergungsaktion zu beginnen muss sich das bergende Schiff mit mindestens einem Feld auf dem Beuteplättchen befinden. Ist das Besatzungsmitglied *Taucher* an Bord, kann die dort liegende Beute an Bord genommen werden, falls Frachtraum verfügbar ist.

1.6 Besatzung

Jedes Besatzungsmitglied darf höchstens einmal auf einem Schiff eingesetzt werden.

1.7 Kämpfen

1.7.1 Feuergefecht

Feuergefechte können zwischen jeglichen Schiffen stattfinden, also auch der eigenen Flotte, wenn man einen Grund dafür sehen sollte.

Reichweite

Eine Kanone hat eine **REICHWEITE** von **zwei** zum eigenen Schiff anliegenden Feldern. Dies gilt nur für die Richtungen, in die die Kanonen ausgerichtet sind, also Bug, Heck, Backbord und Steuerbord. Nur diagonal kann also nicht geschossen werden.

Teilseite

Eine Teilseite bezeichnet den Teil einer der vier kampffähigen Seiten eines Schiffes, der genau ein Feld auf dem Spielfeld lang ist. Demnach ist der Bug und das Heck immer eine Teilseite. Die Klasse eines Schiffes gibt Aufschluss darüber, aus wie vielen Teilseiten eine Seite höchstens besteht. So bestehen Back- und Steuerbord eines Schlachtkahns der Klasse III aus jeweils 3 Teilseiten.

Munition

Um einen Schuss abzugeben, benötigt man pro Kanone eine Munitionseinheit. Gefeuert wird immer pro Teilseite, sodass mehrere Einheiten verschossen werden. Munition muss gekauft werden. Schrotmunition macht einfachen Schaden, Kugelmunition doppelten.

Distanzrang

Schiffe können sich nur in ein Feuergefecht begeben, wenn mindestens ein Distanzrang 0 existiert. Da Schiffe der **Klassen** II & III 2 oder 3 Felder lang sind, müssen manche Kanonen bei diesen langen Schiffen diagonal schießen. Um dies darzustellen gibt es bestimmte Regeln, falls sich nur eine oder zwei Teilseiten direkt gegenüberstehen. Dazu wird der Distanzrang eingeführt, welcher sich in drei Stufen untergliedert. Er ergibt sich wie folgt:

Rang 0: Die Verschiebung zwischen einer Teilseite, die eine Salve abgeben soll und der nächstgelegenen Teilseite des Ziels beträgt 0 Felder. Hier gilt volle Trefferwahrscheinlichkeit und bei den Werten ☞ ☞ ☞ ☞ wird getroffen.

Rang 1: Die Verschiebung zwischen einer Teilseite, die eine Salve abgeben soll und der nächstgelegenen Teilseite des Ziels beträgt 1 Feld. Hier gilt verringerte Trefferwahrscheinlichkeit und bei den Werten ☞ ☞ ☞ wird getroffen.

Rang 2: Die Verschiebung zwischen einer Teilseite, die eine Salve abgeben soll und der nächstgelegenen Teilseite des Ziels beträgt 2 Felder. Hier gilt die geringste Trefferwahrscheinlichkeit und nur bei den Werten ☞ oder ☞ wird getroffen.

Schaden ermitteln

Eine Breitseite besteht aus mehreren Salven, wobei eine Salve das Schießen einzelner Teilseiten repräsentiert.

Kanonenschaden: Dieser Schaden ergibt sich als Summe aus allen Werten, die Schaden für eine einzelne Kanone erhöhen können. Das sind die Art der Kanone selbst und die genutzte Munition. Hypothetischer Schaden, der als Grundlage der Berechnung für den Salvenschaden (den tatsächlichen Schaden) dient.

Salvenschaden: Eine Salve ist der Akt des Schießens einer Teilseite

$$\text{Schaden} = \begin{cases} 0 & \text{Salve trifft nicht} \\ \text{Summe aller Kanonenschäden dieser Teilseite.} & \text{Salve trifft} \end{cases}$$

Gesamtschaden: Dies ist die Summe aller Salvenschäden.

Jetzt wird der Gesamtschaden von der Wandstärke der beschossenen Seite abgezogen. Fällt die Wandstärke einer Seite auf 0, ist diese Breitseite zerstört, feuerunfähig und kann nur durch Reparatur ([Unterabschnitt 1.7.3](#)) wieder einsatzfähig gemacht werden. Fällt die Gesamtwandstärke auf 0 ist das Schiff zerstört und kann nicht mehr repariert werden. Das Schiff wird dann mit einem Beuteplättchen, das zur Größe des entsprechenden Schiffes passt, unterlegt. Damit kann seine Ladung geborgen werden ([Unterabschnitt 1.5](#)).

Die Aktion *Kämpfen* ist beendet.

1.7.2 Entern

1.7.3 Schiffsreparatur

Sobald ein Schiff beschädigt wurde kann es an einem Hafen repariert werden. Wird ein Schiff repariert, werden alle Wandstärken auf das Maximum erhöht. Der Reparaturpreis beträgt ein Viertel des Kaufpreises des Schiffes.

1.8 Ereigniskarten

Jede Runde wird eine neue Ereigniskarte aufgedeckt. Eine Ereigniskarte kann nur ein Schiff betreffen, was meistens der Fall ist, oder kartenweiten Einfluss haben. Um zu bestimmen, welches Schiff das Ereignis betrifft, wird jedem Schiff bei Erstellung/Kauf eine fortlaufende Zahl zugewiesen. Durch würfeln mit einem Würfel für den

$$\text{Anzahl Seiten Würfel} \leq \text{Anzahl Schiffe}$$

gilt, wird bestimmt, welches Schiff getroffen wird.

Mögliche Ereignisse sind:

Flaute

Die Segel erschlaffen, es ist Zeit das Schiff auf Vordermann zu bringen und die Rumfässer zu leeren: Eine Flaute macht sich breit.

Ein ausgewürfeltes Schiff kann in dieser Runde nicht die Aktion *Segeln* wählen.

Segelschaden

Eine kräftige Böe fährt ins Hauptsegel – zu kräftig. Die Matrosen können nur dabei zusehen, wie der Stoff zu Boden geht. Von Flüchen durchdrungene Luft kennzeichnet die Flickarbeiten. Sobald sie fertig sind, müssen sie nur noch hoffen, dass sie es damit bis in den nächstbesten Hafen schaffen.

Ein ausgewürfeltes Schiff kann in dieser Runde nur mit halber Geschwindigkeit fahren. Es wird stets abgerundet.

Hurrikan

Am Horizont bildet sich eine rießige, finstere Wolkenkonstellation. Ein starker Wind und Regen kommen auf. Das Meer raut in zunehmender Geschwindigkeit auf. Ein Hurrikan nähert sich!

Das betroffene Schiff wird auf das erwürfelte Feld versetzt. Dieses Ereignis hat keine Wirkung, wenn sich das Schiff an einem Hafen befindet.

Skorbut

Es ist schon lange her, dass die Matrosen frische Südfrüchte verspeist haben.

Für das betroffene Schiff darf ausgesucht werden, welches Besatzungsmitglied verloren wird. Durch die Abgabe von einmal Südfrüchten oder einmal Medizin, kann dieser Effekt nullifiziert werden.

Meuterei

Die Besatzung ist nicht mit ihrem Kapitän einverstanden und versammelt sich lauthals vor der

Kapitänskajüte.

Die Fähigkeiten der gesamten Besatzung werden für zwei Runden ausgesetzt.

Kraken

Gigantische Luftblasen zerbersten die Meeresoberfläche und düstere Tentakel halten Ausschau nach unachtsamen Matrosen.

Ein 7×7 Felder großes Feld Bei dieser Ereigniskarte wird zunächst einer der Quadranten A, B, C, D, in dem der Kraken auftaucht, durch einen W4 bestimmt. Dann verschiebt sich seine Position auf ein weiteres, zufällig ausgewähltes Feld, ausgewählt durch 2W20 erst für Breiten- und dann für den Längengrad innerhalb des Quadranten. Für jede Runde, in der ein Schiff in der Krakenzone ist, muss es sich ein Feuergefecht mit dem Kraken liefern. Der Kraken hat folgende Eigenschaften:

Leben (Gesamtwandstärke): 30

Gesamtschaden: Ein Viertel der Summe aller Kanonenschäden des Schiffes.

In diesem Kampf kann mit jeder Teilseite geschossen werden. Hierbei wird der Distanzrang durch die Distanzringe angegeben, AUF denen eine Teilseite liegt. Von Innen nach Außen entsprechen die Distanzringe den Distanzrängen 0, 1 und 2. Der Kraken greift immer mit dem Distanzrang an, der durch den niedrigsten Distanzring angegeben wird.

Pulverfassexplosion

Den Smutje mit der Ladungssicherung zu beauftragen war keine gute Idee: Eine alte Öllampe fällt zu Boden und rollt in Richtung eines undichten Pulverfasses.

Schatz

Schiffe

Gute Schiffsplanken: Diese können zu einem beliebigen Zeitpunkt verwendet werden um das Schiff vollständig zu reparieren.

Das Horn des Qun: +5 Wind in jede Richtung.

Schwarzer Rum: Ein Crewmitglied verdoppelt seine Werte für eine Runde.

Zielwasser: Der Distanzrang beträgt sofort 0.

Elmsfeuer: Wird man von einer Ereigniskarte getroffen, kann diese abgewehrt werden.

2 Spielverlauf

2.1 Spielbeginn

2.2 Spielziel

Erreicht ein Spieler eines der Spielziele, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt den THRON DER SEE.

Flottenadmiral

Ein wagemutiger Kapitän hat sich eine mächtige Flotte aufgebaut. Damit hat er sich den Thron der See gesichert.

Um die Flottengröße F zu ermitteln, wird die Klasse K jedes Schiffes, das zur Flotte Φ gehört, addiert. Sobald die Flottengröße 15 erreicht, ist das Spielziel erreicht.

$$F = \sum_{i \in \Phi} K_i \geq 15 \implies \text{Sieg}$$

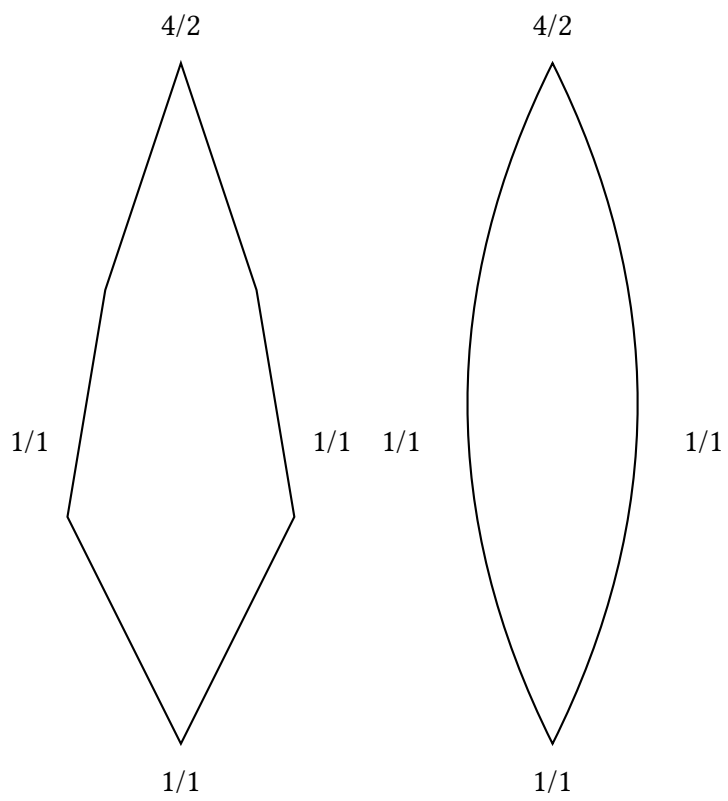
Handelskapitän

Ein gewitzter Seefahrer

3 Datenblätter

3.1 Schiffe

3.1.1 Schaluppe

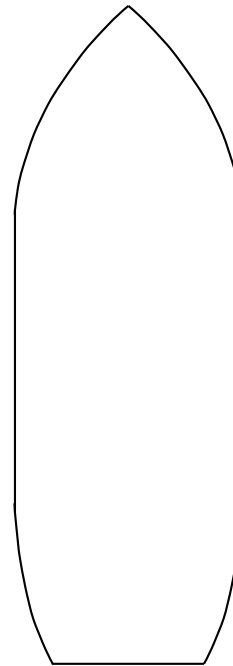


3.1.2 Kanonenboot

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.



3.1.3 Galeone

3.1.4 Fregatte

3.1.5 Frachtschiff

3.1.6 Schlachtkahn

3.2 Schiffskauf – Übersicht

Schiff	Holz	Leinen	Eisen	Gold	Preis	Rep.-Preis	Benötigtes Lager
Schaluppe	2	1	1	–	30	15	4
Kanonenboot	1	1	2	–	42	21	4
Galeone	2	1	3	–	58	29	6
Fregatte	1	1	4	–	70	35	6
Frachtschiff	5	2	3	–	76	38	10
Schlachtkahn	8	4	5	1	164	82	18

3.3 Besatzung

Mitglied	Leben	Preis	Effekt/Beschreibung.
Steuermann	4	75	–1 Wendekosten.
Matrose	4	20	+1 Wind in die Richtung, in die der Wind dort negativ ist.
Smutje	4	10	
Hexe	7	5	Darf einen Würfel umdrehen.
Kanonier	4	50	+1 Kanonenreichweite.
Pirat	1	10	+1 Kleiner Würfel.
Söldner	2	30	+1 Mittlerer Würfel.
Seebär	4	70	+1 Großer Würfel.
Taucher	2	50	Erlaubt es Schätze und gesunkene Schiffe zu bergen .

3.4 Kanonen

Kanone	Reichweite	Schaden	Roheisen	Goldnuggets
Seeklinge	2	1	–	–
Rumpfbrecher	2	2	1	–
Dunkelkerker	3	1	1	–
Plankenschänder	3	2	1	1

3.5 Waren

Ware	Kaufpreis	Mangel-Verkauf	Krise-Verkauf	Min. Profit	Max. Profit
Dschungelholz	2	6	8	4	6
Baumwolle	6	10	14	4	8
Südfrüchte	8	14	18	6	10
Leinentuch	12	18	24	6	12
Roheisen	14	22	28	8	14
Rumfass	20	28	36	8	16
Medizin	24	34	42	10	18
Goldnuggets	30	40	50	10	20