

UNTAMED SEAS

Ein Spiel von Jan Bartels
und Finn Logemann

für 1-4 Spieler
ab 14 Jahren

Dauer je Szenario: 30 min

Scannt den QR-Code und
ladet euch die kostenlose
App zum Spiel herunter.

ANLEITUNG

Ihr seid als vier kuriose Abenteurer in einer unbekannten Welt gestrandet und könnt euch an nichts erinnern. Doch ihr habt eine Mission: findet den Schatz von Harta Karun. Dabei müsst ihr euch als Team herausfordern: den Kämpfen und folgeschwere Entscheidungen stellen. So bestimmt ihr euer Schicksal und den Ausgang eures Abenteuers.

Untamed Seas ist ein kooperatives Story-Spiel. Das bedeutet, dass ihr gemeinsam als Crew die Geschichte eurer Abenteurer mitbestimmt und nicht gegeneinander spielt. Über drei Szenarien wachsen eure Abenteurer zu einzigartigen Helden heran und durch eure Entscheidungen birgt jedes kommende Abenteuer neue Überraschungen.

SPIELMATERIAL

3 Spielpläne

20 Kampfwürfel

1 Hauptmissionsmarker und X Nebenmissionsmarker

X Körperteil-Karten

4 Abenteuerfiguren

4 Abenteuerbögen

1 Boot

1 Beutel mit X Rationsmarkern

4 Abenteuerumschläge

1 Rationsfass

1 Papagei des Käpt'n

1 Aufkleber-Bogen

Zudem benötigt ihr zum Spielen ein Android Tablet oder Smartphone, um die App zum Spiel auszuführen. Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir ein Tablet. Scannt dazu einfach den nebenstehenden QR-Code oder sucht im Playstore nach der „Untamed Seas App“. Es genügt, wenn die App auf einem Tablet oder Smartphone installiert ist.

— DIREKT MIT DER APP DURCHSTARTEN —

Habt ihr die Untamed-Seas-App runtergeladen?
Dann könnt ihr nun direkt in das Spiel einsteigen. Der
Spielaufbau und Ablauf wird euch in der ersten Mis-
sion von der Untamed-Seas-App erklärt.
Den Rest dieser Anleitung benötigt ihr nur, wenn ihr
Regeln nachschlagen wollt oder wenn in der App di-
rekt auf die Anleitung verwiesen wird.
Also öffnet jetzt die Untamed-Seas-App und startet
direkt in ein neues Abenteuer!

Bild vom Startscreen der App zeigen und Start Button
highlighten.

— SPIELVORBEREITUNG —

Legt die Spielpläne für das aktuelle Szenario auf-
gedeckt in die Tischmitte, um die Seekarte zu bilden.
Legt außerdem den Hauptmissionsmarker und die
Nebenmissionsmarker entsprechend der folgenden Ab-
bildung auf die Spielpläne. Platziert euer Boot auf dem
angegebenen Startfeld.

Hinweis: Es werden nicht immer alle Marker benötigt.
Abbildung in Form von Tabelle und Bildern zu jeweili-
gen Szenarios.

Legt den Stapel mit den Körperteilkarten und den
Beutel mit den Rationsmarkern neben den Spielplänen
bereit.

Legt das Rationsfass neben die Spielpläne und füllt
dieses mit Rationsmarkern aus dem Beutel, wie in
folgender Tabelle angegeben:

Jeder Spieler wählt, wie in der nebenstehenden Tabelle
gezeigt, mindestens einen Abenteurer.

Hinweis: Unabhängig von der Spieleranzahl, sind
immer alle 4 Abenteurer im Spiel.

Tabelle für Charakerverteilung zeigen.

Abbildung mit Tabelle, die für jeweiliges Szenario die
Anzahl Startrationen festlegt.

Jeder Spieler erhält den Abenteuerbogen, den Abenteuerumschlag und die Abenteuerfigur seiner jeweiligen Abenteuer. Außerdem nimmt sich jeder Spieler 5 Kampfwürfel pro Abenteuer und legt sie auf den Ablagebereich des jeweiligen Abenteuerbogens. Ihr dürft nun die Abenteuerumschläge öffnen und die enthaltenen Körperteilkarten auf die vorgesehenen Bereiche des Abenteuerbogens platzieren.

Abbildung, wie die Karten aus dem Umschlag genommen werden und auf dem Bogen platziert werden. Alle Infos auf dem Abenteuerbogen beschreiben

Stellt außerdem alle 4 Abenteuerfiguren in das Boot auf dem Startfeld.

Bild von den Figuren auf dem Boot.

Als Crew seid ihr nun komplett und fast bereit euer Abenteuer zu starten. Bevor es los geht müsst ihr nur noch einen Käpt'n ernennen. Der Spieler, der als Käpt'n ernannt wird, hat im Spiel die Aufgabe die Crew zusammen zu halten. Sollte sich die Crew bei einer Entscheidung nicht einigen können, vermittelt der Käpt'n zwischen den Spielern, sodass alle in das Spielgeschehen eingebunden werden. Der Käpt'n erhält den Papagei des Käpt'n und kann sich diesen auf die Schulter klemmen.

Bild vom Papagei aber eher als Eyecandy und nicht instruktiv.

SPIELABLAUF

Rundenablauf

In Untamed Seas führt ihr jeden Zug gemeinsam als Crew aus. Der Ablauf eines typischen Spielzugs sieht dabei wie folgt aus:

1. Auf der Seekarte bewegen
2. Ereignis auslösen
3. Dialoge durchführen
4. Kämpfe durchführen
5. Ergebnis auswerten

Abbildung zum Zugablauf hier zeigen

1 - Auf der Seekarte bewegen

Ihr bewegt eure Abenteuerfiguren immer gemeinsam, indem ihr das Boot über die Seekarte zieht. Das Boot kann sich auf eines der sechs anliegenden Felder bewegen. Dabei können alle der sechseckigen Felder befahren werden.

Abbildung mit dem Boot auf dem Feld und Pfeilen auf anliegende Felder. Dabei auch eine anliegende Insel zeigen.

Für jedes zurückgelegte Feld müsst ihr eine Ration aus eurem Rationsfass zurück in den Beutel tun.

Abbildung 1 Ration pro Feld.

Habt ihr keine Rationen mehr im Rationsfass, so müsst ihr anstatt der Rationen, pro Feld eine eurer Körperteilkarten abgeben.

Abbildung leeres Rationsfass, also Körperteil eintauschen.

Aber behaltet euer Rationsfass immer im Blick, denn wenn ihr keine Rationen und keine Körperteilkarten mehr besitzt, habt ihr das Szenario sofort verloren.

***Hinweis:** Körperteilkarten werden unter 3 – Kampf genauer erläutert.*

Sobald ihr auf ein Feld mit einem Symbol oder einem Missionsmarker zieht (auch, wenn ihr nur darüber ziehen wolltet), müsst ihr zunächst stehen bleiben und mit 2 – Ereignis auslösen fortfahren.

2 – Ereignis auslösen

Immer wenn ihr ein Feld mit einem Symbol oder einem Missionsmarker erreicht, müsst ihr in der App das entsprechende Icon antippen. Dadurch wird das zugehörige Ereignis ausgelöst.

Abbildung Ereignis erreicht -> App Symbol anklicken.

3 – Dialoge durchführen

Dialoge werden in der App durchgeführt. Wenn ihr euch in einem Dialog befindet, ist das Dialogsymbol **SYMBOL IM TEXT** in der oberen linken Ecke der App zu sehen. Ein Dialogfenster besteht aus dem Erzähltext oben und den Dialogoptionen darunter. Um den Dialog voran zu bringen, wählt ihr gemeinsam eine Dialogoption aus. Abhängig von eurer Auswahl führen die Dialogoptionen entweder zu einem weiteren Dialog (3) oder einem Kampf (4) oder zu einem Ergebnis der Handlung (5).

Abbildung normaler Dialog in der App.

Wenn eine Dialogoption in der Farbe eines Abenteurers hinterlegt ist, führt diese zu einem abenteurerspezifischen Dialog. Bei einem abenteurerspezifischen Dialog ist der Hintergrund des gesamten Dialogfensters in der Farbe des jeweiligen Abenteurers hinterlegt. In diesem Fall entscheidet nur der entsprechende Abenteurer und nicht die gesamte Crew, welche Dialogoption ausgewählt wird.

Abbildung eines abenteurerspezifischen Dialogs und dem screen davor mit gehighlighteter Dialogoption.

4 – Kämpfe durchführen

Es kann passieren, dass ihr nach einem Dialog mit Gegnern kämpfen müsst. In diesem Fall wird das Kampfsymbol **SYMBOL IM TEXT** in der oberen linken Ecke der App angezeigt und die zu bekämpfenden Gegner sind auf dem Bildschirm zu sehen. Jeder Gegner hat eine vorgegebene Anzahl an Lebenspunkten. Ein Gegner ist besiegt, wenn seine Lebenspunkte auf 0 sinken.

Abbildung beschrifteter Gegnerscreen

Um zu kämpfen müssen die Abenteurer ihre Körperteile einsetzen. Auf jeder Körperteil-Karte sind eine Würfelkombination sowie ein zugehöriger Effekt abgebildet.

Abbildung Körperteil-Karte

Im Kampf würfelt ihr für jeden Abenteurer einzeln und versucht so die Würfelkombination auf einer seiner Körperteil-Karten zu erreichen. Dafür stehen jedem Abenteurer seine 5 Kampfwürfel zur Verfügung. Ihr dürft dabei jeweils bis zu dreimal würfeln. Für den ersten Wurf nehmt ihr alle 5 Würfel. Dann entscheidet ihr euch, welche der 5 Würfel ihr behalten und welche ihr im zweiten Wurf neu würfeln wollt. Nach dem zweiten Wurf dürft ihr euch erneut entscheiden, welche der 5 Würfel ihr behalten wollt und welche ihr für den dritten und letzten Wurf neu würfeln wollt.

Hinweis: Wenn ihr mit eurem Wurf zufrieden seid, könnt ihr auf weitere Würfe verzichten.

Abbildung beispielhafter Würfelvorgang für bestimmte Kombination

Nach eurem letzten Wurf überprüft ihr, ob ihr mit eurem Würfelergebnis eine der Würfelkombinationen auf euren Körperteil-Karten bilden könnt. Könnt ihr mehrere Kombinationen erfüllen, müsst ihr euch für eines der Körperteile entscheiden. Der Effekt des gewählten Körperteils wird dann im Kampf aktiviert. Könnt ihr mit euren Würfeln nach den drei Würfen keine der Würfelkombinationen eures Abenteurers bilden, könnt ihr in diesem Kampf leider keinen Schaden verursachen.

Abbildung beispielhafte Fähigkeitenwahlen

Der Kampf wird ausgehend vom Käpt'n im Uhrzeigersinn ausgewertet. Dabei wenden die Spieler die Effekte ihres zuvor ausgewählten Körperteils auf die Gegner an. Um Gegnern Schaden zuzufügen, wird der Schadenswert in der App eingegeben und anschließend das Ziel gewählt. Hat der letzte Spieler seinen Effekt benutzt oder sind bereits zuvor alle Gegner besiegt worden, bestätigt ihr den Ausgang des Kampfes mit dem „Kampf beendet!“ Button.

Hinweis: Auch wenn ihr in einem Kampf mal nicht alle Gegner besiegt, geht euer Abenteuer trotzdem weiter. Manchmal kann es sogar von Vorteil sein Gegner am Leben zu lassen...

5 – Ergebnis Auswerten

Die Dialoge und Kämpfe haben, abhängig von euren Entscheidungen, verschiedene Ergebnisse. Diese werden euch in der App im Ergebnisbildschirm angezeigt, welcher durch das Ergebnissymbol **SYMBOL IM TEXT** in der oberen linken Ecke gekennzeichnet ist. Folgende Ergebnisse sind möglich:
Jeweils mit Symbol daneben

- Rationen erhalten

Ihr erhaltet die angegebene Menge an Rationen aus dem Beutel und legt sie in das Rationsfass.

- Rationen verlieren

Ihr entfernt die angegebene Menge Rationen aus eurem Rationsfass und legt sie zurück in den Beutel. Hinweis: Würdet ihr mehr Rationen verlieren, als ihr aktuell besitzt, müsst ihr keine weiteren Körperteile abgeben.

- Körperteil-Karte erhalten

Ihr erhaltet die von der App angegebene Körperteil-Karte und könnt diese einem beliebigen Abenteurer anlegen. Das neue Körperteil kann ein altes ersetzen. Die alte Körperteil-Karte wird in diesem Fall zurück auf den Stapel mit den Körperteil-Karten gelegt. Wenn kein Abenteurer die neue Körperteil-Karte anlegen will, wird diese ebenfalls zurückgelegt.

- Körperteil-Karte verlieren

Die App gibt an, welcher Abenteurer welches Körperteil verliert. Die entsprechende Körperteil-Karte wird zurück auf den Stapel mit den Körperteil-Karten gelegt. Sollte sich an der angegebenen Stelle keine Körperteil-Karte befinden, wird im Uhrzeigersinn die nächste Körperteil-Karte des Abenteurers abgelegt.

Hinweis: Wenn ein Abenteurer bereits keine Körperteile mehr hat, passiert nichts.

Bild wie man wann was verliert

- Missionsmarker platzieren

Die App gibt an, auf welchen Feldern der Seekarte Haupt- oder Nebenmissionsmarker platziert werden müssen. Gegebenenfalls werden bereits platzierte Marker verschoben.

ENDE DES SPIELS

Die App zeigt euch an, sobald ihr das Szenario erfolgreich abgeschlossen habt. Herzlichen Glückwunsch! Schaut nun auf die Errungenschaftsseite am Ende dieser Anleitung und überprüft, ob ihr zusätzliche Errungenschaften erreicht habt. Wenn ja, dürft ihr den zugehörigen Aufkleber vom Aufkleber-Bogen auf die Errungenschaftsseite kleben.

Wenn ihr ein Szenario abgeschlossen habt und später mit dem folgenden Szenario fortfahren wollt, verstaut eure aktuellen Körperteil-Karten im Abenteurerumschlag des jeweiligen Abenteurers. So könnt ihr sie zu Beginn des nächsten Spiels wiederverwenden.

Kommt es dazu, dass alle Abenteurer all ihre Körperteil-Karten verloren haben, endet das Szenario mit einer Niederlage. Teilt dies der App über den „Optionen“-> „Szenario verloren“-Button mit. Danach könnt ihr es erneut versuchen und das Szenario wiederholen. Verwendet dazu die in der folgenden Tabelle angegebenen Körperteil-Karten beim Spielen:

Tabelle mit Körperteilen für jeweilige Personen für jeweiliges Szenario.

Übersicht mit Erfolgen

Icons erklären