

UNTAMED SEAS



Scannt den QR-Code
und ladet euch die
PC-App zum Spiel herunter!

Ein Spiel von
Jan Bartels und Finn Logemann
für 1-4 Spieler ab 14 Jahren

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 herausfordernden Kämpfen und folgeschweren 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. Im Laufe des Spiels wachsen eure Abenteurer zu einzigartigen Helden heran und durch eure Entscheidungen birgt jedes kommende Abenteuer neue Überraschungen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



1 Missionsmarker



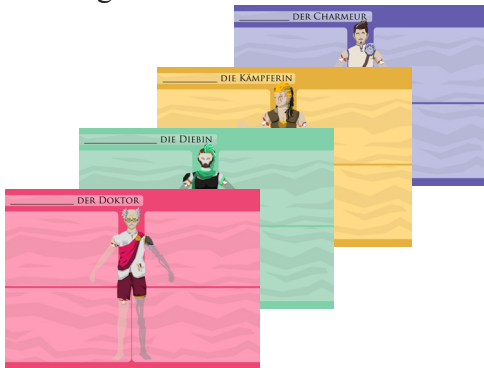
1 Bootsfigur



1 Rationsfass



4 Abenteurerbögen



20 Rationen



36 Körperteil-Karten



4 Abenteurerumschläge



5 Kampfwürfel



1 Papagei des Käpt'n



Zudem benötigt ihr zum Spielen die „Untamed Seas“-PC-App.
Diese findet ihr unter <https://lmy.de/DPbgC>
Alternativ könnt ihr auch den nebenstehenden QR-Code einscannen.
Es genügt, wenn die App auf **einem** PC 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

Mission von der Untamed-Seas-App erklärt.

Den Rest dieser Anleitung benötigt ihr nur, wenn ihr Regeln nachschlagen wollt oder wenn in der App direkt 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 den **Spielplan** aufgedeckt in die Tischmitte.

Dieser stellt die Seekarte dar, auf welcher ihr euch mit eurem Boot bewegt. Platziert eure **Bootsfigur auf dem Feld mit den Felsen**.



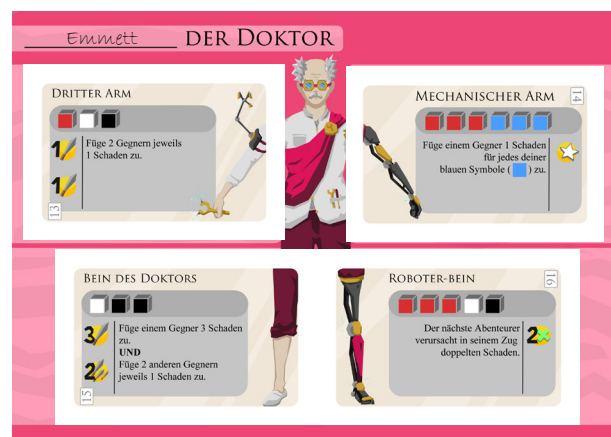
Legt das **Rationsfass** neben den Spielplan und füllt dieses mit **5 Rationsmarkern** aus dem Beutel. Dies ist euer Vorrat. Legt den **Beutel mit den Rationsmarkern** sowie den Stapel mit den **Körperteilkarten neben dem Spielplan** bereit.

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

Spieleranzahl	Abenteurer pro Spieler
1	4
2	2
3	1*
	(ein Spieler wählt 2 Abenteurer)
4	1

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

Anschließend erhält jeder Spieler den **Abenteurerbogen** sowie den **Abenteurerumschlag** seines bzw. seiner gewählten Abenteurer. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch einen Namen für eure Abenteurer überlegen und ihn oben auf den Charakterbogen schreiben. Öffnet nun eure Abenteurerumschläge. Sie enthalten die **Anfangs-Körperteilkarten** der Abenteurer, die ihr nun auf die dafür vorgesehenen Bereiche **auf eurem Abenteurerbogen platziert (siehe unten)**.



Als Crew seid ihr nun komplett und fast bereit euer Abenteurer 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.

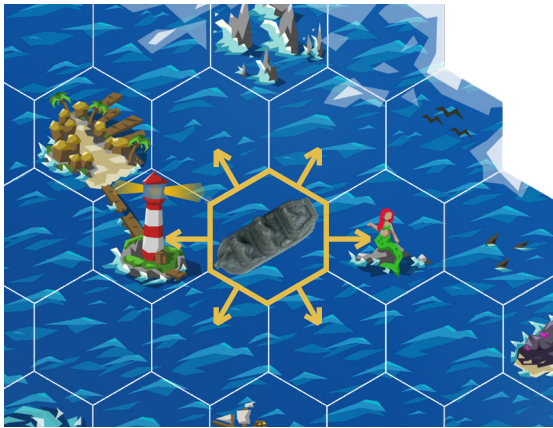
SPIELABLAUF

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

1 - Auf der Seekarte bewegen

Ihr bewegt euch auf der Seekarte immer gemeinsam, indem ihr das Boot über den Spielplan zieht. **Das Boot kann sich dabei immer nur auf eines der sechs anliegenden Felder bewegen.**



Hinweis: Alle der sechseckigen Felder - also auch die Felder mit Symbol - können befahren werden.

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

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

Behaltet euer Rationsfass immer also im Blick, denn **wenn ihr keine Körperteilkarten mehr besitzt, habt ihr das Szenario sofort verloren.**

2 – Ereignis auslösen

Immer wenn ihr ein **Feld mit einem Symbol** erreicht (auch, wenn ihr nur darüber ziehen wolltet), müsst ihr dort stehen bleiben und in der App das entsprechende Icon antippen. Dadurch wird das zugehörige Ereignis ausgelöst.

Abbildung: alle Symbole.

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.

Teilweise können einzelne Dialogoptionen zu einem **abenteurerspezifischen Dialog** führen. 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.

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. Außerdem sind die **zu bekämpfenden Gegner** auf dem Bildschirm zu sehen. Jeder Gegner hat eine vorgegebene Anzahl an Lebenspunkten.

Ein Gegner ist besiegt, sobald seine Lebenspunkte auf 0 sinken und wenn ihr alle Gegner besiegt habt, ist der Kampf beendet.

Abbildung beschrifteter Gegnerscreen

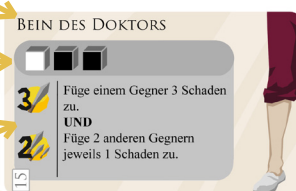
Um zu kämpfen müssen die Abenteurer ihre Körperteile einsetzen. Auf jeder **Körperteil-Karte** sind eine **erforderliche Würfelkombination** sowie ein zugehöriger **Kampf-Effekt** abgebildet.

Name des Körperteils

erforderliche Würfelkombination

Kampf-Effekte

Karten-Nummer



Hinweis: Jede Körperteil-Karte stellt entweder einen Arm oder ein Bein dar. Achtet darauf, dass die Karte passend auf dem Abenteurerbogen liegt.

Die App gibt an, welcher eurer Abenteurer am Zug ist, indem sich die Hintergrundfarbe zu der Farbe des jeweiligen Abenteurers ändert. Der entsprechende Spieler würfelt nun mit den **5 Kampfwürfeln** und versucht die **Würfelkombination** auf einer der **Körperteil-Karten** des kämpfenden Abenteurers zu erreichen.

Ihr dürft dabei **bis zu dreimal würfeln**:

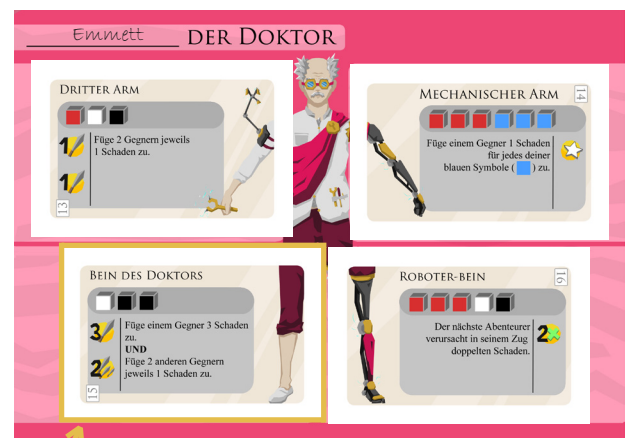
Für den **1. Wurf** nehmt ihr **alle 5 Würfel**. Dann entscheidet ihr euch, welche der 5 Würfel ihr **behalten** und welche ihr **im 2. Wurf neu würfeln** wollt. Nach dem 2. Wurf dürft ihr euch erneut entscheiden, welche der 5 Würfel ihr **behalten** wollt und welche ihr für den **3. und letzten Wurf neu würfeln** wollt.

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

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 einen 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.

Beispiel:

1. Wurf: ← behalten
2. Wurf: ← behalten
3. Wurf: ← Endkombination



Endkombination erfüllt „Bein des Doktors“

→ Effekt tritt ein: „Füge einem Gegner 3 Schaden zu und füge 2 anderen Gegnern jeweils 1 Schaden zu.“

Um Gegnern **Schaden** zuzufügen, muss der Schadenswert in der App für beliebige Gegner eingegeben und anschließend das die Runde beendet werden. Dann ist der **nächste Abenteurer** an der Reihe.

Dies wird so lange weitergeführt, bis alle Gegner besiegt wurden. Im Anschluss erklärt die App, welche Konsequenzen aus dem Kampf resultieren. Diese sind davon abhängig, wie viele Runden ihr dafür benötigt habt.

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 euer 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. Der neue Körperteil kann entweder auf ein passendes freies Feld auf einem Abenteurerbogen gelegt werden oder eine bereits vorhandene Körperteil-Karte ersetzen. Die alte Körperteil-Karte wird in diesem Fall zurück in den Stapel mit den Körperteil-Karten gelegt. Wenn kein Abenteurer die neue Körperteil-Karte anlegen will, wird diese zurückgelegt.

Hinweis: Nicht angelegte Körperteil-Karten können **nicht** für später aufbewahrt werden.

- **Körperteil-Karte verlieren**

Die App gibt an, welcher Abenteurer welchen 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 welches Feld auf der Seekarte der Missionsmarker verschoben werden soll.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass sich einzelne der zuvor beschriebenen Regeln im Laufe des Spiels ändern. Dies wird aber immer durch die App erläutert.

ENDE DES SPIELS

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann.

Zum einen, endet das Spiel, sobald **alle Abenteurer all ihre Körperteil-Karten verloren** haben. Ist das der Fall, ist die Mission gescheitert und ihr habt verloren.

Tritt dies nicht ein und ihr **beendet die Mission mit mindestens einer Körperteil-Karte**, so habt ihr gewonnen. Die App zeigt euch an, wann die Mission beendet ist.

Schaut nach einer erfolgreichen Mission auf die **Errungenschaften** unten auf dieser Seite. Wenn ihr eine Errungenschaft gemeistert habt, dürft ihr sie abhaken. Sammelt alle Errungenschaften, um zu Untamed Seas Legenden zu werden.

***Hinweis:** Bei den meisten Errungenschaften zeigt euch die App nach einer Mission an, wenn ihr sie erfüllt habt.*

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> HELDEN | Gewinnt den Kampf gegen Harta Karun. |
| <input type="checkbox"/> FORSCHER | Erkundet alle Orte. |
| <input type="checkbox"/> KANNIBALEN | Beendet das Spiel mit mindestens einer übrigen Ration. |
| <input type="checkbox"/> CHAUFFEURE | Erreicht Harta Karun mit vier Passagieren. |
| <input type="checkbox"/> MUSIKER | Ruft mit der Flöte nach den Meerjungfrauen. |
| <input type="checkbox"/> SPIELER | Besiegt die Gauner im Würfelspiel oder Armdrücken. |
| <input type="checkbox"/> RÜCKKEHRER | Kehrt zum alten Seemann nach Lanun Harbour zurück. |
| <input type="checkbox"/> MUGGELS | Kämpft nicht gegen die Hexe Hamba. |
| <input type="checkbox"/> WAGHÄLSE | Verfolgt das große Schiff. |
| <input type="checkbox"/> PYROMANEN | Erhältet den Flammenhandschuh. |
| <input type="checkbox"/> SÄUFER | Trinkt euch bis zur Besinnungslosigkeit. |
| <input type="checkbox"/> LEGENDEN | Meistert alle Errungenschaften. |

