**Spielregeln Untamed Seas:**

---S.1

---Spielziel / Spielidee---  
Ihr seid als vier kuriose Abenteurer in einer unbekannten Welt gestrandet und könnt euch an nichts erinnern. Doch ihr habt eine Mission: findet TODO Ziel. Dabei müsst ihr euch als Team herausfordernden Kämpfen und folgenschwere Entscheidungen stellen. So bestimmt ihr euer Schicksal und den Ausgang eures Abenteuers.  
Untamed Seas ist ein kooperatives Story-Spiel. Über drei Szenarien wachsen eure Abenteurer zu einzigartigen Helden heran und durch eure Entscheidungen birgt jedes kommende Abenteuer neue Überraschungen.

---S.2

---Material---  
3 Spielpläne  
X Körperteil-Karten  
4 Abenteurerbögen  
4 Abenteurerumschläge  
1 Papagei des Käpt‘n  
20 Kampfwürfel  
1 Hauptmissionsmarker  
X Nebenmissionsmarker  
4 Abenteurerfiguren  
1 Boot  
1 Beutel mit X Rationsmarkern  
1 Rationsfass  
1 Aufkleber-Bogen

Alle Materialien mindestens einmal abgebildet, bei mehreren gestapelt zeigen.

Außerdem benötigt ihr zum Spielen **ein Android Tablet/Smartphone, um die App zum Spiel auszuführen**. Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir ein Tablet.

Nochmal QR-Code abbilden in einem extra abgegrenzten Kasten/Rahmen. Außerdem Link und Icon der App abbilden.

---S.3

---Direkt mit der App durchstarten---

Ihr habt die **Untamed-Seas-App** runtergeladen und könnt 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 die **Spielpläne** für das aktuelle Szenario aufgedeckt in die Tischmitte, um die **Seekarte** zu bilden. Legt außerdem den **Hauptmissionsmarker** und die **Nebenmissionsmarker** entsprechend der folgenden Abbildung 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 jeweiligen 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:

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

Jeder Spieler wählt, wie in der nebenstehenden Tabelle gezeigt, mindestens einen Abenteurer. ***Hinweis:*** *Unabhängig von der Spieleranzahlt, sind immer alle 4 Abenteurer im Spiel.*

Tabelle für Charakterverteilung zeigen.

Jeder Spieler erhält **den Abenteurerbogen, den Abenteurerumschlag** und **die Abenteurerfigur** seiner jeweiligen Abenteurer**.** Außerdem nimmt sich jeder Spieler **5 Kampfwürfel** pro Abenteurer und legt sie auf den Ablagebereich des jeweiligen Abenteurerbogens.   
Ihr dürft nun die **Abenteurerumschläge** öffnen und die enthaltenen **Körperteilkarten** auf die vorgesehenen Bereiche des Abenteurerbogens platzieren.

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

Stellt außerdem alle 4 **Abenteurerfiguren** 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.

---S.4

---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 Abenteurerfiguren immer gemeinsam, indem ihr das Boot über die Seekarte zieht. Das Boot kann sich auf eines der sechs anliegenden Felder bewegen. Dabei können alle Wasser- und Inselfelder befahren werden. [oder einfach als ALLE FELDER bezeichnen, wenn man keine anderen zum Blockieren oder so hat]

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.

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, 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 abenteuerspezifischen 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 die **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 aktiviert.** Um Gegnern Schaden zuzufügen verringert ihr deren Lebenspunkte in der App durch Antippen des Minus-Buttons. Könnt ihr mit euren Würfeln nach den drei Würfen keine der Würfelkombinationen eures Abenteurers bilden, könnt ihr in dieser Runde leider keinen Schaden verursachen.

Abbildung beispielhafte Fähigkeitenwahlen

Welcher Abenteurer im Kampf an der Reihe ist wird von der App angegeben. Hat ein Abenteurer seinen Zug abgeschlossen, drückt er den „Nächster Kämpfer!“-Button in der App, sodass der nächste Abenteurer seinen Zug durchführen kann. Sobald alle Gegner besiegt worden sind, ist der Kampf beendet und die App zeigt das Ergebnis des Kampfes an (Siehe nächstes Kapitel).   
Das Ergebnis des Kampfes hängt dabei von der Anzahl für den Kampf benötigter Runden ab.

***Hinweis:*** *Die App zeigt außerdem einen Richtwert an, in wie vielen Runden dieser Kampf ungefähr zu schaffen ist. Seid ihr schneller erwarten euch wohlmöglich bessere Belohnungen…*

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.

---Spielende---

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