**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 Körperteilkarten  
4 Abenteurerbögen  
4 Abenteurerumschläge  
1 Papagei des Käpt‘n  
20 Kampfwürfel  
1 Hauptmissionsmarker  
X Nebenmissionsmarker  
4 Abenteurerfiguren  
1 Boot  
X Rationsmarker  
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** ungemischt neben den Spielplänen bereit.  
Legt das **Rationsfass** neben die Spielpläne und füllt dieses mit **Rationsmarkern**, 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.

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:

1. Bewegung auf der Seekarte  
   - Rationen abgeben
2. Event auslösen

- Dialog

- Gemeinsame Entscheidungen  
 - Abenteurerspezifische Entscheidungen

- Entscheidungen treffen

- Kampf

1. Ergebnis der Situation  
   (- Belohnungen / Bestrafungen erhalten)