



FÜR RU(H)M
UND EHRE!

2. *The Uncharted Seas* Turnier
der



www.erlanger-feldherren.de

SPIELREGELN

Es gelten die zum Zeitpunkt des Turniers aktuellsten Regeln. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, die die Spieler nicht selbst lösen können, entscheidet die Turnierleitung.

Die Spielfelder haben je nach Runde eine unterschiedliche Größe:

1. Runde	400 Punkte	48"x48"
2. Runde	700 Punkte	60"x48"
3. Runde	1000 Punkte	72"x48"

Das Gelände wird von den Spielern aus einem Geländepool ausgewählt und entsprechend der Szenarioregeln aufgestellt. Es gibt drei unterschiedliche Geländearten:

- Sandbänke
 - ↳ *Soft (4 AD)*
 - ↳ *Line of Sight* wird nicht blockiert
- Inseln
 - ↳ *Hard (8 AD)*
 - ↳ *Line of Sight* wird blockiert
- Riffe
 - ↳ *Hard and Pointy (12 AD)*
 - ↳ *Line of Sight* wird nicht blockiert
 - ↳ für *Tiny/ Small Models* passierbar
 - ↳ für *Tiny/ Small Diving Models* nur im aufgetauchten Zustand passierbar

Jeder Spieler ist für die Sonderregeln seiner Flotte/ Einheiten selbst verantwortlich und muss diese auf Nachfrage vollständig dem Gegenspieler mitteilen. Benötigte Schablonen etc. muss jeder Spieler selbst mitbringen.

Weiterhin sollte jeder Spieler mit Regeln vertraut sein, damit für das Nachschlagen der Regeln Spielzeit verloren geht.

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Für das Turnier benötigen beide Spieler eine Flotte, mit drei unterschiedlichen Punktwerten von 400, 700 und 1000 Punkten. Die einzelnen Listen müssen nach dem *Fleet Composition System* zusammengestellt werden. Zusätzlich gelten folgende Beschränkungen:

400 Punkte	keine <i>Large Models</i> , max. 60 % Frigates, max. 25 % Specials
700 Punkte	kein Flagship, max. 25 % Specials
1000 Punkte	max. 25 % Specials

Monster, wie der *Behemoth*, der *Giant etc.*, dürfen nicht eingesetzt werden! Völkereigene Monster, wie z. B. der *War Dragon* der Thaniras Elves, der *Dragon Elder* der Dragon Lords oder die *Orcas* der Bone Griffons, dürfen den Regeln entsprechend eingesetzt werden.

Die Flottenlisten dürfen während des Turniers nicht mehr geändert werden und müssen daher unmissverständlich aufgebaut sein:

z. B.

Bone Griffons
nicht „5 Cruiser, 300pts.“,

sondern
Squadron A 2x Banshee Cruiser + 1x Sea Wraith Cruiser
Squadron B 2x Sea Wraith Cruiser

Dragon Lords
nicht „10 Frigates 300pts.“,

sondern
Squadron A 3x Sunset Class Frigates
Squadron B 3x Sunset Class Frigates
Squadron C 4x Sunset Class Frigates

Der Gegenspieler muss vor Beginn des Spiels auf alle Sonderregeln der eigenen Flotte hingewiesen werden.

Proxies sind nur dann erlaubt, wenn es der Gegenspieler genehmigt; andernfalls muss man eben ohne das entsprechende Modell spielen. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter.

S I E G E S - T U R N I E R - S Z E N A R I O - P U N K T E

SIEGESPUNKTE

Wie viele Siegespunkte einer Spieler während eines Gefechts gesammelt hat, ergibt sich aus folgender Übersicht.

Ein Spieler bekommt folgende Siegespunkte (SP):

- für jedes zerstörte feindliche Modell – 100 %
- für jedes feindliche Modell, dass das Spielfeld verlassen hat – 100 %
- für jedes feindliche Modell, dessen Besatzung ausgeschaltet wurde, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet – 50 %
- für jedes feindliche Modell, dass die Hälfte seiner Hull und/oder Crewpoints (aufgerundet) verloren hat – 50 %
- für jedes feindliche Modell, dass gekapert (und sich noch in Besitz befindet) wurde – 200 %

Die Siegespunkte entsprechen den Punktkosten der Modelle. Je nach Szenario können hier Sonderregeln greifen. Siegespunkte werden immer auf 5 Punkte aufgerundet (z. B. ein Modell das 35 Punkte kostet und keine Crew mehr am Ende des Spiels hat, bringt 20 Siegespunkte).

TURNIERPUNKTE

Für die Platzierung innerhalb des Turniers sind die Turnierpunkte relevant. Diese ergeben sich für jeden Spieler je nach Differenz der gemachten Siegespunkte der Partie.

weniger als 10 % SP-Differenz	Unentschieden	3 : 3 Turnierpunkte
mehr als 10 % SP-Differenz	knapper Sieg	4 : 2 Turnierpunkte
mehr als 30 % SP-Differenz	Sieg	5 : 1 Turnierpunkte
mehr als 50 % SP-Differenz	historischer Sieg	6 : 0 Turnierpunkte

ZUSÄTZLICHE PUNKTE

Durch folgendes können sich die Spieler noch zusätzlich Turnierpunkte sichern:

1 Turnierpunkt	rechtzeitige (bis 30. November) Abgabe der Flottenlisten
1 Turnierpunkt	vollständig bemalte Flotte (min. drei Farben)
1 Turnierpunkt	vollständig vernichtete feindliche Flotte

Durch folgendes können sich die Spieler noch *zusätzliche* Siegespunkte während mancher Szenarien sichern:

Szenario 1: Vulkan

je *Goldmarker* am Ende des Spiels 25 Siegespunkte

Szenario 3: Jagd

Feindliches Schiff versenkt/ gekapert 100 % Siegespunkte

ZIEL DES SZENARIOS

Auf der Vulkaninsel gibt es reiche Goldvorkommen und von Gold kann man nie genug haben.

KAMPFGEBIET

Die Größe des Spielfeldes beträgt 48x48 Zoll. Es wird mit den 400-Punkt-Flotten gespielt.

SPIELVORBEREITUNG

- Gelände aufstellen (1x Vulkan + 4x weiteres Gelände)
- Seite auswählen
- Wind bestimmen
- Karten ziehen
- Flotten aufstellen

Zuerst muss das Gelände auf dem Spielfeld platziert werden. Die Vulkaninsel ist Pflicht und muss in die Mitte des Spielfeldes gestellt werden. Anschließend müssen vier weitere Geländestücke aufgestellt werden. Wer mit dem Auswählen und Aufstellen beginnt, entscheidet ein W6. Die Geländestücke dürfen beliebig auf dem Spielfeld platziert werden, müssen jedoch einen Abstand von 4" zu einem anderen Geländestück einhalten. Geländestücke der gleichen Art, können auch so platziert werden, dass sie sich berühren.

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, wird ein W6 geworfen und derjenige mit der höheren Zahl, darf sich eine Aufstellungszone aussuchen. Der andere Spieler würfelt für den Wind, wobei *Norden* dessen rechte Tischkante darstellt.

Anschließend werden die Flottenkarten gezogen und dann werden die Flotten, abwechselnd jeweils ein Schwadron, aufgestellt. Um zu bestimmen wer mit dem Aufstellen beginnt, wird ein W6 geworfen. Der Spieler mit der höheren Zahl entscheidet, wer anfangen soll. Der Spieler der anfängt aufzustellen, bekommt in der ersten Initiativerunde einen Bonus von +1 auf seinen Wurf. Die Aufstellungszone hat eine Tiefe von 12" und hält einen Abstand von 8" von den Tischkanten ein.

ERSTER SPIELZUG

Derjenige Spieler, der das erste Schwadron aufstellen musste, bekommt im 1. Spielzug einen Bonus von +1 auf seinen Initiativwurf.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert entweder acht komplette Spielzüge oder 90 Minuten.

SONDERREGELN UND ZUSÄTZLICHE SIEGESPUNKTE

Goldmarker

je *Goldmarker* am Ende des Spiels

25 Siegespunkte

Jedes Schiff kann maximal so viele Goldmarker sammeln, wie es Hullpoints im Profil besitzt. *Diving-* und *Flying Models*, sowie *Monster* dürfen keine Goldmarker sammeln. Schiffe die an der Vulkaninsel angelegt haben, bekommen in der Endphase für jede *volle Spielrunde* die sie angelegt haben eine Goldmarke. Um an der Vulkaninsel anzulegen, muss das Schiff lediglich diese berühren. Das Schiff erhält keinen Kollisionsschaden, wenn vor der Bewegung angekündigt wurde, dass das Schiff anlegt. Richte das Schiff, nachdem es angelegt hat, an der Insel aus. Schiffe die für jeden Hullpoint einen Goldmarker gesammelt haben, können das Spielfeld über eine beliebige Tischkante verlassen und zählen *nicht* als Siegespunkte. Sollten die Schiffe die Hälfte ihrer Hull- bzw. Crewpoints verloren haben zählen sie in diesem Belang jedoch als Siegespunkte.

Der Vulkan

Ohne Risiko kann man nichts gewinnen. Die Vulkaninsel ist leider sehr aktiv und könnte ausbrechen. Würfel, mit Beginn der 2. Spielrunde, noch bevor die T-Cards gespielt werden einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit folgender Tabelle:

- | | |
|-----------------|---------------------|
| • 2. Runde | 6+ / gefolgt von 4+ |
| • 3. Runde | 6+ |
| • 4. Runde | 5+ |
| • 5. Runde | 4+ |
| • 6. – 8. Runde | 3+ |

Wenn das Wurfresultat mit der Tabelle übereinstimmt, bricht der Vulkan aus. Alle Schiffe die an der Insel angelegt haben, bekommen 8 AD Schaden. Alle Schiffe die sich im Umkreis von 8" um die Insel (gemessen vom Rand) befinden, erleiden 4 AD Schaden. Wird das DR erreicht, fängt das Modell zusätzlich noch zu brennen an. Sobald der Vulkan ausgebrochen ist, können keine weiteren Goldmarker gesammelt werden.

NEBEL DES KRIEGES

ZIEL DES SZENARIOS

Der Nebel des Krieges lichtet sich, nun gilt es den Feind zu vernichten.

KAMPFGEBIET

Die Größe des Spielfeldes beträgt 60x48 Zoll. Es wird mit den 700-Punkt-Flotten gespielt.

SPIELVORBEREITUNG

- Gelände aufstellen (5x Gelände)
- Seite auswählen
- Wind bestimmen
- Karten ziehen
- Flotten aufstellen

Zuerst muss das Gelände auf dem Spielfeld platziert werden. Es müssen fünf Geländestücke aufgestellt werden. Wer mit dem Auswählen und Aufstellen beginnt, entscheidet ein W6. Die Geländestücke dürfen beliebig auf dem Spielfeld platziert werden, müssen jedoch einen Abstand von 4" zu einem anderen Geländestück einhalten. Geländestücke der gleichen Art, können auch so platziert werden, dass sie sich berühren.

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, wird ein W6 geworfen und derjenige mit der höheren Zahl, darf sich eine Aufstellungszone aussuchen. Der andere Spieler würfelt für den Wind, wobei *Norden* dessen rechte Tischkante darstellt.

Anschließend werden die Flottenkarten gezogen und dann werden die Flotten, abwechselnd jeweils ein Schwadron, aufgestellt. Um zu bestimmen wer mit dem Aufstellen beginnt, wird ein W6 geworfen. Der Spieler mit der höheren Zahl entscheidet, wer anfangen soll. **Damit eine verdeckte Aufstellung möglich ist, muss während der Aufstellung ein Sichtschutz in der Mitte des Spielfeldes platziert werden.** Der Spieler der anfängt aufzustellen, bekommt in der ersten Initiativerunde einen Bonus von +1 auf seinen Wurf. Die Aufstellungszone hat eine Tiefe von 12" und hält einen Abstand von 8" von den Tischkanten ein.

ERSTER SPIELZUG

Derjenige Spieler, der das erste Schwadron aufstellen musste, bekommt im 1. Spielzug einen Bonus von +1 auf seinen Initiativwurf.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert entweder acht komplette Spielzüge oder 150 Minuten.

ZIEL DES SZENARIOS

Eines der feindlichen Schiffe transportiert kriegsentscheidende Informationen. Es muss unschädlich gemacht werden.

KAMPFGEBIET

Die Größe des Spielfeldes beträgt 72x48 Zoll. Es wird mit den 1000-Punkt-Flotten gespielt.

SPIELVORBEREITUNG

- Gelände aufstellen (6x Gelände)
- Seite auswählen
- Wind bestimmen
- Karten ziehen
- Flotten aufstellen

Zuerst muss das Gelände auf dem Spielfeld platziert werden. Es müssen sechs Geländestücke aufgestellt werden. Wer mit dem Auswählen und Aufstellen beginnt, entscheidet ein W6. Die Geländestücke dürfen beliebig auf dem Spielfeld platziert werden, müssen jedoch einen Abstand von 4" zu einem anderen Geländestück einhalten. Geländestücke der gleichen Art, können auch so platziert werden, dass sie sich berühren.

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, wird ein W6 geworfen und derjenige mit der höheren Zahl, darf sich eine Aufstellungszone aussuchen. Der andere Spieler würfelt für den Wind, wobei *Norden* dessen rechte Tischkante darstellt.

Anschließend werden die Flottenkarten gezogen und dann werden die Flotten, abwechselnd jeweils ein Schwadron, aufgestellt. Um zu bestimmen wer mit dem Aufstellen beginnt, wird ein W6 geworfen. Der Spieler mit der höheren Zahl entscheidet, wer anfangen soll. Der Spieler der anfängt aufzustellen, bekommt in der ersten Initiativerunde einen Bonus von +1 auf seinen Wurf. Die Aufstellungszone hat eine Tiefe von 12" und hält einen Abstand von 8" von den Tischkanten ein.

ERSTER SPIELZUG

Derjenige Spieler, der das erste Schwadron aufstellen musste, bekommt im 1. Spielzug einen Bonus von +1 auf seinen Initiativwurf.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert entweder acht komplette Spielzüge oder 210 Minuten.

SONDERREGELN UND ZUSÄTZLICHE SIEGESPUNKTE

Jagd

Feindliches Schiff versenkt/ gekapert	100 % Siegespunkte
---------------------------------------	--------------------

Jeder Spieler darf vor Spielbeginn ein feindliches Modell auswählen. Dieses Modell transportiert die kriegsentscheidenden Informationen und muss deshalb unschädlich gemacht werden. Welches Modell ausgewählt wird, liegt beim jeweiligen Spieler. Das ausgewählte Modell kann entsprechend markiert werden. Sollte das Modell zerstört oder gekapert werden, bekommt der Spieler zusätzlich 100 % Siegespunkte für dieses Modell.