

## spielregeln

Es gelten die zum Zeitpunkt des Turniers aktuellsten Regeln. Die neue Sichtlinienregel ist auf jeden Fall gültig und ersetzt die Version aus dem ersten Regelbuch. Bei Unstimmigkeiten bezüglich der Regeln entscheidet die Turnierleitung (*womb/ Dizzy*).

Die Spielfelder haben eine Größe von ca. 48 Zoll x 48 Zoll.

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

- Sandbänke (8x im Geländepool)
  - ↳ *Soft (4 AD)*
  - ↳ *Line of Sight* wird nicht blockiert
- Inseln (5x im Geländepool)
  - ↳ *Hard (8 AD)*
  - ↳ *Line of Sight* wird blockiert
- Vulkaninseln (5x im Geländepool)
  - ↳ *Hard (8 AD)*
  - ↳ *Line of Sight* wird blockiert
  - ↳ *Flying Models* erhalten beim Überflug 8AD Schaden
- Riffe (8x im Geländepool)
  - ↳ *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

Regelfragen werden möglichst einvernehmlich geklärt. Ist dies jedoch nicht möglich, entscheidet der Schiedsrichter (*womb/ Dizzy*).

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 den *Flying* und *Diving* Regeln vertraut sein, damit nicht für diese Regelerklärung Spielzeit verloren geht.

## flottenzusammensetzung

Für das Turnier benötigen beide Spieler eine Flotte von maximal 650 Punkten, die nach dem „*Fleet Composition Document*“ OPTION 3<sup>n</sup> ([http://www.spartangames.co.uk/downloads/2010\\_downloads/uncharted\\_seas/us\\_new\\_rules/Fleet\\_Composition\\_Document\\_2010\\_May.pdf](http://www.spartangames.co.uk/downloads/2010_downloads/uncharted_seas/us_new_rules/Fleet_Composition_Document_2010_May.pdf)) zusammengestellt wurde. Zusätzlich sind bei diesem Turnier *Flagships* nicht erlaubt.

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 Flottenliste darf während des Turniers nicht mehr geändert werden und muss 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 erlaubt; andernfalls muss man eben ohne das entsprechende Modell spielen. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter.

## Siegespunkte

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

Ein Spieler bekommt für jedes feindliche Schiff das...

- ...versenkt wurde – 100 %...
- ...beschädigt [= ½ (abgerundet) der Hull/Crew Points verloren] wurde – 50 %...
- ...gekapert\* wurde – 150 %...

...der Punktkosten des Modells als Siegespunkte.

Beachte, dass Modelle die am Ende des Spiels ihre Crew komplett oder teilweise verloren haben, ebenfalls als versenkt oder beschädigt zählen und entsprechend berechnet werden müssen. Modelle die durch eine Magazin-Explosion, durch Kollisionen, durch Karten o. ä. versenkt/ beschädigt wurden, zählen ebenfalls als Siegespunkte.

\* Ein Schiff zählt als gekapert, wenn es während eines Nahkampfs (Boarding Action) ausgeschaltet wurde.

## Turnierpunkte

Für die Platzierung innerhalb des Turniers sind die Turnierpunkte relevant. Diese ergeben sich für jeden Spieler je nach gemachten Siegespunkten:

|   |                  |
|---|------------------|
| 0 bis 99 Siegespunkte   | 0 Turnierpunkt   |
| 100 bis 199 Siegespunkte  | 2 Turnierpunkte  |
| 200 bis 349 Siegespunkte  | 4 Turnierpunkte  |
| 350 bis 524 Siegespunkte  | 6 Turnierpunkte  |
| 525 bis 724 Siegespunkte  | 8 Turnierpunkte  |
| mehr als 724 Siegespunkte/<br>gegnerische Flotte komplett vernichtet* | 10 Turnierpunkte |

\* Eine Flotte zählt als vernichtet, wenn sich am Ende des Spiels kein Schiff der Flotte mehr auf dem Spielfeld befindet. Bluff-Tokens zählen am Ende des Spiels nicht mehr als Teil der Flotte.

## Szenariopunkte

Je nach Szenario können sich die Spieler noch zusätzliche Turnierpunkte, in Form von sogenannten *Szenariopunkten*, verdienen. Was ein Spieler im jeweiligen Szenario erfüllen muss, um diese zusätzlichen Punkte zu erhalten, findet sich hier:

### Szenario 1: Nebel

|  |                |
|--|----------------|
| Jedes vernichtete feindliche Schwadron                                       | 1 Turnierpunkt |
| Jedes eigene Schwadron, dass am Ende des Spiels noch auf dem Spielfeld steht | 1 Turnierpunkt |

### Szenario 2: Jagd

|   |                 |
|---|-----------------|
| Schiff des feindlichen <i>Admirals</i> versenkt                               | 4 Turnierpunkte |
| Schiff des feindlichen <i>Admirals</i> gekapert                               | 6 Turnierpunkte |
| Der eigene <i>Admiral</i> befindet sich am Ende Spiels noch auf dem Spielfeld | 3 Turnierpunkt  |

### Szenario 3: Goldrausch

|  |                |
|--|----------------|
| Jede erbeutete Goldmarke des Feindes           | 2 Turnierpunkt |
| Jede eigene Goldmarke die nicht erbeutet wurde | 2 Turnierpunkt |

## ziel des szenarios

Ziel des Szenarios ist es trotz schlechter Sicht, der feindlichen Flotte den größtmöglichen Schaden zuzufügen.

## kampfgebiet

Die Größe des Spielfeldes beträgt 48x48 Zoll.

## spielvorbereitung

Bevor beide Spieler ihre Flotten aufstellen, müssen auf dem Spielfeld noch Geländestücke platziert werden. Da die aufgestellten Geländestücke zur eigenen und zur gegnerischen Aufstellungszone, sowie zu einem anderen Geländestück mindestens 4 Zoll Abstand haben müssen, sollte zuerst die Aufstellungszone der Flotten abgegrenzt werden. Die *Aufstellungszone* beträgt 8 Zoll von der eigenen Tischkante und 4 Zoll Abstand von der linken bzw. rechten Tischkante.

Jeder Spieler erhält zwei diagonal gegenüberliegende Geländezonen, entweder (a) oder (b). Für jede Geländezone wird ein W6 geworfen; bei einem Ergebnis von 1-3 darf ein Geländestück aufgestellt werden, bei einem Ergebnis von 4-6 bleibt die Geländezone leer. Jede Geländezone ist 24 Zoll x 24 Zoll groß. Die Spieler würfeln abwechselnd für jede ihrer Geländezonen und stellen je nach Ergebnis ein beliebiges Geländestück auf.

Nachdem das Gelände platziert wurde, würfeln beide Spieler mit einem W6. Derjenige mit der höheren Zahl, darf die Windrichtung auswürfeln, wobei *Norden* die *rechte Tischkante* des würfelnden Spielers ist. Sollten beide Flotten keinen Wind benötigen, kann dies auch übersprungen werden.

## aufstellung

Um zu entscheiden welcher Spieler mit dem Aufstellen seiner Flotte beginnen muss, werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, ob er selbst, oder sein Gegenspieler anfangen muss jeweils ein Schwadron aufzustellen. Danach wechseln sich beide Spieler mit dem Aufstellen ab, bis alle Schwadronen aufgestellt wurden.

## erster spielzug

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

## sonderregel

### DER NEBEL

Auf dem Schlachtfeld liegt dichter Nebel, der das Sichten der feindlichen Schiffe erschwert.

Auf Grund des Nebels beträgt die *Command Distance* 3" anstatt der normalen 4".

Weiterhin gelten folgende Sonderregeln für die Range Bands:

- auf Range Band 1 kann normal gefeuert werden.
- auf Range Band 2 kann mit einem Abzug von -1 auf den Trefferwurf gefeuert werden.
- auf Range Band 3 kann mit einem Abzug von -2 auf den Trefferwurf gefeuert werden.
- auf Range Band 4 kann mit einem Abzug von -2 auf den Trefferwurf gefeuert werden – zusätzlich werden die AD halbiert.

Sollte ein feuerndes Schiff, durch die Abzüge, sein Ziel nur noch mit einem Trefferwurf von *schlechter als 6* treffen können, kann das Ziel nicht beschossen werden. 6er zählen wie immer doppelt und dürfen noch einmal geworfen werden.

## spieldauer

Das Spiel dauert entweder sechs komplette Spielzüge oder 120 Minuten.

## szenariopunkte

Jedes vernichtete feindliche Schwadron 1 Turnierpunkt

Jedes eigene Schwadron, dass am Ende des Spiels noch auf dem Spielfeld steht 1 Turnierpunkt



### ziel des szenarios

Ziel des Szenarios ist es, dass Schiff des gegnerischen *Admirals* zu versenken oder erfolgreich zu entern.

### kampfgebiet

Die Größe des Spielfeldes beträgt 48x48 Zoll.

### spielvorbereitung

Bevor beide Spieler ihre Flotten aufstellen, müssen auf dem Spielfeld noch Geländestücke platziert werden. Da die aufgestellten Geländestücke zur eigenen und zur gegnerischen Aufstellungszone, sowie zu einem anderen Geländestück mindestens 4 Zoll Abstand haben müssen, sollte zuerst die Aufstellungszone der Flotten abgegrenzt werden. Die *Aufstellungszone* beträgt 8 Zoll von der eigenen Tischkante und 4 Zoll Abstand von der linken bzw. rechten Tischkante.

Jeder Spieler erhält zwei diagonal gegenüberliegende Geländezonen, entweder (a) oder (b). Für jede Geländezone wird ein W6 geworfen; bei einem Ergebnis von 1-3 darf ein Geländestück aufgestellt werden, bei einem Ergebnis von 4-6 bleibt die Geländezone leer. Jede Geländezone ist 24 Zoll x 24 Zoll groß. Die Spieler würfeln abwechselnd für jede ihrer Geländezonen und stellen je nach Ergebnis ein beliebiges Geländestück auf.

Nachdem das Gelände platziert wurde, würfeln beide Spieler mit einem W6. Derjenige mit der höheren Zahl, darf die Windrichtung auswürfeln, wobei *Norden* die *rechte Tischkante* des würfelnden Spielers ist. Sollten beide Flotten keinen Wind benötigen, kann dies auch übersprungen werden.

### aufstellung

Um zu entscheiden welcher Spieler mit dem Aufstellen seiner Flotte beginnen muss, werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, ob er selbst, oder sein Gegenspieler anfangen muss jeweils ein Schwadron aufzustellen. Danach wechseln sich beide Spieler mit dem Aufstellen ab, bis alle Schwadronen aufgestellt wurden.

### erster spielzug

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

### sonderregel

#### Schiff des Admirals bestimmen

Nachdem beide Flotten komplett aufgestellt wurden, muss festgelegt werden auf welchem Schiff sich der feindliche Admiral befindet.

Jeder Spieler bekommt zwei *Admiralsmarken*, eine davon ist ein Bluff und die andere stellt den Admiral dar. Die Spieler dürfen diese zwei Marken nun innerhalb ihrer eigenen Flotten auf zwei ihrer Schiffe (keine *Diving Models*, *Flying Models* oder *Creatures*) legen, ohne dass der Gegenspieler sieht wo sich der Bluff bzw. der Admiral befindet.

Wird ein Schiff versenkt (durch Beschuss, Magie oder durch das Rammen) auf dem ein Marker liegt, muss der entsprechende Marker nicht umgedreht werden.

Wird ein Schiff geentert auf dem ein Marker liegt, müssen sofort beide Marker umgedreht werden. Das Schiff auf dem der Admiralsmarker liegt, bekommt, im Falle einer Enteraktion, einen zusätzlichen Nahkampfwürfel (Melee-Dice).

### spieldauer

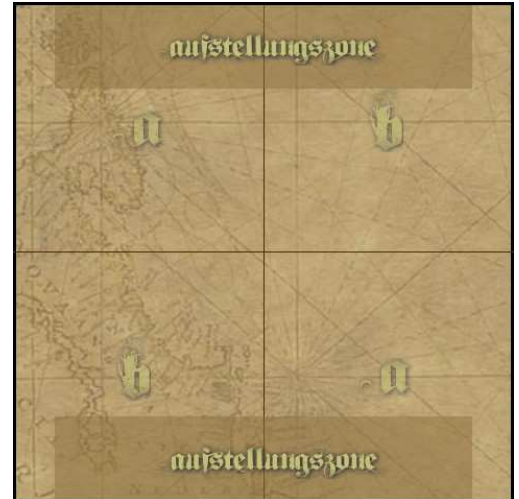
Das Spiel dauert entweder sechs komplette Spielzüge oder 120 Minuten.

### szenariopunkte

|   |                 |
|---|-----------------|
| Schiff des feindlichen <i>Admirals</i> versenkt                               | 3 Turnierpunkte |
| Schiff des feindlichen <i>Admirals</i> gekapert                               | 4 Turnierpunkte |
| Der eigene <i>Admiral</i> befindet sich am Ende Spiels noch auf dem Spielfeld | 2 Turnierpunkt  |

### marken

Die Marken werden von der Orga gestellt.



# Goldrausch

## Ziel des Szenarios

Ziel des Szenarios ist es, von der gegnerischen Flotte so viel Gold wie möglich zu erbeuten.

## Kampfgebiet

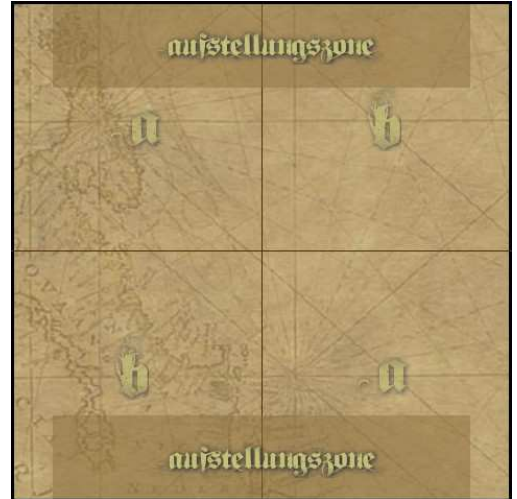
Die Größe des Spielfeldes beträgt 48x48 Zoll.

## Spiehvorbereitung

Bevor beide Spieler ihre Flotten aufstellen, müssen auf dem Spielfeld noch Geländestücke platziert werden. Da die aufgestellten Geländestücke zur eigenen und zur gegnerischen Aufstellungszone, sowie zu einem anderen Geländestück mindestens 4 Zoll Abstand haben müssen, sollte zuerst die Aufstellungszone der Flotten abgegrenzt werden. Die *Aufstellungszone* beträgt 8 Zoll von der eigenen Tischkante und 4 Zoll Abstand von der linken bzw. rechten Tischkante.

Jeder Spieler erhält zwei diagonal gegenüberliegende Geländezonen, entweder (a) oder (b). Für jede Geländezone wird ein W6 geworfen; bei einem Ergebnis von 1-3 darf ein Geländestück aufgestellt werden, bei einem Ergebnis von 4-6 bleibt die Geländezone leer. Jede Geländezone ist 24 Zoll x 24 Zoll groß. Die Spieler würfeln abwechselnd für jede ihrer Geländezonen und stellen je nach Ergebnis ein beliebiges Geländestück auf.

Nachdem das Gelände platziert wurde, würfeln beide Spieler mit einem W6. Derjenige mit der höheren Zahl, darf die Windrichtung auswürfeln, wobei *Norden* die *rechte Tischkante* des würfelnden Spielers ist. Sollten beide Flotten keinen Wind benötigen, kann dies auch übersprungen werden.



## Aufstellung

Um zu entscheiden welcher Spieler mit dem Aufstellen seiner Flotte beginnen muss, werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, ob er selbst, oder sein Gegenspieler anfangen muss jeweils ein Schwadron aufzustellen. Danach wechseln sich beide Spieler mit dem Aufstellen ab, bis alle Schwadronen aufgestellt wurden.

## Erster Spielzug

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

## Sonderregel

### Schatzsuche

Nachdem beide Flotten komplett aufgestellt wurden, muss festgelegt werden auf welchen Schiffen das Gold geladen wurde.

Jeder Spieler bekommt *drei Goldmarken*, die er beliebig auf seine Schiffe (keine *Diving Models*, *Flying Models* oder *Creatures*) verteilen kann. Einzige Beschränkung ist, dass auf ein einzelnes Schiff nicht mehr als ein Goldmarker gelegt werden darf.

Wird ein Schiff versenkt (durch Beschuss, Magie oder durch das Rammen) auf dem ein Marker liegt, wird der Goldmarker entfernt – das Gold liegt nun auf dem Meeresgrund und ist für die zusätzlichen Turnierpunkte ohne Belang.

Wird ein Schiff, auf dem ein Marker liegt, erfolgreich geentert, zählt der Goldmarker als erbeutet und wird zusammen mit dem geenterten Schiff vom Spielfeld entfernt. Die Spieler sollten sich merken, wie viele Marker sie vom Feind erbeutet haben.

## Spieldauer

Das Spiel dauert entweder sechs komplette Spielzüge oder 120 Minuten.

## Szenariopunkte

Jede erbeutete Goldmarke des Feindes 2 Turnierpunkt

Jede eigene Goldmarke die nicht erbeutet wurde 2 Turnierpunkt

## Marken

Die Marken werden von der Orga gestellt.