

THE UNCHARTED SEAS

THE RULES AT A GLANCE SHEET



Rules for Fantasy Naval Combat

A KÖR LEJÁTSZÁSA (12. OLDAL)

A kör a következő szakaszokból áll:

- 1) a körkártyák (Turn (T) Cards) kijátszása
- 2) kezdeményezés meghatározása
- 3) a játékosok felváltva mozognak és I nek a hajóiraikkal, miközben kijátszhatják az S, A és R kártyákat.
- 4) végső fázis: új kártyák húzása, jelk elrendezése stb.

A SZÉLIRÁNY VÁLTOZÁSA (16. OLDAL)

Minden új kör elején a kezdeményezési fázis során egy játékos d6-al dob: 6-os dobás esetén a szél megváltozik. Az új szélirány megállapításához újra dobjunk d6-al:

A DOBÁS EREDMÉNYE

- 1-2 1 pont az óramutató járásával megegyező irányban
- 3-4 1 pont az óramutató járásával ellenkező irányban
- 5 2 pont az óramutató járásával megegyező irányban
- 6 2 pont az óramutató járásával ellenkező irányban

PARANCSNOKI HATÓSUGÁR (17. OLDAL)

A parancsnoki hatósugár 4" a két hajó bármilyen pontja között. Ha egy hajóraj hajói a parancsnoki hatósugáron kívül vannak, csak a raj egy csoportját lehet aktiválni: a többi hajó 2"-et sodródik egyenesen el re.

MOZGÁS (18. OLDAL)

A hajó a széllal mozog, vagy ha a szél nem hat a hajóra, a saját, kártyára kinyomtatott értékével halad. Ha a hajó a széllal szembe mozog, ÉS az hat is a járműre, a mozgási ár duplázódik.

TÜZELÉS (25. OLDAL)

Mérjük le a távolságot, és állapítsuk meg, hogy a célpont vajon a tüzelési szögben van-e, illetve vajon egy teljes oldalsortüzet (broadside) kapna-e vagy csak egy felet. Számoljuk ki a támadási kockák (Attack Dice (AD)) számát, majd dolgozzuk ki a sérüléseket, illetve az

esetleges kritikus találatokat. Ha a találatok száma eléri vagy meghaladja a célpont védelmi értékét (DR), a hajó 1 hajótest pontot veszít. Ha a találatok száma eléri vagy meghaladja a célpont CR értékét, a hajó kritikus találatot kap. (27. oldal).

AD DOBÁS EREDMÉNYE

- 1-3 nem talál
- 4-5 1 talál
- 6 2 találat és dobjunk újra

ÖSSZT Z (22. OLDAL)

A támadás során egy hajót ki kell jelölni a támadás fókuszának: a hajóról a célpontra a teljes AD értékével. Az összetűzet támogató hajók az AD értékük felét adják a támadáshoz (lefelé kerekítve, de összetűzet esetén minimum 1 AD-t mindenképpen hozzá kell adnia a támadáshoz)

A T Z MEGOSZTÁSA (25. OLDAL)

Egy hajó megoszthatja az AD értékét több célpont között is, de közben nem vehet részt összetűzetben.

ÖKLELÉS (31. OLDAL)

A célpont hajót az öklelő hajó az öklelési AD (Ram Rating AD) értékével támadja meg. Az öklelő hajó úgy kap találatot, hogy AD értéknek a célpont hajó induló hajótest pontjait kell felhasználni. Ha a támadó hajó öklelési értéke VÖRÖS színnel van jelölve, és az öklelési támadás eléri vagy meghaladja a célpont hajó DR-értékét, a támadás kritikus találatot okoz.

ÜTKÖZÉS (34. OLDAL)

Mindkét hajó a másik hajó kezdő hajótest pontjainak megfelelő AD-érték támadást szenved el. Ha a hajó egy élettelen tereptárggyal ütközik, a következő táblázat alapján szenved el találatot:

- Puha: 4 AD
- Kemény: 8 AD
- Kemény és hegyes: 12 AD

CSÁKLYÁZÁS (34. OLDAL)

1. A hajókat a szabályok szerint kell mozgatni – amint az egyik egy ellenséges hajóval vagy egy szigettel érintkezik, azonnal megáll.
2. Dolgozzuk ki az öklelési és ütközési sebzéseket – ha bármelyik hajó elég találatot kap, elsüllyed.
3. Tüzeljünk a hajóraj minden olyan tagjával, amely nem érintkezik ellenséges hajóval.
4. Dolgozzuk ki a csáklázást, és az eredmény alapján öljük meg a legénység adott részét.

