

FORGOTTEN WATERS™

SPIELANLEITUNG



ZIEL DES SPIELS

Bei *Forgotten Waters* seid ihr die ranghöchsten Crewmitglieder eines Piratenschiffs, mit dem ihr gemeinsam zu einem Abenteuer aufbrecht. Zusammen dient ihr unter demselben verrückten Piratencaptain und helft ihm dabei, seine Aufträge abzuschließen. Jeder von euch sucht jedoch auch sein eigenes Glück und folgt dabei seinem ganz eigenen Sternbild. Das persönliche Schicksal jedes Einzelnen von euch entscheidet sich am Ende eures Abenteuers, je nachdem, wie weit ihr eurem Sternbild gefolgt seid ...

DIE APP ZUM SPIEL

Forgotten Waters benötigt zum Spielen eine kostenlose internetbasierte App. Diese erreicht ihr über einen Computer oder einen mobilen Browser unter fwcrossroads.com. Immer wenn ihr die Anweisung erhaltet, einen Eintrag zu lesen, gebt ihr die Nummer dieses Eintrags in die App ein. Sollten euch einmal die Logbuchbögen oder die Spielerbögen ausgeben, findet ihr sie in der App zum Ausdrucken.

SPIELMATERIAL

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1 Spielanleitung | 2 Sonderregel-Karten |
| 7 12-seitige Würfel | 8 Kanonenplättchen |
| 1 Ortsbuch | 25 Neuwurfplättchen |
| 1 Karten-Spielplan | 20 Unglücksplättchen |
| 1 Bootsmann-Tableau | 9 Schlossplättchen |
| 1 Erster-Offizier-Tableau | 15 Sternbildereignis-Plättchen |
| 1 Proviantmeister-Tableau | 20 Besonderer-Ort-Plättchen |
| 1 Kanonier-Tableau | 30 Navigationsplättchen |
| 1 Quartiermeister-Tableau | 5 Bedrohungsplättchen |
| 1 Ausguck-Tableau | 1 Rumpfmarker |
| 1 Block mit Logbuchbögen | 1 Proviantmarker |
| 1 Block mit Spielerbögen | 1 Crewmarker |
| 89 Schatzkarten | 1 Unzufriedenheitsmarker |
| 10 Zielkarten | 7 Rufmarker |
| 96 Storykarten | 7 Piratenaufsteller |
| 7 Persönliche Schatztruhen-karten | 1 Schiffsaufsteller |
| 5 Ortsräder | 8 Standfüße |

BEFESTIGUNG DER ORTSRÄDER

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die 5 Ortsräder auf dem Kanonier-Tableau wie unten gezeigt befestigen. Mit den Ortsrädern haltet ihr auf einigen Seiten des Ortsbuchs den aktuellen Zustand bestimmter Spielaspekte fest.



ORTSBUCH



1. Ortsname
2. Ortstyp
3. Ortseigenschaften (mit zugehörigen Ortsrädern)
4. Ortswarnung
5. Aktionsname
6. Aktions-Leitsymbole
7. Aktionstyp
8. Aktionsreihenfolge
9. Aktionseffekte
10. Effekt am Ende der Runde

SCHATZ- UND STORYKARTEN



1. Name
2. Kartennummer
3. Effekt
4. Fertigkeitenbonus

ZIELKARTEN



1. Kartennummer
2. Name
3. Ziel
4. Bedrohungslimit
5. Zielkartenset (der Name eures Captains)

KANONENPLÄTTCHEN



1. Stufe
2. Status
3. Zielgenauigkeitsbonus

LOGBUCHBOGEN

1 SCHIFFSNAME
2 SZENARIO
3 NOTIZEN
4 BEDROHUNGSEREIGNISSE
5 QUARTIER DES CAPTAINS
6 AUFRÄGE DES CAPTAINS
7 SPEICHERSTAND
8 SPEICHERSTAND (Hexagon grid)
9 SPEICHERSTAND (Formular)

- 1. Name des Schiffs
- 2. Szenario
- 3. Notizen
- 4. Bedrohungsereignisse
- 5. Quartier des Captains
- 6. Aufträge des Captains
- 7. Werte beim Speichern
- 8. Speicherstand der Navigationsplättchen
- 9. Spieler-Speicherstand

NAVIGATIONSPLÄTTCHEN



- 1. **Sonnig:** Die See ist ruhig.
- 2. **Sturm:** Es wird stürmisch!
- 3. **Schiff:** Schiff voraus!
- 4. **Nebel:** Ein Geheimnis?
- 5. **Insel:** Land in Sicht!
- 6. Nummer des zugehörigen Eintrags
- 7. Stopp-Symbol
- 8. Rückseite der Navigationsplättchen

WEITERES MATERIAL



- 1. Erster-Offizier-Tableau
a. Crew-/Unzufriedenheitsleiste
- 2. Bootsmann-Tableau
a. Rumpfleiste
- 3. Proviantmeister-Tableau
a. Proviantleiste
- 4. Ausguck-Tableau
a. Zielkartenfeld
b. Bedrohungsleiste
- 5. Quartiermeister-Tableau
a. Ruffleiste
- 6. Kanonier-Tableau
a. Ortsräder
b. Kanonenplätze
- 7. Schiffsstatus-Plättchen
- 8. Besonderer-Ort-Plättchen
- 9. Schatztruhenkarten
- 10. Schiffsaufsteller
- 11. Piratenaufsteller
- 12. Neuwurfplättchen
- 13. Unglücksplättchen
- 14. Sternbildereignis-Plättchen
- 15. Bedrohungsplättchen
- 16. Schlossplättchen
- 17. Rufmarker

SPIELERBOGEN

Hinweis: Spielerbögen können entlang der gestrichelten Linie gefaltet werden.

1 AUF DER SUCHE
2 ERKENNTNISSE
3 FERTIGKEITEN
4 SCHIFFSSTATUS
5 STERNBILDEREIGNISSE
6 STORYLÜCKEN
7 HINTERGRUNDGESCHICHTE
8 STERNBILD
9 ENDEN

Innenseite

- 1. Piratennamen
- 2. Schicksal des Piraten
- 3. Sternbild
- 4. Fertigkeiten
- 5. Sternbildereignisse
- 6. Storylücken
- 7. Hintergrundgeschichte
- 8. Falllinie
- 9. Enden

SPIELAUFBAU



1. Öffnet die *Forgotten Waters*-Web-App (fwcrossroads.com) und wählt ein Szenario. Wählt bei eurer ersten Partie „Hinter dem Rand des Ozeans“. Ihr solltet dieses Szenario erst erfolgreich abschließen, bevor ihr ein anderes Szenario wählt. Klickt in der App auf die Schaltfläche „Szenarioaufbau“ im Hauptmenü des Szenarios, legt das angegebene Spielmaterial zurück in die Schachtel und fahrt hier mit dem Aufbau fort. Die App hilft euch dabei.
Hinweis: Nachdem ihr Hinter dem Rand des Ozeans abgeschlossen habt, könnt ihr ein beliebiges Szenario wählen.
2. Falls ihr mit 4 oder weniger Spielern spielt, sucht die Sonderregel-Karte *Hungrige Piraten* raus und legt sie bereit. Falls ihr zu dritt spielt, legt zusätzlich die Sonderregel-Karte *Der maskierte Pirat* bereit.
3. Legt das Ortsbuch in die Mitte des Tisches, sodass es jeder gut erreichen kann.
4. Legt den Kartenspielplan rechts daneben. Stell dann den Schiffs-aufsteller und die Besonderer-Ort-Plättchen wie in der App beim Szenarioaufbau angegeben auf die Karte.
5. Mischt die Schatzkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
6. Legt die Navigationsplättchen als verdeckten Stapel bereit.
Hinweis: Navigationsplättchen sind die sechseckigen Plättchen mit dieser Rückseite.
7. Legt die Neuwurfplättchen (🎲), die Unglücksplättchen (☹️), die Schlossplättchen, die Sternbildereignis-Plättchen und die Story-karten (nicht mischen!) als separate Stapel bereit.
8. Jeder wählt einen Piratenaufsteller und nimmt sich den farblich passenden 12-seitigen Würfel, seine persönliche Schatztruhenkarte und seinen Rufmarker (👤).
Hinweis: Falls ihr zu dritt spielt, darf niemand den maskierten Piraten (orange) auswählen.
9. Jeder Spieler nimmt sich einen Stift und einen Spielerbogen. Achtet darauf, dass jeder Spielerbogen ein anderes Sternbild haben muss. Jetzt muss jeder seinem Piraten noch einen Namen geben. Falls ihr dazu eine Inspiration braucht, benutzt den Namensgenerator auf der Rückseite dieser Spielanleitung.
10. Füllt jetzt den Abschnitt „Storylücken“ auf euren Spielerbögen aus.
11. Vergebt alle folgenden Positionen. Jeder Spieler muss mindestens eine Position einnehmen. Falls ihr mit weniger als 7 Spielern spielt, müssen manche Spieler mehrere Positionen einnehmen.
12. **Schiffsschreiber:** Verantwortlich für das Logbuch.
✖ Nimm dir einen Logbuchbogen. Sucht dann gemeinsam einen Namen für das Schiff aus und schreibt ihn auf den Bogen.
13. **Quartiermeister:** Behält den Überblick über den Ruf (👤) der Spieler und startet den Timer für die Planungsphase.
✖ Nimm dir das Quartiermeister-Tableau sowie den Rufmarker aller teilnehmenden Spieler. Platziere die Rufmarker in zufälliger Reihenfolge auf die Rufeiste.
14. **Erster Offizier:** Behält den Überblick über die Unzufriedenheit (✖) der Crew und die Anzahl der Crewmitglieder (👤). Die Größe der Crew bestimmt gleichzeitig den aktuellen Hunger (🍖).
✖ Nimm dir das Erster-Offizier-Tableau und platziere den Crew- und den Unzufriedenheitsmarker auf die beim Szenarioaufbau angegebenen Werte.
15. **Bootsmann:** Behält den Überblick über den Zustand des Rumpfs (👤).
✖ Nimm dir das Bootsman-Tableau und platziere den Rumpf-marker auf den beim Szenarioaufbau angegebenen Wert.
16. **Proviantmeister:** Behält den Überblick über den Proviant (🍲).
✖ Nimm dir das Proviantmeister-Tableau und platziere den Proviant-marker auf den beim Szenarioaufbau angegebenen Wert.
17. **Kanonier:** Behält den Überblick über die Kanonen des Schiffs und die Ortsräder.
✖ Nimm dir das Kanonier-Tableau und lege Kanonenplättchen darauf, wie beim Szenarioaufbau angegeben.
18. **Ausguck:** Behält den Überblick über die Bedrohung (✖) und das derzeitige Ziel.
✖ Nimm dir das Ausguck-Tableau und lege einen Vorrat an Bedrohungsplättchen daneben.
19. Befolgt jetzt alle weiteren Anweisungen des Szenarioaufbaus.
20. Lasst das nicht benötigte Spielmaterial in der Spielschachtel. Nachdem ihr den Spielaufbau abgeschlossen habt, klickt in der App auf die Schaltfläche „Fortfahren“ am unteren Ende des Szenarioaufbaus.

ABLAUF EINER RUNDE

Forgotten Waters wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde findet auf einer Seite des Ortsbuchs statt und besteht aus 3 Phasen, die der Reihe nach abgehandelt werden.

I. PLANUNGSPHASE

In dieser Phase habt ihr nur begrenzt Zeit, um eure Aktionen für diese Runde auszuwählen. Ihr handelt sie aber erst zu einem späteren Zeitpunkt ab.

Zu Beginn der Planungsphase startet der Quartiermeister sofort den Timer, indem er in der App auf die Schaltfläche „Rundentimer starten“ klickt. Dann muss jeder Spieler, beginnend beim Spieler mit dem besten Ruf (☠️) und dann in absteigender Reihenfolge, eine Aktion wählen, indem er seinen Piraten auf eine verfügbare Aktion stellt. Falls der Timer abläuft, bevor der letzte Spieler seinen Piraten auf eine Aktion gestellt hat, erhöht die Unzufriedenheit (⚔️) um 1 und fährt mit der Planungsphase fort, bis jeder eine Aktion gewählt hat.

Tipp: Ihr solltet beim Auswählen der Aktionen NICHT den Text rechts daneben durchlesen, da er genau beschreibt, was die Aktion macht. Wählt die Aktionen stattdessen anhand der Aktionsnamen und der Symbole darunter aus.

AKTIONSTYPEN:

-  **Unbegrenzte Aktion:** Beliebige viele Spieler können diese Aktion wählen.
-  **Begrenzte Aktion:** Nur 1 Spieler darf diese Aktion in dieser Runde wählen.
-  **Gesperrte Aktion:** Gesperrte Aktionen können nicht gewählt werden. Wenn du die Anweisung erhältst, eine Aktion zu sperren, lege ein Schlossplättchen darauf.
-  **Notwendige Aktion:** Jede notwendige Aktion MUSS von genau 1 Spieler gewählt werden. Falls mindestens 1 notwendige Aktion verfügbar ist, wenn die letzten Spieler ihre Aktionen für diese Runde wählen, müssen sie notwendige Aktionen so wählen, dass keine übrig bleibt.

LEITSYMBOLTYPEN:

-  Weiße Symbole bedeuten, dass ein Spieler häufig die dargestellte Fertigkeit verbessern kann UND möglicherweise eine Fertigkeitprobe dieser Art durchführen muss.
-  Schwarze Symbole bedeuten, dass ein Spieler häufig die dargestellte Fertigkeit/Ressource verbessern bzw. erhalten oder das angegebene Ortsrad erhöhen/verringern kann.

2. AKTIONSPHASE

In dieser Phase werden alle Aktionen abgehandelt, die in der Planungsphase gewählt wurden (und nur diese!). Die Aktionen werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge abgehandelt.

Zuerst handeln alle Spieler, welche die 1. Aktion gewählt haben, diese ab, beginnend bei dem Spieler mit dem besten Ruf (☠️) und dann in absteigender Reihenfolge. Sobald die 1. Aktion von allen, die sie gewählt haben, abgehandelt wurde, geht es in derselben Weise mit allen nachfolgenden Aktionen weiter, bis alle Aktionen abgehandelt wurden.

Wenn du eine Aktion abhandelst, folge den Anweisungen, die rechts unter dem Namen der Aktion aufgelistet sind. Nimm danach deinen Piraten von der Buchseite zurück.

3. RUNDENENDE

Lest den Eintrag, der auf der Buchseite im Bereich „Rundenende“ angegeben ist.

NEUE SEITE IM ORTSBUCH

Wenn ihr eine neue Seite im Ortsbuch aufschlagt, müsst ihr zuerst alle Marker und Plättchen vom Buch entfernen. Falls es auf der neuen Seite eine Ortswarnung gibt, lest diesen Abschnitt laut vor. Dieser Text kann euch bei der Entscheidung helfen, welche Aktionen ihr auswählen möchtet, und ihr erhaltet Hinweise, was für negative Effekte am Rundenende auf euch zukommen könnten.



Nachdem ihr die Ortswarnung gelesen habt, solltet ihr euch NICHT durchlesen, welche Effekte die Aktionen auf der neuen Seite haben. Startet stattdessen unmittelbar eine neue Runde mit der Planungsphase, indem ihr den Timer startet und Aktionen in absteigender Ruf-Reihenfolge wählt.

Hinweis: Wenn ihr aber die Anweisung „Startet eine neue Runde auf dieser Seite“ erhaltet, startet ihr sofort eine neue Runde, ohne die Marker und Plättchen zu entfernen. Wenn ihr die Anweisung erhaltet, eine Seite aufzuschlagen, auf der ihr bereits seid, entfernt ihr alle Marker und Plättchen von dieser Seite.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Eine Partie kann auf 4 unterschiedliche Arten enden:

-  **Kentern:** Sobald der Rumpf (☠️) des Schiffes 0 erreicht, habt ihr alle verloren.
-  **Meuterei:** Sobald die Unzufriedenheit (⚔️) zu einem beliebigen Zeitpunkt gleich groß wie oder größer als die Anzahl der Crewmitglieder (👤) ist, habt ihr alle verloren.
-  **Bedrohung:** Sobald ihr das letzte Bedrohungsereignis erreicht, habt ihr alle verloren.
-  **Szenarioziel erreicht:** Sobald ihr in einem Eintrag erfahrt, dass ihr das Abenteuer abgeschlossen habt, gewinnen alle, die mindestens 4 Sternbildereignisse abgeschlossen haben. Falls ein Spieler alle 5 seiner Sternbildereignisse abgeschlossen hat, hat dieser einen legendären Sieg erreicht. Beginnend beim Spieler mit dem besten Ruf (☠️) und dann im Uhrzeigersinn schaut sich jeder an, welches Ende er oder sie erreicht hat und liest es den anderen vor.

SPIEL SPEICHERN

Wenn ihr Teil 2 eines Szenarios erreicht, erhaltet ihr die Möglichkeit, das Spiel zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortzufahren. Wenn ihr das Spiel speichern möchtet, erhaltet ihr die Anweisung, auf euren Schiffsbogen „Teil 1 abgeschlossen“ zu schreiben. Danach erhaltet ihr Anweisungen, wie ihr euren derzeitigen Spielstatus auf der Rückseite des Schiffsbogens vermerken könnt.

Wenn ihr ein gespeichertes Spiel wieder aufnehmen möchtet, wählt das Szenario in der App aus, klickt auf „Szenarioaufbau anzeigen“ und folgt den Anweisungen.

SPIELEFFEKTE ABHANDELN

FERTIGKEITSPROBEN DURCHFÜHREN

BEISPIEL EINER FERTIGKEITSPROBE

	1	2	3	4	5
Erkundung	★	★	★	★	★
Stärke	★	★	★	★	★
Jagd	★	★	★	★	★
Zielgenauigkeit	★	★	★	★	★
Piratenstolz	★	★	★	★	★
Navigation	★	★	★	★	★

DEKORATIVES HOLSTER
37
„Verdammich! Das ist ein ganz schön feines Holster. Jetzt brauchst du noch ne Waffe dafür.“

3 ANGELN
+1 Jagd (🦉). Führe dann eine Jagdprobe durch.
1-4... -1 Crewmitglied (👤), +1 Proviant (🍲), -2 Ruf (🗣️).
5-8... +1 Proviant (🍲).
9-11... +2 Proviant (🍲), +1 Schatz (🗳️).
12-15... +3 Proviant (🍲), +1 Schatz (🗳️).
16+... +3 Proviant (🍲), +2 Schätze (🗳️), +3 Ruf (🗣️).

Sarah erhält die Anweisung, eine Jagd-Probe (🦉) durchzuführen. Sie hat eine 12 gewürfelt, fügt 3 hinzu, da sie 3 Jagd-Kästchen auf ihrem Spielerbogen ausgefüllt hat, und fügt 1 für den Bonus auf ihrer Schatzkarte „Dekoratives Holster“ hinzu. Sie erreicht insgesamt eine 16 und handelt die entsprechende Option ab, wodurch sie +3 Proviant, +2 Schätze und +3 Ruferhält.

Wenn du die Anweisung erhältst, eine Fertigkeitssprobe durchzuführen, musst du diese Schritte in der folgenden Reihenfolge abhandeln:

1. Wirf deinen 12-seitigen Würfel.
2. Füge zum Ergebnis +1 für jedes ausgefüllte Kästchen dieser Fertigkeit bei der getesteten Fertigkeit auf deinem Spielerbogen hinzu.
3. Füge zum Ergebnis die Zahlen hinzu, die unter dem passenden Symbol auf deinen Schatz- und Storykarten angegeben sind.
4. Prüfe den Text der Probe und handle die Option ab, die deinem Gesamtergebnis entspricht.



UNGLÜCKSPLÄTTCHEN ☹️

Immer wenn du die Anweisung erhältst, dass du 1 oder mehr Unglücksplättchen erhältst, nimmst du dir diese Anzahl aus dem Vorrat. Falls du mindestens 1 Unglücksplättchen hast, wenn du für eine Fertigkeitssprobe würfelst (nicht, wenn du das Ergebnis bestimmst), musst du einen zweiten Würfel werfen und das niedrigere Ergebnis verwenden. Lege danach 1 Unglücksplättchen ab.



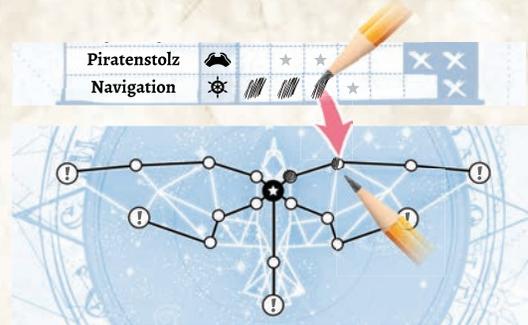
NEUWURFPLÄTTCHEN 🎲

Immer wenn du die Anweisung erhältst, dass du 1 oder mehr Neuwurfplättchen erhältst, nimmst du dir diese Anzahl aus dem Vorrat. Falls du mindestens 1 Neuwurfplättchen hast, wenn du 1 (oder mehrere) Würfel für eine Fertigkeitssprobe wirfst, kannst du 1 Würfel neu werfen. Lege danach 1 Neuwurfplättchen ab. Du darfst dies bei jeder Fertigkeitssprobe beliebig oft wiederholen, solange du genügend Neuwurfplättchen hast.

Hinweis: Unglücks- und Neuwurfplättchen gelten nur für Fertigkeitssproben, nicht für andere Würfelwürfe oder wenn du das Ergebnis des Würfels bestimmst.

FERTIGKEITEN VERBESSERN

Wenn du eine Fertigkeit verbesserst, wie z. B. +1 Jagd (🦉), füllst du auf deinem Spielerbogen in der Reihe dieser Fertigkeit das erste nicht ausgefüllte Kästchen aus. Falls in diesem Kästchen ein ★ aufgedruckt ist, füllst du zusätzlich einen Stern ○ in deinem Sternbild aus.



Hinweis: Kästchen mit einem aufgedruckten ✖-Symbol können nicht ausgefüllt werden. Falls du eine Fertigkeit verbesserst und bereits alle Felder dieser Fertigkeit ausgefüllt sind, verbesserst du keine Fertigkeit.

BESTE/SCHLECHTESTE FERTIGKEIT

Wenn bestimmt wird, wer bei einer bestimmten Fertigkeit am besten oder am schlechtesten ist, zählt ihr nur die ausgefüllten Kästchen dieser Fertigkeit und keine Bonusse von Schatz- und Storykarten.

STERNE IN STERNBILDERN AUSFÜLLEN ★

Jeder von euch hat ein Sternbild auf seinem Spielerbogen. Je mehr Sterne (○) du davon während einer Partie ausfüllen kannst, besonders solche mit einem !-Symbol, desto besser bist du als Pirat.

Immer wenn du die Anweisung erhältst, einen Stern in deinem Sternbild auszufüllen, musst du dafür einen Stern (○) wählen, der entweder direkt mit dem Startstern (★) oder mit einem zuvor ausgefüllten Stern verbunden ist. Falls der ausgefüllte Stern ein !-Symbol enthält, erhältst du außerdem ein Sternereignisplättchen.

Es gibt 2 Hauptmöglichkeiten, wann du einen Stern ausfüllst:

- ✖ Wenn du eine Fertigkeit verbesserst. Jedes Mal wenn du ein Kästchen mit einem ★-Symbol ausfüllst, füllst du außerdem einen Stern (○) in deinem Sternbild aus.
- ✖ Schätze vergraben. Manche Orte erlauben dir, deine Schätze (🗳️) zu vergraben (abzulegen) und für jeden so vergrabenen Schatz 1 Stern (○) auszufüllen.

STERNBILDEREIGNISSE ABHANDELN !

Wenn du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, schau dir den Abschnitt „Sternbildereignis“ auf deinem Spielerbogen an und lege alle deine Sternbildereignis-Plättchen ab. Für jedes abgelegte Sternbildereignis-Plättchen füllst du jeweils das nächste runde Kästchen neben einem Sternbildereignis aus und liest es laut vor. Ersetze dabei die Lücken durch die Begriffe für deine Storylücken auf der linken Innenseite deines Spielerbogens.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unter stehende ○ aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

Ich musste mich zusammenreißen, als ich es heruntergeschluckte. Ich habe zwar schon Schlimmeres gegessen, aber der Gedanke, lebende Mini-... zu essen, ließ meinen Magen rebellieren. Was Piraten so alles als Essen bezeichnen, ist ganz schön breit gefächert.
+3 Proviant (🍲).

BEDROHUNG ERHÖHEN/VERRINGERN ✖

Wenn ein Spieleffekt dazu führt, dass du die Bedrohung (✖) um 1 oder mehr erhöhen oder verringern musst, fügt der Ausguck die entsprechende Anzahl Bedrohungsplättchen zur Bedrohungsleiste hinzu bzw. entfernt sie.

Wenn ihr die Anweisung erhaltet, die Bedrohung zu überprüfen (und nur dann), und die Anzahl Bedrohungsplättchen auf der Bedrohungsleiste dem Bedrohungslimit auf der aktuellen Zielkarte entspricht oder dieses übertrifft, füllt ihr das nächste nicht ausgefüllte Bedrohungsereigniskästchen auf dem Schiffsbogen aus und lest den Eintrag.



SCHIFFSWERTE ERHÖHEN/VERRINGERN 🏴‍☠️ 🍷 🏠 ✖

Wenn ein Spieleffekt dazu führt, dass du die Werte des Schiffes erhöhen oder verringern musst, muss der zuständige Spieler (Erster Offizier, Bootsmann oder Proviantmeister) den passenden Schiffswertmarker auf der Leiste erhöhen oder verringern. Ein Schiffswert kann niemals unter 0 verringert oder über sein Maximum hinaus erhöht werden.

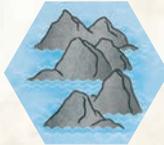
DAS SCHIFF BEWEGEN

Wenn du durch einen Spieleffekt die Anweisung erhältst, das Schiff zu bewegen, musst du das Schiff auf ein benachbartes Feld stellen. Jedes Mal, wenn das Schiff dabei auf ein leeres Feld gestellt werden würde, also ein Feld ohne Navigations- oder Besonderer-Ort-Plättchen, ziehst du ein Navigationsplättchen vom Stapel, legst es aufgedeckt auf das Feld und bewegst dann das Schiff darauf.

Wenn das Schiff auf ein neues Feld gestellt wird, lest ihr NOCH NICHT den auf dem Plättchen angegebenen Eintrag, sondern erst wenn ihr die Anweisung dazu erhaltet.

Falls das Schiff auf ein Navigations- oder Besonderer-Ort-Plättchen mit einem ⚠️-Symbol gestellt wird, kann das Schiff in dieser Runde nicht weiterbewegt werden.

Das Schiff kann niemals auf das Besonderer-Ort-Plättchen „Felsige Gewässer“ gestellt werden.



FELSIGE
GEWÄSSER

AUSKUNDSCHAFTEN

Wenn du die Anweisung erhältst, 1 oder mehrere Felder auszukundschaften, führst du diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Ziehe ein verdecktes Navigationsplättchen vom Stapel und lege es verdeckt auf ein leeres Feld des Kartenspielplans, das entweder an das Feld des Schiffes oder an ein zuvor gelegtes Navigationsplättchen angrenzt. Wiederhole diesen Schritt für die Anzahl Felder, die du auskundschaftest.
2. Nachdem alle neu gezogenen Navigationsplättchen auf den Kartenspielplan gelegt worden sind, decke sie auf.

KANONEN UND ORTSRÄDER

Wenn ihr die Anweisung erhaltet, eine Kanone zu verbessern, ersetzt der Kanonier ein Kanonenplättchen vom Kanonier-Tableau durch ein Kanonenplättchen aus dem Vorrat, dessen Stufe um 1 höher ist. Falls die alte Kanone ungeladen war, ist die neue Kanone ebenfalls ungeladen. Geladene Kanonen bleiben nach dem Tausch geladen. Das Schiff kann maximal 4 Kanonen haben und Kanonen können jederzeit entfernt werden, um Platz für neue Kanonen zu machen.

Wenn ihr die Anweisung erhaltet, ein Ortsrad zu erhöhen bzw. zu verringern, verändert der Kanonier den Wert des angegebenen Rads. Wenn ein Rad verringert werden muss, das bereits auf 0 ist, passiert nichts.

RUF VERBESSERN/VERSCHLECHTERN 🗣️

Wenn ein Spieleffekt dazu führt, dass du deinen Ruf (🗣️) um 1 oder mehr verbesserst bzw. verschlechterst, verschiebt der Quartiermeister deinen Rufmarker um so viele Plätze nach links bzw. rechts, wobei er andere Marker zur Seite schiebt, um Platz zu machen. Es können niemals mehrere Rufmarker auf einem Feld liegen und es darf keine Lücke zwischen ihnen bleiben.



GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

Falls 2 oder mehr Spieler bei der Abhandlung eines Effekts gleich platziert sind, löst ihr den Gleichstand in aufsteigender Ruf-Reihenfolge auf. Der daran beteiligte Spieler mit dem besseren Ruf gewinnt den Gleichstand.

ZIELKARTEN

Die Zielkarten sollen euch daran erinnern, was euer derzeitiges Ziel ist. Zu jedem Zeitpunkt ist genau 1 Zielkarte im Spiel. Wenn ihr die Anweisung erhaltet, eure Zielkarte abzulegen, erhaltet ihr auch die Anweisung, durch welche Zielkarte sie ersetzt wird.

SCHÄTZE

Wenn du 1 oder mehrere Schätze (🏆) erhältst, ziehst du 1 Schatzkarte für jeden so erhaltenen Schatz und legst sie vor dir aus. Sobald der Stapel mit den Schätzen leer ist, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Stapel. Schätze werden aufgedeckt ausgelegt und haben einen Effekt, von welchem der Spieler profitiert, der diesen Schatz erhalten hat. Manche Effekte erlauben dir, Schätze von anderen Spielern zu stehlen.

Niemand kann mehr als 4 Schätze gleichzeitig im Spiel haben. Falls du einen 5. Schatz auslegen würdest, musst du zuerst einen deiner ausgespielten Schätze oder direkt den neuen Schatz ablegen. Für jeden so abgelegten Schatz wird der Proviant (🍷) um 1 erhöht. Schätze mit einem „Nachdem du diesen Schatz erhalten hast“-Effekt treten nur ein, wenn du diesen Schatz behältst.

Wenn du einen Schatz mit einem Fertigungsbonus erhältst, füllst du KEINE Kästchen auf deinem Spielerbogen aus. Diese Bonusse gelten bei Fertigungsproben zusätzlich, unabhängig von den Verbesserungen einer Fertigkeit.

Manche Schätze haben einen Effekt, der aktiviert wird, wenn der Schatz abgelegt wird. Solch ein Effekt wird nur dann abgehandelt, wenn der Schatz für diesen Effekt abgelegt wird. Wird der Schatz aus einem anderen Grund abgelegt (z. B. beim Vergraben von Schätzen), wird dieser Effekt nicht abgehandelt. Du kannst einen Effekt beim Ablegen nur in deinem Zug (in der Aktionsphase) abhandeln, außer auf der Karte des Schatzes ist etwas anderes angegeben.

STORYKARTEN

Storykarten funktionieren ähnlich wie Schatzkarten, können jedoch nicht vergraben, abgelegt, gestohlen oder genutzt werden, um die Bedingung für das Ausspielen eines Schatzes zu bezahlen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Storykarten, die ein Spieler haben kann. Wenn du eine Storykarte erhältst, nimmst du sie aus dem Storykartenstapel, falls möglich. Andernfalls erhältst du sie von dem Spieler, der sie hat.

NAMENSGENERATOR

Wirf zwei 12-seitige Würfel, multipliziere ihre Ergebnisse und suche in der Spitznamenstabelle deinen Spitznamen heraus. Wiederhole das mit der Namentabelle und erhalte deinen Namen. Kombiniere deine beiden Namen und erhalte deinen persönlichen Piratennamen!

SPITZNAME

1	Rotauge ...	25	Schicke/r ...	64	O-Bein ...
2	Krummzahn ...	27	... der Esel	66	Gov'ner ...
3	Nuschelnde/r ...	28	... Feuerteufel	70	Der/Die Neue ...
4	... der/die Leckere	30	... Superzinken	72	Skorbut ...
5	Holzbein ...	32	Unheimliche/r ...	77	Kurze/r ...
6	Reiche/r ...	33	Keusche/r ...	80	... Gierschlund
7	... Fleischfresser/in	35	Stich-Stich ...	81	... Peng-Peng!
8	Leichenblase/r ...	36	Plattfuß ...	84	Schweigsame/r ...
9	Mal so, mal so ...	40	„Admiral“ ...	88	Goldkrone ...
10	Derbe/r ...	42	Landratte ...	90	... Rumnase
11	Holzauge ...	44	Schleimer/in ...	96	Volltrunkene/r ...
12	Störrische/r ...	45	Der/Die Schöne ...	99	... die Nadel
14	Weise/r Alte/r ...	48	Schwulstige/r ...	100	Schwertfisch ...
15	Schießwütige/r ...	49	Kokosnuss ...	108	Tick-Tack ...
16	Winzige/r ...	50	Der/Die „Heilige“ ...	110	... das Walross
18	... der Clown	54	... el Pollo Diablo	120	Stämmige/r ...
20	Schwertmeister ...	55	Ehrenhafte/r ...	121	Fischmaul ...
21	Biegsame/r ...	56	Kieljauche ...	132	... Tunichtgut
22	... Blutgurgler/in	60	Glückskatze ...	144	Omi/Opi ...
24	Schläfrige/r ...	63	Knochige/r ...		

NAME

1	McHale	25	Paola/Pablo	64	Checkers
2	Jeanne/Jean	27	Britches	66	Charlotte/Chuck
3	Helga/Hugo	28	Birdy/Burt	70	Turner
4	Jackie/Jacques	30	Knoblauchfinger	72	Ditty/Jakobe
5	O'Dell	32	Hawkins	77	Miller
6	Carla/Carl	33	Olive/Otis	80	Sally/Sal
7	Marley	35	Zheng	81	Jojo
8	Isabelle/Ismael	36	Coco	84	Flores
9	Zhu Zhu/Zebulon	40	Frieda/Fred	88	Radler
10	Irma/Ernie	42	Mao	90	Jill/Jack
11	Wilma/Wally	44	Maude/Mac	96	Petunia/Pete
12	Jones	45	McGillicuddy	99	Rachel/Ross
14	Kate/Kevin	48	Packo	100	McGee
15	Greta/Hans	49	Smith	108	Ramirez
16	Bobbie/Bob	50	Luise/Louis	110	Frannie/Frank
18	Watanabe	54	Edna/Ed	120	Rita/Rory
20	Alice/Al	55	Cookie	121	Goose
21	McMuffins	56	Van Der Veer	132	Flo/Phil
22	Skeet	60	Mackey	144	Snoopy
24	Macker/Luder ...	63	Hsu		

CREDITS

AUTOREN

Isaac Vega, J. Arthur Ellis, Mr. Bistro

ILLUSTRATOREN

Nadezhda Tikhomirova, Anton Fadeev

GESCHICHTE

Mr. Bistro, Isaac Vega, J. Arthur Ellis

PRODUZENT

Colby Dauch

GRAFIKER

Kendall Wilkerson, David Richards

REDAKTION

Jonathan Liu

SPIELENTWICKLUNG

Callin Flores

ART-DIRECTOR

Samuel J. Vega

TESTSPIELER

Die Testspieler sind in der *Forgotten Waters*-App aufgelistet.

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Sebastian Klinge, Christian Kox

REDAKTION & LEKTORAT

Simon Blome, Sebastian Klinge, Christian Kox

LAYOUT

Vanessa Löhr



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2020 Plaid Hat Games. *Forgotten Waters*, *A Crossroads Game*, Plaid Hat Games und das Plaid-Hat-Games-Logo sind Markenzeichen von Plaid Hat Games, 1172 SR-96 Ashland OH 44805. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen.

RECOMMENDED CARD SLEEVES

5

YELLOW

GAMEGENIC