

# ***Vitorlát bonts!***

***The Uncharted Seas® verseny***



*„Sohasem lehet megszokni, de mindig lehet élvezni a sós tenger friss illatát és a lágyszél finomságát. Az összes vén tengeri medve tudja már, hogy a régi birodalmak ideje leáldozóban van és eljött az idő, hogy új vizekre hajózzanak azok, akik elég bátrak és merészek az ismeretlen tájak felfedezéséhez. Tucatnyi flotta vette most az irányt egy új, nagy gazdagsággal kecsegtető szigetcsoporthoz, ahol megalapozni remélik jövőjüket. Vajon sikerül-e nekik?”*

A következőkben elolvashatod mindazt az információt, amelyre szükséged van a versenyre való jelentkezéshez, illetve az azon való részvételhez.

### **Általános információk**

Szabályrendszer: **The Uncharted Seas.**

Flották ponthatára: Minden fajnak az **alappozó tartalma.**

Jelentkezési határidő: **2010. március 25-én** csütörtök éjféli.

A minimum nevezési létszám **6 fő**, a maximum pedig **12 fő.**

A verseny időpontja: **2010. március 28.,** vasárnap 9:00-18:00.

A verseny helyszíne: **Főnix klub** (1061 Budapest, Paulay Ede utca 5.).

A nevezési díj: **600 Ft.**

A rendezvény szervezője a **Deep Strike Klub.**

A bírói feladatokat **Kiss Gergely** (Emerald) fogja ellátni.

Nevezni az **emeraldgk[kukac]gmail.com** e-mail címen lehet.

A nevezésben a következő adatok kell szerepeljenek:

- játékos neve és beceneve
- a játékos flottalistája táblázatos formában (hajók neve, pontszáma, rajbeosztása)

### **Időbeosztás**

Minden csatára **2 óra** áll rendelkezésre.

A tervezett időbeosztás a következő:

- 9:00 - A rendezvény megnyitja kapuit
- 10:00 – 12:00 - Első csata
- 12:00 – 12:30 – Ebédszünet
- 12:30 – 14:30 - Második csata
- 14:30 – 15:00 – Uzsonnaidő
- 15:00 – 17:00 - Harmadik csata
- 17:30 - Eredményhirdetés

## **Flotta összeállítási szabályok**

Bármely, a Spartan Games oldalán (<http://www.spartangames.co.uk/uncharted.htm>) megjelenített flotta választható és mindegyik esetében a legújabban kiadott fajspecifikus PDF fájlban (pl: [http://www.spartangames.co.uk/downloads/rules\\_final/Shroud\\_Mages\\_Rules\\_Final\\_July\\_2009.pdf](http://www.spartangames.co.uk/downloads/rules_final/Shroud_Mages_Rules_Final_July_2009.pdf)) foglaltak vannak érvényben (ezekből mind lesz a versenyen egy-egy nyomtatott példány). Az **alpdoboz flottája** használható.

### **A versenyen szükséged lesz...**

- A flottát alkotó hajó modellekre,
- Hüvelykes beosztású mércére,
- Hatoldalú kockákra, sablonokra, jelzőkre.

### **Festettségi követelmények**

- Minden modell összerakott és legalább alapozott kell legyen (vitorlák, tornyok, stb). Aki nem tesz eleget a feltételeknek, azt azonnali hatállyal töröljük a nevezők listájáról és kizárjuk a versenyből.
- Helyettesítő modell (ún. proxy) használata nem megengedett, azonban a konverziókat örömmel látjuk.

### **Fordulók**

A verseny három fordulóból fog állni. Az első fordulóban véletlenszerűen sorsoljuk össze az admirálisokat, majd mindig az aktuális első-második, harmadik-negyedik fog csatázni egymással. Ha a versenypontozás alapján helyezési azonosság állna fenn (lásd később), akkor a szerzett győzelmi pontok alapján fog történni a párosítás. A játékosok előre berendezett 4' x 4' méretű terepasztalokon fognak csatázni. A terepasztalokhoz mellékeljük a rajtuk lévő tereptárgyak leírását. Minden versenyző rendelkezni fog egy eredmény összesítő kártyával, melyet minden forduló után le kell adjon a szervezőnek. Az idő szűkössége miatt a 2 órás határidőket szigorúan be fogjuk tartatni. A szervezők ebben a játékosok segítségét kérik. Természetesen a 2 óra letelte után (de lehetőséggel már 15 perccel előtte se) nem szabad új kört kezdeni. A bírók 10 percet fognak adni a játékosoknak arra, hogy befejezzék az adott kört, annak letelte után pedig a játékot az éppen aktuális állás alapján fogják értékelni.

## **Speciális, módosító szabályok bevezetése**

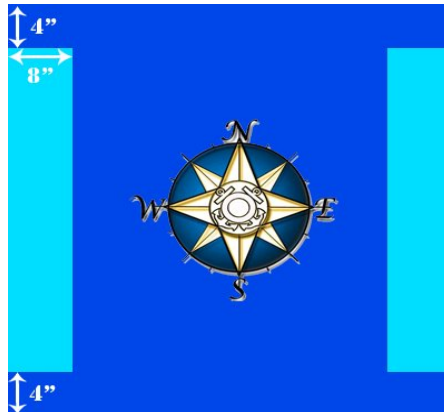
- Minden tengeri ütközet **8 körig** tart.
- A **Jutalom jelző** (Prize Ship Token) megszerzése módosul. Aki egy másik hajó megszállásával (Boarding Action) elfoglalja azt, dönthet:

Vagy elsüllyeszti és akkor nem jár érte extra pont.

Vagy 1 legénység jelzőjét (Crew Token) áthelyezi a másik hajóra és azt megpróbálja lemozgatni a pályáról. Eközben nem lőhet és nem öklelhet (Ramming). Ha sikerül levinni megkapja a Jutalom jelzőt és az elszámolásnál a másik hajója dupla győzelmi pontot ér.

## **Küldetések**

Mindhárom fordulóban az Uncharted Seas szabálykönyv alap felállása van érvényben, azaz fixált északi égtáj mellett a játékosok a keleti és a nyugati asztal félen fognak felállni az ábrán látható módon:



Az ütközet végeztével ki fogják számolni szerzett győzelmi pontjaikat a következő módon:

- Minden elsüllyesztett hajóért megkapják annak pontértékét győzelmi pontban.
- Minden Jutalom jelzővel levitt hajóért annak pontértékének dupláját kapják.
- A küldetésben megadottak szerint győzelmi pontot kapnak bizonyos feltételek teljesítéséért, célok eléréséért.

Ezek után a játékosok összehasonlítják szerzett győzelmi pontjaikat és ha az egyiké legalább **1,25-szöröse** a másikénak, az lesz a győztes, a másik pedig a vesztes. Egyéb esetekben döntetlen az eredmény.

### **Első küldetés: Az áttörés!**

*„Sok heti, olykor viharos hánykolódás után elértük az ismeretlen partokat. De nézzenek oda! Hát nem egy másik flotta is ezt a területet szemelte ki magának?! Nem hagyhatjuk, hogy ők szerezzék meg a földet! Gyerünk matrózok! Töltsétek meg az ágyúkat!”*

Cél: A szigetcsoport feletti teljes uralom megszerzése.

Győzelmi pontok: A fent írtak szerint, kivéve, hogy a játékos minden az ellenfél asztal-harmadában (az ellenfél asztalszélétől számított 16"-en belül) lévő hajója után a csata végén megkapja azok pontértékét győzelmi pontban.

### **Második küldetés: Kolonizálás**

*„Megtaláltuk a jövőbeli otthonunkat. Egy csendes, jól védhető sziget, melyen rengeteg kiaknázatlan nyersanyag forrás, de főleg számos erdő található. A gaz ellenség viszont most is bele akar köpni a levesünkbe! Nem történhet meg, hogy a semmiért hoztunk át ennyi telepest az egész óceánon! Nekünk kell hamarabb birtokba venni a földet, különben nagy bajba kerülhetünk!”*

Cél: A központi sziget minél előbbi benépesítése.

Győzelmi pontok: A fent írtak szerint, kivéve, hogy a játékos a csata előtt kap 12 db telepes jelzőt. Ezeket szét kell osztania a flottájában olyan módon, hogy minden hajójára maximum annak testtömeg pontjának (Hull point) megfelelő darabot tehet. A telepes jelzők semmilyen módon nem vesznek részt a hajók közötti harcokban és ha már egyszer a szigeten vannak, nem lehet ártani nekik. A cél az, hogy a középső szigetre jussanak méghozzá úgy, hogy az adott hajónak 2"-re kell kormányoznia magát a sziget egyik homokos partszakaszához és le kell dobni a horgonyt. A következő kör végétől mindegyik végén D3 darab jelzőt vihetnek kis csónakokon a szigetre. Amelyik hajó elsüllyed, az azon lévő telepes jelzők elvesznek. Ha valaki átszállna (Boarding) egy olyan hajóra, ahol telepes jelzők vannak, zsákmányként magához veheti őket rabszolgának (jelölni kell), ha van elég helye a hajóján. Kiszabadításukra is lehetőség van, így a jelzők többször is gazdát cserélhetnek.

A játék végén, akinek több telepes jelzője van a szigeten, 150 győzelmi pontot, valamint minden zsákmányként szerzett ellenséges telepes jelzőért 20-20 győzelmi pontot kap.

### Harmadik küldetés: Az elveszettnek hitt kincs

„Nem sokkal berendezkedésünk után szinte azonnal hírt kaptunk egy szerencsétlenül járt kereskedő konvojról, mely utánpótlást és értékes árukat szállított az új világba, de zátonyra futottak. Először legalábbis ezt hitték, de az egyetlen túlélő szerint egy tengeri szörny búvóhelyének ütköztek, ami haragjában elsüllyesztette az összes hajót. Egy azonban fennakadt egy homokzátonyon és a rakterében megannyi értékes holmi lapul. Mire várunk hát?! Szerezzük meg!”

**Cél:** A zátonyra futott hajóban lévő értékek kimentése, miközben a tengeri szörnyet is ártalmatlanná teszik.

**Győzelmi pontok:** A fent írtak szerint, kivéve, hogy a játékosok dolgát egy tengeri szörny keseríti meg. A szörny a víz alatt kezdi a játékot, a zátonyra futott hajóval talpkontaktusban és a következő profillal bír:



Mindig a játékosok előtt mozog és minden a zátonyra futott hajó 6"-es körzetébe lépő hajóra rátámad, de mindig a legközelebbire. Előtte pedig mindig a legközelebbi felé fordul a talpkontaktust megtartva. Csak támadáskor jön a víz felszínére.

A játékosoknak 50 győzelmi pontot ér ártalmatlanná tétele. Ezen felül lehetőség van a hajó áruinak a kimentésére. A hajóban 10 darab áru jelző található. Egy másik hajó, ha 2"-re megközelíti és ledobja mellette a horgonyt, a következő körének végétől, mindegyik végén D3 jelzőt vehet magához. Ezek a jelzők a hajón maradnak a játék végéig. Az elsüllyedt hajókon lévő jelzők elvesznek. Jelzők elvételére van lehetőség, ha valaki átszállást (Boarding) hajt sikeresen végre.

Akinek a játék végén több jelzője van, az 150 győzelmi pontot kap.

## **Pontozás**

A fordulók után a versenyzők kiszámolják a szerzett győzelmi pontjaikat. Ennek alapján a játékosok három eredményt érhetnek el, melyeket a következők szerint pontozzuk a versenyen:

- Győzelem 3 pont
- Döntetlen 1 pont
- Vereség 0 pont

A versenypontozás alapján fog történni a párosítás és ez alapján dőlnek el a helyezések is. Mint azt már említettük azonosság esetén a szerzett győzelmi pontok lesznek a mérvadóak.

## **Díjazás**

Az első három helyezett jutalmazása mellett a legszebben festett flottának járó díj is kiosztásra kerül majd.