



VOLLES ROHR

Ein Spiel von Roberto Fraga und Yohan Lemonnier
Illustrationen von Ervin und Sabrina Tobal

SZENARIEN



SEEKARTE GOLF

Verborgen in geheimen, schneebedeckten Fjorden liegen die Archer Basen. Dort können Boote schnell und effizient repariert werden – falls sie es wagen, dahin vorzustoßen.

AUFBAU

- Im Echtzeitmodus muss ein Boot in Sektor 1 und das andere in Sektor 9 starten.
- Im rundenbasierten Modus muss ein Boot in Sektor 1 und das andere in Sektor 4 starten.

SONDERREGELN

Die roten Punkte auf der Karte sind die Archer Basen. Jedes Boot, das auf eine solche Basis fährt, kann dort anhalten, indem der Kapitän „STOPPE AUF ARCHER BASIS“ ansagt.

Anschließend kann das Boot:

- ENTWEDER einen Punkt Schaden reparieren.
Der Kapitän sagt an „Stoppe auf Archer Basis zur Reparatur“.
- ODER alle Schalter des Ersten Offiziers auf ihr Maximum aufladen.
Der Kapitän sagt an „Stoppe auf Archer Basis zum Aufladen“.

Jedes Boot darf jede Archer Basis höchstens ein Mal aufsuchen.



SEEKARTE HOTEL

Das Rikitea Archipel ist Schauplatz erstaunlicher physikalischer Phänomene. Schiffe, die diese Gewässer durchkreuzen, erleiden massive Störungen ihrer Bordelektronik. Die supermodernen Geräte an Bord der U-Boote dagegen profitieren davon.

AUFBAU

- Im Echtzeitmodus darf kein Boot in den Sektoren 1, 5 oder 9 starten.
- Im rundenbasierten Modus müssen beide Boote in Sektor 3 starten.

SONDERREGELN

Fährt ein Boot über eines der farbig eingezeichneten Felder, werden die beiden gleichfarbigen Schalter auf dem Bogen des Ersten Offiziers voll aufgeladen. Die farbigen Felder dürfen – im Rahmen der normalen Zugregeln – beliebig oft aufgesucht werden.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegaus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



■ **SEEKARTE INDIA**

Die Hornos Inselgruppe: ein Gebiet aus Inseln und Untiefen. Gefürchtet von Seeleuten seit Generationen.

SONDERREGELN

Die hell hinterlegten Felder sind Untiefen. Jedes Mal, wenn ein Boot einen Bewegungsschritt auf einem solchen Feld **BEGINNT**, muss der Maschinist neben dem normalen Schaden einen Punkt Reaktorschaden auf einer Box seiner Wahl ankreuzen.



■ **SEEKARTE JULIET**

Die Kenner Bucht ist übersät mit einem unüberschaubaren Labyrinth an Inseln und Klippen. Nur die erfahrensten Seeleute wagen es, durch dieses Gebiet zu navigieren.



■ **SEEKARTE KILO**

Nah der afrikanischen Küste finden sich einige der kräftigsten Meeresströme der Erde. Sich hier hinein zu wagen, ist gefährlich, kann aber einen deutlichen strategischen Vorteil bedeuten.

SONDERREGELN

Ein Boot, das sich entlang eines der Pfeile bewegt, **MUSS** sich sofort ein weiteres Feld in die gleiche Richtung bewegen. Trifft das Boot dadurch auf eine Insel, erleidet es einen Punkt Schaden und bleibt vor der Insel stehen.

Klarstellungen

- Es ist nicht möglich, sich entgegen der Strömung zu bewegen.
- Der Kapitän sagt nicht an, dass sich das Boot zwei Felder bewegt hat.
- Erster Offizier und Maschinist kreuzen je nur **EINE** Box auf ihren Bögen an.
- Eine Strömung kann von der Seite kommend normal durchquert werden.
- Torpedos, Minen und Schleichfahrt sind von Strömungen nicht betroffen.

OPTIONALE REGEL

Diese Regel gilt für alle Szenarien, inklusive der aus dem Grundspiel:

Wenn der Kapitän ein System aktiviert, das auf dem Bogen des Maschinisten als defekt markiert ist, muss der Maschinist ein Reaktorsymbol auf seinem Bogen durchkreuzen.

