

Spielanleitung

Einen Zug durchführen

Würfeln

- Laufwürfel und Geldwürfel gleichzeitig werfen.
- Augenzahl des Geldwürfels auf Kontostand addieren.
(*Hinweis: Muss später mit Eventkarte verrechnet werden.*)
- Wenn auf Stoppfeld, darf nicht gezogen werden
- Entscheiden, ob mit der Augenzahl des Laufwürfels gelaufen oder stehengeblieben wird.

Ziehen

- Spielfigur exakt der Augenzahl des Laufwürfels nach bewegen.
Die Richtung wird durch Pfeile auf Spielfeldern angezeigt.
(*Bei zwei Richtungen kann der Spieler entscheiden.*)
- Wenn die Spielfigur exakt auf oder an einem Feld mit einem „-“, vorbeiziehen würde, bleibt sie dort stehen und die restlichen Schritte verfallen.
- Wenn auf dem Zielfeld bereits eine andere Figur steht:
 - Diese wird geschlagen und auf das nächste hintere Feld mit blauem Rand zurückgesetzt.
 - Die kürzeste Distanz wird durch die Anzahl der Felder zwischen zwei Feldern bestimmt.
 - Falls dort bereits eine Figur steht, wird die geschlagene Figur ein Feld dahinter positioniert, unabhängig von dessen Umrandung.
 - Falls das neue Feld ein Eventfeld ist, passiert nichts.
- Wenn sich die Spielfigur nun auf einem blauen Eventfeld befindet:
 - Du kannst dich entscheiden die Aktionskarte nicht zu spielen und stattdessen einem deiner Fähigkeiten einen Punkt hinzuzufügen, dafür musst du aber einer anderen Fähigkeit zwei abziehen. Das kannst du mehrfach machen und auch zwischen verschiedenen Fähigkeiten
 - Der Spieler spielt die Aktionskarte (*Details siehe Eventkarten*).
 - Entsprechend der Karte kann die Figur erneut verschoben werden:
 - * Figur bleibt stehen
 - * Figur wird auf ein Feld hinter dem Event gesetzt (nicht mehr auf primär blauen Feldern)
 - * Figur wird auf ein Feld vor dem Event gesetzt
 - * Figur wird auf ein anderes Feld mit blauer Umrandung gesetzt

Figureigenschaften

Jeder Spieler trackt die eigene Figur mittels einer Tabelle mit folgenden Spalten:

- **Figurlevel:** Startwert 1
 - **Geld:** Startwert 100
 - **Fähigkeiten:**
 - Stärke
 - Wissen
 - Charme
-

Eventkarte spielen

1. Öffne die Karte in der Übersicht (bereitgestellt über das GitHub Repository).
2. Spieler sollen mitbekommen, was jeder tut:
 - Optimal: Aktiver Spieler liest laut vor.
 - Alternativ: Andere Spieler öffnen die Karte selbst.
3. Lies die Beschreibung der Karte.
4. Lies **nur die Vorderseite** der Optionen:
 - Zeigt benötigte Fähigkeitsstärken (Stärke, Wissen, Charme).
 - Zeigt voraussichtlichen Geldverbrauch.
5. Entscheide dich für eine Option und teile sie deinen Mitspielern mit.
6. Würfle mit einem Würfel: (In Maulang darf zwei mal gewürfelt werden, und die Augenzahl wird addiert)
7. Stelle fest, ob du die notwendige Fähigkeitsstärke aufbringen kannst : Dabei kannst du die gewürfelt Augenzahl nutzen, um deine Fähigkeitsstärken zu verstärken. Für jedes Auge kannst du temporär eine Punkt zu den Fähigkeiten zuweisen.
8. Vergleiche mit den Anforderungen:
 - Wenn alle drei Werte \geq gefordert \rightarrow positive Rückseite
 - Sonst \rightarrow negative Rückseite
(Diese Werte gelten nur für diese Runde.)
9. Positioniere deine Figur gemäß Rückseite der Karte.
10. Notiere Veränderungen für Fähigkeitspunkte und Geld.
(Wichtig: Verrechnen mit Geldwürfel-Ertrag.)

Brainstorming

Falls man bei 0 Fähigkeitspunkten, welche verlieren soll, bleibt man bei 0 Man kann sich immer in die Hafenstadt zurücksetzen - Soll das möglich sein???