

Spielanleitung

Einen Zug durchführen

Würfeln

- Laufwürfel und Geldwürfel gleichzeitig werfen.
- Augenzahl des Geldwürfels auf Kontostand addieren.
(*Hinweis: Muss später mit Eventkarte verrechnet 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:
 - 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
 - * 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:** Zu Beginn des Spiels dürfen zwei Fähigkeitspunkte verteilt werden:
 - 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 drei Würfeln:
 - Rot = Stärke
 - Grün = Wissen
 - Gelb = Charme
7. Berechne deine Fähigkeitsstärke: $\text{Fähigkeitsstärke} = \text{Fähigkeitspunkte} + (\text{Figurlevel} \times \text{Augenzahl})$
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.)