

Roll for adventure - KSR

Ziel: Sammelt so viele Machtsteine, wie Eure gewählte Abenteuertafel vorgibt.
Ihr gewinnt dann gemeinsam. Ihr verliert gemeinsam, wenn der Meister der Schatten mit seinen Armeen 1 der 4 Gebiete erobert hat.
Ihr verliert auch, wenn niemand von Euch mehr Würfel besitzt.

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1) Alle Würfel werfen und einsetzen:

wenn Würfel vorhanden sind

- ◆ Würfle mit allen auf Deiner Tafel liegenden Würfeln UND platziere davon 1 - x Würfel EINER Zahl auf einem passenden Gebiet / ausliegenden Feind (siehe "Feinde besiegen") / Strudel der Erinnerung.
- ◆ Sind noch Würfel übrig, musst Du diese erneut werfen und wie zuvor damit verfahren. Das geht so lange weiter, bis keine Würfel mehr übrig sind.
- ◆ Jederzeit darfst Du Dich mit Deinen Mitspielern absprechen. Erfolgt keine Einigung, entscheidet der jeweils aktive Spieler.

Feinde besiegen: Statt Würfel in einem Gebiet einzusetzen, kann der Spieler 1 - x Würfel EINER Zahl nutzen, um 1 offen ausliegenden Feind zu besiegen. Die Augensumme muss mind 6 erreichen.
Der Feind kann auch (ggf. durch mehrere Spieler) in mehreren Würfeln besiegt werden.

wenn Feindkarte geht offen auf Kartenablage und ist aus
BESIEGT: dem Spiel. Die eingesetzten Würfel gehen an ihre
Besitzer zurück.

Strudel der Erinnerung:

- ◆ Setzt ein Spieler hier 1 - x Würfel EINER Zahl ein, endet sein Zug sofort, auch wenn er noch Würfel übrig hat.
- ◆ Sind dort nun Würfel mit Augensumme 10 oder mehr, kommen alle Würfel zu ihren Besitzern zurück, ebenso alle Würfel vom "Strudel des Vergessens".
- ◆ Bonus-Würfel kommen auf das Eishöhlenfeld zurück.
- ◆ Verbündeten-Würfel erhält der aktive Spieler.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.01.19

2) Oberste Feindkarte aufdecken und Angriff durchführen:

- ◆ Du MUSST die oberste Feindkarte aufdecken.
- ◆ *Wurde der "Meister der Schatten" aufgedeckt, siehe unten.*
Andernfalls erfolgt der Angriff der Feinde in 2 Phasen:

➔ Vergleiche den Rang des neuen Feindes (Zahl oben rechts auf Karte) mit den Rängen aller offen ausliegenden Feinde. Ist der neue Feind im Rang höher als schon ausliegende Feinde, befiehlt er diesen rangniedrigeren Feinden sofort einen erneuten Angriff ihres Gebietes.
... das entfällt natürlich beim ersten Feind ...

➔ Nun greift der neu aufgedeckte Feind selbst an. Dazu legst Du ihn an das farblich zugehörige Gebiet. Nach dem Angriff bleibt der Feind liegen.
Jeder Feind hat seine eigene Angriffsart, in der Würfel entfernt werden.



Müssen Würfel aus einem Gebiet entfernt werden, kommen sie auf den "Strudel des Vergessens". Können geforderte Würfel nicht entfernt werden, erleidet das betroffene Gebiet 1 SCHADEN => Schädel 1 Feld nach rechts.

Der "Meister der Schatten" wurde aufgedeckt:

➔ Alle schon an Gebieten liegende Feinde greifen sofort ihr Gebiet an.

➔ Der Meister greift nun selbst an. Dazu würfelst Du den großen Würfel und fügst dem entsprechenden Gebiet 2 Schaden zu.
Zeigt der Würfel aber 4 Gebiete: Jedes Gebiet = 1 Schaden.
Kein Gebiet gewürfelt: nichts passiert

➔ Die Karte des Meisters ist verdeckt im Feindestapel einzumischen.
Der Meister kehrt also immer wieder zurück, u.U. Zug für Zug.

Spielende: SIEG: Ihr habt genug Machtsteine erhalten, um alle Felder Eurer Abenteuertafel komplett zu belegen.

VERLOREN: Kommt in einem Gebiet der Schädel auf dem letzten Loch an, habt Ihr das Spiel verloren.
ODER zu Zugbeginn hat niemand mehr Würfel.