Brettspiel Regelwerk

Prolog

Du stillst deinen Durst in einer Taverne, als du von einem Gerücht über einen Schatz hörst. Finde den Schatz und teile ihn mit deinen Teamkameraden oder schnappt ihn den anderen vor der Nase weg!

Vorbereitung

1. Vor Spielbeginn werden die Zahlenkarten gleichmäßig an alle Spieler verteilt, bis der Stapel leer ist.
2. Vor Spielbeginn wird der Goblin auf das entsprechende Feld gestellt.

Spielablauf

Würfeln

- Beachte immer den angezeigten Würfelwert auf den Spielfeldern.
- Würfelst du eine **1**, hast du einen kritischen Fehlschlag.

Kritischer Fehlschlag

- Bei einem kritischen Fehlschlag wird zuerst die Bewegung ausgeführt.
- Danach zieht der Spieler eine schwarze Karte.
- Wird beim Schadenswurf eine 1 gewürfelt, löst das **keinen** kritischen Fehlschlag aus.
- Auch wenn vorher eine Karte gespielt wurde, zählt eine gewürfelte 1 als kritischer Fehlschlag.

Kritischer Erfolg

- Landet ein Spieler auf einem Feld mit **20** tritt ein kritischer Erfolg ein. (Nicht gewürfelt nur Feld)
- Die Anweisungen auf dem Spielbrett werden ausgeführt.

Karten

- Zahlenkarten dürfen nur vor dem Würfeln gespielt werden.
- Zahlenkarten dürfen auf sich selbst oder auf andere Spieler gelegt werden.
- Schwarze Zahlenkarten ziehen ihre Zahl vom Würfelergebnis ab (-).

- Rote Karten addieren ihre Zahl zum Würfelergebnis dazu (+).

Aktionsfelder

- Spielfelder mit Aktionen (Würfelsymbol) werden beim **nächsten Wurf** ausgeführt.
- Beispiel: „+1“ bedeutet, dass beim nächsten Wurf 1 zum Ergebnis addiert wird.
-

Gegner

- Der Goblin muss nur **einmal** besiegt werden.
- Mehrere Spieler können gemeinsam gegen den Goblin kämpfen, wenn sie gleichzeitig auf dem Kampffeld stehen.
- Nach dem Besiegen eines Gegners darf der Spieler einen Bewegungswurf ausführen. (Gilt auch für Gegner, die durch einen kritischen Fehlschlag beschworen wurden)

Spielende

- Das Spielziel muss **nicht mit der genauen Augenzahl** erreicht werden.
- Es genügt, das Zielfeld zu erreichen oder zu überschreiten.