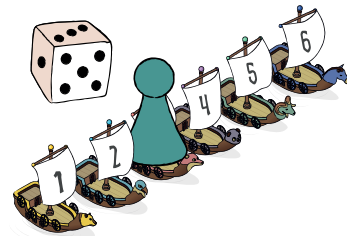


SPIELREGELN

DIE LANDUNG

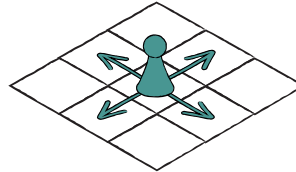
Das Spiel beginnt mit dem Würfeln. Wer sich zuerst den Würfel schnappt, beginnt. Die Augenzahl des Würfels bestimmt das Zielfeld. Stelle den Spielkegel auf das entsprechende Schiff.



DIE ZÜGE

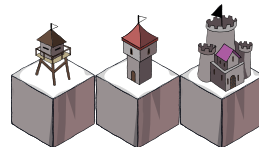
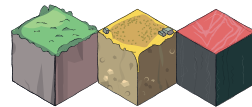
Sobald alle Spielenden gelandet sind, wird in der Reihenfolge von Schiff 1 bis Schiff 6 gewürfelt. Während deines Zuges darfst du:

- Kein Feld während eines Spielzuges zweimal betreten.
- Am Ende des Zuges nicht auf einem Feld stehen, auf dem bereits ein Kegel steht.
- Die Spielfigur nur auf ein angrenzendes Spielfeld bewegen, das durch eine direkte Seitenkante verbunden ist.



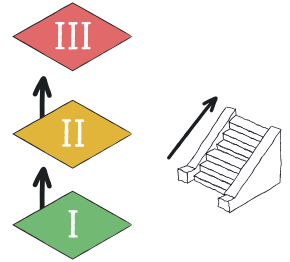
Du hast vier Möglichkeiten, einen Zug zu beenden:

1. **Leeres Feld:** Den Zug auf einem leeren Feld beenden. Dies löst keine weiteren Aktionen aus und der nächste Spielende ist an der Reihe.
2. **Plünderungsfeld:** Beende deinen Zug auf einem Plünderungsfeld (Vorposten, Wachturm, Burg) und ziehe die passende Plünderungskarte.
3. **Runenfeld:** Beende deinen Zug auf einem Runenfeld und aktiviere ein potenzielles Ereignis. Potenziell bedeutet, dass du die Karte in dieser Runde ausspielen oder entscheiden kannst, sie wieder unten in den Kartenstapel einzuordnen.
4. **Schriftrollenfeld:** Beende deinen Zug auf einem Schriftrollenfeld und ändere die Regeln für alle Spielenden. Das bedeutet, dass jeweils eine Schriftrolle (Regeländerungskarte) aufgedeckt und für alle gut lesbar am Spieltisch platziert wird. Sollte jemand eine neue Regeländerungskarte ziehen, gilt immer die neueste Regeländerung. Die neue Karte wird auf die alte gelegt, wodurch die alten Karten aus dem Spiel genommen werden.



DIE ZONEN

Das Spielbrett ist in drei Zonen unterteilt. Die Treppen können nur in eine Richtung benutzt werden. Beispielsweise ist ein Rückweg von Zone II in Zone I nicht möglich, es sei denn, es wurde eine Regeländerungskarte ausgespielt, die diesen Zug erlaubt. Die Treppe selbst zählt nicht als Feld bei den Zügen.



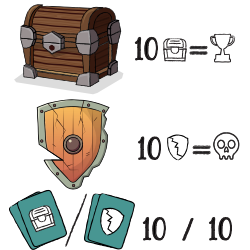
GEWINNKRITERIEN

Sofern keine spezielle Regeländerungskarte ausgespielt wurde, gelten folgende Bedingungen für einen Sieg oder eine Niederlage:

Zone I (Vorposten):



- **Gewinn:** Du gewinnst, wenn du zehn (10) Gewinnkarten aus dieser Zone ziehst.
- **Verlust:** Du verlierst, wenn du zehn (10) Verlustkarten ziehst, bevor du die erforderlichen Gewinnkarten sammelst.
- **Kartenverteilung:** Die Verteilung im Kartenstoß Zone I ist zehn (10) Gewinnkarten und zehn (10) Verlustkarten



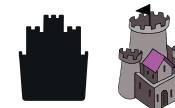
Zone II (Wachturm):



- **Gewinn:** Du gewinnst, wenn du vier (4) Gewinnkarten aus dieser Zone ziehst.
- **Verlust:** Du verlierst, wenn du drei (3) Verlustkarten ziehst.
- **Kartenverteilung:** Die Verteilung im Kartenstoß Zone II ist vier (4) Gewinnkarten und sechs (6) Verlustkarten



Zone III (Burg):



- **Gewinn:** Du hast gewonnen, wenn du eine (1) Gewinnkarte ziehst.
- **Verlust:** Du hast verloren, wenn du eine (1) Verlustkarte ziehst.
- **Kartenverteilung:** Die Verteilung im Kartenstoß Zone III ist zwei (2) Gewinnkarten und acht (8) Verlustkarten





© 2024

Spielidee und Regelwerk:
Alexander Pfeiffer

Design:
Constantin Kraus



WIKINGER

HERZLICH WILLKOMMEN BEI RISK RADAR - LEVEL "DIE WIKINGER"

Dein Abenteuer beginnt auf einem der Landefelder der Wikingerschiffe. Du bist beauftragt, die Finanzen deines Clans aufzubessern. Dafür stehen dir folgende Optionen zur Verfügung:

Zone I: Erkunde die zahlreichen Vorposten, die über diese Zone verstreut sind. Ein weiterer Vorposten wurde auch in Zone II gesichtet. Diese Vorposten sind zwar leichter zu erobern, jedoch ist ihre Beute begrenzt.

Zone II: Diese Zone ist vor allem für ihre Wachtürme bekannt, die größere Schätze als die Vorposten bergen, jedoch eine größere Herausforderung darstellen. Nur die waghalsigsten Kapitäne sollten versuchen, sie zu erobern.

Zone III: Die Burg in Zone III bietet eine verlockende Gelegenheit. Sie enthält die gesamte benötigte Beute auf einmal. Ein direkter Angriff verspricht reiche Belohnungen, birgt jedoch auch große Risiken.

Zusätzlich hast du die Möglichkeit, Events auszulösen, die dich persönlich betreffen oder das Regelwerk für alle ändern.

DAS SCHICKSAL DEINES CLANS LIEGT IN DEINEN HÄNDEN

