Risky Adventure

Anthony Rubbo

Spielmaterial

• **1 Camp**

Puzzelt die beiden Teile zusammen.

• **3 Ausgrabungen** – *1x Dschungel, 1x Wüste, 1x Meer*

• **3 Expeditionen** – *1x Dschungel, 1x Wüste, 1x Meer*

• **3 Expeditions-Plättchen**

• **30 Ausrüstungskarten** – *8x Skarabäus (gelb), 12x Rabatt (grün), 10x Bonus (rot)*

• **12 Rabatt-Plättchen**

• **30 Uhren**

• **4 Würfel**

Jeder Würfel zeigt:
3x Dose, 2x Karte und
1x Picke & Schaufel

• **16 Schatzkarten**

• **27 Fundstücke** – *6x A-Fundstück & 21x B-Fundstück*

• **12 Joker-Plättchen**

• **12 Abenteurer (inkl. Plastikstandfuß)** – *3x gelb, 3x blau, 3x rot, 3x grün*

• **8 Spielermarker** – *2x gelb, 2x blau, 2x rot, 2x grün*

• **4 Startausrüstungen**

• **1 Spielregel**

Spielziel & Spielübersicht

Die Spieler übernehmen die Rolle von 3 Abenteurern, die unberührtes Land entdecken und dabei Ruhm erlangen. **Es gibt drei Spielbereiche:**

Die 3 Ausgrabungen: *Hier können die Spieler Ruhm sammeln, indem sie wertvolle Fundstücke finden.*

Die Expedition: *Ein Wettrennen gegen die Mitspieler, um als Schnellster unterwegs Ruhm zu sammeln.*

Das Camp: *Hier finden die Spieler Ausrüstungsgegenstände, um die Suche nach Fundstücken zu erleichtern und Boni bei der Expedition zu erhalten.*

In seinem Spielzug setzt jeder Spieler seine Abenteurer in die verschiedenen Bereiche ein. Fundstücke, Ausrüstung und das Voranschreiten auf dem Expeditionsweg erfordern bestimmte Würfelkombinationen. **Nachdem** ein Spieler alle seine Abenteurer eingesetzt und damit angekündigt hat, wofür er würfeln will, nimmt er die Würfel und würfelt alle **ein Mal.**

Anschließend kann er alles beanspruchen, wofür er die richtige Kombination gewürfelt hat. Wenn er Glück hat, kann er mehrere Dinge in demselben Spielzug erhalten. Dabei kann er nur an Orten, an denen er seine Abenteurer eingesetzt hat, etwas erhalten.

Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt bis eine der Spielendbedingungen eintritt.

Die Spieler zählen ihre gesammelten Ruhmespunkte und wer die Meisten hat, ist Gewinner von Risky Adventure!

Spielaufbau

Das Camp

- Das **Camp** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- Die **Ausrüstungskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben das Camp gelegt. Dann werden die obersten 4 Karten des Stapels einzeln nacheinander gezogen und von rechts nach links offen auf die Ausrüstungsplätze des Camps gelegt.
- Die **Uhren** werden auf dem Uhrenfeld des Camps angehäuft.
- Die **Rabatt-Plättchen** werden neben dem Camp platziert.

Die 3 Ausgrabungen

- Die **3 Ausgrabungen** werden unterhalb des Camps abgelegt.
- Die **Fundstücke** werden nach Ihrer Rückseite in „A“ und „B“ Stapel aufgeteilt. Jeder Stapel wird separat gemischt und es werden verdeckt 5 B-Fundstücke auf jede der 3 Ausgrabungen gelegt. Danach werden verdeckt je 2 A-Fundstücke auf die B-Fundstücke gelegt. Die übrigen B-Fundstücke werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Die **Würfel** werden neben die Ausgrabungen gelegt.

Die Expedition

- Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Er nimmt sich die **3 Expeditions-Plättchen**, mischt sie verdeckt und legt sie als Stapel vor sich ab. Anschließend dreht er das oberste Plättchen um und legt die passende **Expedition** unterhalb der Ausgrabungen aus. Die Expeditions-Plättchen behält der Spieler vor sich.
- Die **Schatzkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Expedition gelegt. Die obersten 3 Schatzkarten werden dann offen neben dem Stapel ausgelegt.
- Die **Joker-Plättchen** werden griffbereit neben die Expedition gelegt.

Spielermaterial

- Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt die **2 Spielermarker** und **3 Abenteurer** seiner Farbe sowie seine **Startausrüstung**.
- Jeder Spieler legt einen seiner Spielermarker neben das Camp und den anderen neben die Expedition.
- Jeder Spieler nimmt **eine Uhr** und legt sie auf seine Startausrüstung.

QUEEN ....DIGITALS
Queen Games Apps
Alhambra | Kingdom Builder

Spielablauf

Risky Adventure wird über mehrere Spielrunden gespielt. Eine Runde beginnt mit dem Zug des Startspielers und endet wenn der letzte Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug beendet hat. Ein Spielzug besteht aus den folgenden drei Schritten in dieser Reihenfolge: **1. Phase: Abenteurer einsetzen** | **2. Phase: Würfeln** | **3. Phase: Auffüllen**

1. Phase: Abenteurer einsetzen

Der Spieler muss alle seine Abenteurer auf Abenteurerfelder im Camp, auf den Ausgrabungen und/oder die Expedition stellen.

Dabei kann er beliebige Felder wählen mit der Einschränkung, dass er nur einen Abenteurer auf den Expeditionspfad stellen darf.

Beispiel: Mark setzt zwei seiner Abenteurer auf das Camp und Einen in die Ausgrabung „Wüste".

Nachdem der Spieler seine 3 Abenteurer eingesetzt hat, fährt er mit der **2. Phase: Würfeln** fort.

2. Phase: Würfeln

Der Spieler nimmt die 4 Würfel und würfelt sie alle gleichzeitig ein Mal. Dann prüft er, ob er mit seinen Abenteurern ein Fundstück oder eine Ausrüstungskarte erhalten und/oder auf dem Expeditionspfad fortschreiten kann. Mit Hilfe einer Uhr kann der Spieler ein Würfelsymbol zu seinen Gunsten verändern.

Ein Würfel kann nur einmal eingesetzt werden.

Anmerkung: *Ein benutzter Würfel sollte zur besseren Übersicht neben den eingesetzten Abenteurer gelegt werden.*

In den drei Bereichen kann der Spieler Folgendes erhalten:

DIE UHR:

Ein Spieler kann eine Uhr von seiner Startausrüstung benutzen, um das Symbol eines Würfels zu einem Symbol seiner Wahl zu ändern. In seinem Spielzug darf jeder Spieler **bis zu 4 Uhren** auf diese Weise benutzen.

Die drei Ausgrabungen:

Um ein Fundstück nehmen zu können, muss der Spieler die auf dem Fundstück abgebildete Würfelkombination vorweisen können. Falls er das kann, erhält er die abgebildeten Ruhmespunkte und setzt seinen Spielermarker auf der Ruhmesleiste entsprechend vor.

Falls auch eine Uhr abgebildet ist, nimmt er sich, zusätzlich zu den Ruhmespunkten, eine Uhr aus dem Camp und legt sie auf seine Startausrüstung.

Das Fundstück legt der Spieler offen vor sich ab.

Beispiel: Inga hat es geschafft, 3 Dosen-Symbole zu würfeln und kann sich damit das Fundstück nehmen. Sie legt es vor sich ab, erhält 2 Ruhmespunkte und trägt diese auf der Ruhmesleiste ab.

Es gibt 3 Typen von Fundstücken: Edelsteine, Sarkophage und Statuen. Fundstücke können benutzt werden, um eine Ausrüstungskarte zu aktivieren und/oder die Anforderungen einer Schatzkarte zum Spielende zu erfüllen.

Die Expeditionen:

Um ein Feld auf dem Expeditionspfad voranzuschreiten, muss der Spieler einen seiner Abenteurer auf das entsprechende Abenteurerfeld stellen und das/die neben dem Feld abgebildete/n Würfelsymbol/e vorweisen.

Er kann auch in einem Spielzug mehrere Felder voranschreiten, indem er seinen Abenteurer mehrere Felder vorsetzt. Er muss dann für jedes Feld auf der zurückgelegten Strecke **alle** Würfelsymbole erwürfeln. Falls er nicht alle erforderlichen Würfelsymbole erzielt, kann er **überhaupt nicht voranschreiten.**

Wenn der Spieler ein Feld erreicht hat, legt er seinen Spielermarker auf das entsprechende Feld und nimmt die Belohnung dieses Feldes. Für die übersprungenen Felder erhält er keine Belohnung.

Uhr – Er nimmt eine Uhr vom Camp und legt sie auf seine Startausrüstung.

Schatzkarte+Joker-Plättchen – Er nimmt ein Joker-Plättchen und eine Schatzkarte, entweder eine Offene aus der Auslage oder eine Verdeckte vom Stapel.

Ruhm – Er setzt seinen Spielermarker auf der Ruhmesleiste so viele Felder weiter vor, wie auf dem Feld angegeben ist.

In seinem nächsten Spielzug kann der Spieler von der Position seines Spielermarkers aus weiter voranschreiten. Mehrere Spielermarker können auf der gleichen Position stehen. Wenn ein Spieler das Ende des Pfades erreicht hat, wird die Runde zu Ende gespielt. Anschließend deckt der Startspieler zu Beginn seines Zuges das nächste Expeditions-Plättchen auf und tauscht die passende Expedition mit der Ausliegenden aus. Alle Spieler beginnen die neue Expedition mit ihren Spielermarkern wieder am Start.

Beispiel: Ulrich hat einen seiner Abenteurer auf das erste Feld der Expedition gestellt und ein Picke & Schaufel-Symbol gewürfelt. Er hat damit die Voraussetzung erfüllt und kann seinen Spielermarker auf das Spielermarkerfeld setzen.

Beispiel: Ulrich hat einen seiner Abenteurer zwei Felder entfernt von seinem Spielermarker eingesetzt. Er hat aber nur ein Dosen-Symbol gewürfelt. Er darf jetzt seinen Spielermarker gar nicht versetzen, denn er muss alle vorrausgesetzten Würfelsymbole erwürfeln um voranzuschreiten. Sein Spielermarker bleibt also an seiner Ausgangsposition stehen.

JOKER-PLÄTTCHEN:

Ein Joker-Plättchen kann benutzt werden, um eine beliebige Ausrüstungskarte zu aktivieren und/oder die Anforderungen einer Schatzkarte zum Spielende zu erfüllen.

SCHATZKARTE:

Die Schatzkarten werden vor den anderen Spielern verborgen gehalten. Jede Schatzkarte zeigt eine Kombination von Fundstücken, die der Spieler zum Spielende besitzen muss, um die angegebenen Ruhmespunkte zu erhalten. Fundstücke oder Joker-Plättchen, die zur Aktivierung von Ausrüstungskarten benutzt wurden, zählen auch für die Erfüllung einer Schatzkarte.
Jedes Fundstück oder Joker-Plättchen kann nur für eine Schatzkarte benutzt werden.

Das Camp:

Im Camp decken sich die Spieler mit Ausrüstungskarten ein, nehmen Uhren und setzen ihren Spielermarker auf der Ruhmesleiste vor.

Um eine Uhr zu erhalten, kann ein Spieler drei beliebige Würfel oberhalb des Uhrenfeldes ablegen und dann eine Uhr auf seine Startausrüstung legen. Dies ist der einzige Ort, an dem die Spieler etwas nehmen können, ohne ihren Abenteurer dort eingesetzt zu haben.

Beispiel: Inga kann ihre Würfelsymbole nicht sinnvoll einsetzen und kann nun 3 Würfel benutzen um eine Uhr zu erhalten. Sie nimmt sich diese vom Camp und legt sie auf ihre Startausrüstung.

Um eine Ausrüstungskarte zu erhalten, muss ein Spieler die Würfelsymbole vorweisen können, die oberhalb der Ausrüstungskarte abgebildet sind, an die er seinen Abenteurer gestellt hat.

Beispiel: Inga hat die benötigten Würfelsymbole für die Ausrüstungskarte gewürfelt. Diese legt sie nun offen vor sich ab.

Eine gerade genommene Uhr oder Ausrüstungskarte kann er nicht in derselben Runde benutzen, sondern erst ab der nächsten Runde.

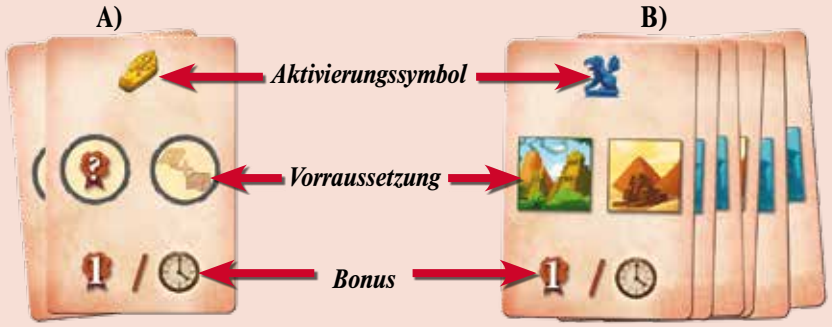
Es gibt drei Arten von Ausrüstungskarten: Boni, Rabatte und Skarabäen.

BONI

Bonuskarten geben dem Spieler wahlweise einen zusätzlichen Ruhmespunkt oder eine Uhr, wenn der Spieler die Vorraussetzungen erfüllt. **Es gibt zwei Arten von Bonuskarten:**

A) Diese Karten geben dem Spieler einen Bonus, wenn er Ruhmespunkte oder Schatzkarte+Joker-Plättchen auf einer Expedition erhält.

B) Diese Karten geben dem Spieler einen Bonus, wenn er ein Fundstück bei einer der gezeigten Ausgrabungen erhält.



Bevor ein Spieler die Bonuskarten einsetzen kann, muss er die Karte mit Hilfe eines Fundstückes, passend zum Aktivierungssymbol, oder eines Joker-Plättchens aktivieren. Dieses Fundstück legt er an das obere Ende der Karte. Ist eine Karte aktiviert, kann sie bis zum Spielende benutzt werden.

Beispiel: Inga hatte Glück und kann mit ihrem Würfelergebnis ihren Spielermarker auf dem Expeditionspfad weiter ziehen sowie das Fundstück der Ausgrabung „Wüste“ erhalten. Da sie ihre beiden Bonuskarten bereits aktiviert hat, erhält sie nun auch zwei Boni. Sie entscheidet sich für den zusätzlichen Ruhmespunkt und eine Uhr.

Wenn ein Fundstück oder Joker-Plättchen an eine Ausrüstungskarte angelegt ist, kann es keine andere Karte mehr aktivieren. Es bleibt dieser Karte bis zum Ende des Spiels zugeordnet. Boni und Rabatte können jede Runde erneut eingesetzt werden.

RABATTE

Wenn ein Spieler eine Rabattkarte erhält, nimmt er sich zusätzlich das passende Rabatt-Plättchen und legt es auf die Karte. **Es gibt zwei Arten von Rabattkarten:**

A) Diese Karten haben kein Aktivierungssymbol und können ab der nächsten Runde benutzt werden. Der Spieler kann nur eins der beiden Würfelsymbole pro Runde nutzen.

B) Diese Karten haben ein Aktivierungssymbol und müssen erst durch ein Fundstück oder Joker-Plättchen aktiviert werden.

Wenn ein Spieler ein Fundstück erhalten möchte, kann er den Rabatt der Karte nutzen, wenn diese die passende Ausgrabung zeigt. Er kann jetzt das Rabatt-Plättchen als zusätzliches Würfelsymbol an die passende Ausgrabung legen. Es können beliebig viele Rabatt-Plättchen auf einmal eingesetzt werden. Eingesetzte Rabatt-Plättchen erhält der Spieler in der **3. Phase: Auffüllen** zurück und kann sie in der folgenden Runde erneut einsetzen.

Beispiel: Anthony benutzt seine zwei Rabatt-Plättchen für die Ausgrabung „Meer”, um dort ein Fundstück zu erhalten. Er hat dann noch zwei Dosensymbole übrig. Einen Würfel verwendet er, um auf der Expedition voranzuschreiten, der andere Würfel verfällt.

SKARABÄEN

Es gibt zwei verschiedene Kartensorten, Rumpfteil und Kopfteil. Jedes einzelne Teil ist zum Spielende 1 Ruhmespunkt wert. Jeder komplette Satz aus Kopf- und Rumpfteil ist 4 Ruhmespunkte wert anstatt nur 2.

1 Ruhmespunkt *1 Ruhmespunkt* *4 Ruhmespunkte*

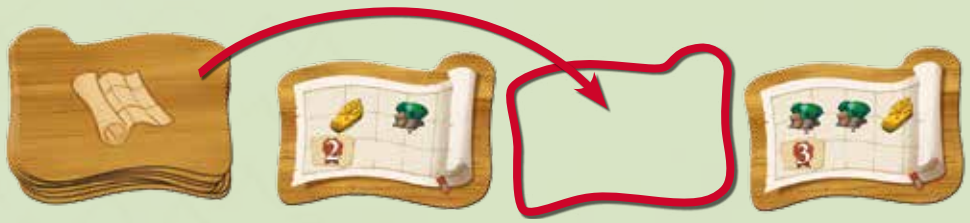
Nachdem der Spieler alles genommen hat, was er möchte bzw. konnte, wird das Spiel mit der 3. Phase: Auffüllen fortgesetzt.

3. Phase: Auffüllen

Wenn eine oder mehrere Ausrüstungskarten erworben wurden, schiebt der Spieler zuerst alle verbliebenen Karten von rechts nach links. Danach füllt er die restlichen Felder nacheinander mit neuen Karten vom Ausrüstungsstapel auf.

Wenn der Spieler ein oder mehrere Fundstücke erhalten hat, deckt er die nächsten Fundstücke des jeweiligen Stapels auf.

Wenn er eine offene Schatzkarte erhalten hat, deckt er eine Neue auf.



Der Spieler nimmt seine 3 Abenteurer und die eingesetzten Rabatt-Plättchen zu sich. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach der Runde, in der eine oder mehrere der folgenden Spielendbedingungen auftreten:

1) Der Ausrüstungsstapel ist leer und es können nicht alle Felder aufgefüllt werden.

2) Eine der drei Ausgrabungen enthält keine Fundstücke mehr.

3) Die zweite Expedition wurde beendet.

Jetzt erhalten die Spieler zusätzliche Ruhmespunkte für ihre gesammelten Skarabäen und erfüllten Schatzkarten.

Beispiel: Anthony erhält 6 Ruhmespunkte für seine gesammelten Skarabäen (4 für den Kompletten und jeweils 1 für die beiden Kopfteile).
Er hat auch die Bedingungen für 3 Schatzkarten erfüllt und erhält zusätzlich 10 (2+3+5) Ruhmespunkte.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt das Spiel.
Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten Ausrüstungskarten. Herrscht immer noch Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES