

Eine Partie geht über mehrere Runden zu je 8 Phasen. Regulär dürfen alle gleichzeitig spielen, jedoch ist es besser, ab Phase 5 in Reihenfolge zu spielen.

Ablauf einer Runde:

WÜRFEL-ABSCHNITT für die Phasen 1 bis 4:

- 1) **NACHFÜLLEN:**
- **FÜLLE** Deine **BEREITSCHAFT** bis zum **MAX-Limit** auf:
 - = regulär **9 Würfel**
 - + **dauerhaft 1 Würfel je LILA Nachschub-Plättchen**
 - + **1 Würfel je ROTER Linie vor Deiner Figur** und der **am weitesten** vor Dir liegenden Spielfigur.
 - Hast Du bereits mehr Würfel zu Rundenbeginn als Dein Limit erlaubt, musst Du aber keine Würfel reduzieren.
 - Der **Startspieler-Würfel** zählt nicht auf das Limit.
 - **AUFGEFÜLLT** wird aus **Deinem NACHSCHUB**.
 - Ist dieser nicht ausreichend, versetze nach der Leerung **ALLE** Würfel Deiner **RUHEZONE** in den **NACHSCHUB** und fülle dann weiter die **BEREITSCHAFT** auf.
- 2) **WERFEN:**
- **WIRF ALLE** Würfel in Deiner **BEREITSCHAFT**. Alle nun geworfenen **SYMBOLE** sind **TREFFER**.
 - a) Sind es ≥ 1 Treffer, mach weiter mit Phase 3.
 - b) Sind es 0 Treffer und Du bist nicht in Gefahr, mach weiter mit Phase 3.
 - c) Sind es 0 Treffer und Du bist in Gefahr, dann hast Du nun einen **FEHLWURF**.
 - In **GEFAHR** bist Du in der aktuellen Runde, sobald Du einmal ≥ 3 Treffer erzielst (egal, ob später weniger).
- FEHLWURF:**
- **ALLE** Würfel Deines **AKTIONS-BEREICHS** kommen in die **RUHEZONE**. Lege 0 - x Würfel aus der Bereitschaft in die **RUHEZONE**.
 - **RÜCKE** um 1 **VOR** auf der **FAN-KURVE** und erhalte dort ggf. erreichte **BONI** (LILA Hand / **KREDIT**-Marker).
 - Du begibst Dich zur Phase 8.
- 3) **RISKIEREN**
oder
PASSEN:
- **VERSCHIEBE** alle **TREFFER** aus der Bereitschaft in den **AKTIONS-BEREICH** = **AKTIV**.
 - **WÄHLE:** **RISKIEREN** (erneut "WERFEN" ausführen) oder **PASSEN** (weiter mit "ENDE WÜRFELN")

4) Ende des Würfel- Abschnitts:

DREHE Deine Runden-**Übersicht auf die ROTE Seite** oben. Warte mit Phase 5, bis alle Spieler genauso verfahren haben.

RENN-ABSCHNITT für die Phasen 5 bis 8:

Ihr dürft die Phasen 5ff. gleichzeitig spielen, jedoch bietet** sich an, in Spielerreihenfolge zu agieren.

5) UNTERSTÜTZEN:



Symbol für
Spezial-Team

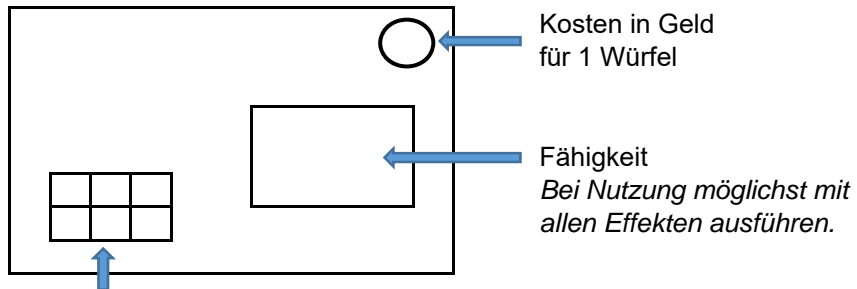
Dummy

- **Du darfst alle Unterstützungs-Fähigkeiten JEDES aktiven Würfels je 1-mal nutzen, Folge beliebig.**
 - Schritte und Geld, die Du in dieser Phase erhältst, darfst Du erst ab Phase 6 nutzen.
 - Verpflichtende Fähigkeiten müssen genutzt werden.
 - Würfelst Du ein **Spezial-Team-Symbol** und es gibt dafür extra Anweisungen, darfst Du ggf. die normale **PLUS** die extra Anweisung ausführen oder Du führst nur die extra Anweisung aus.
 - Ist auf der Würfel-Karte **KEIN** Spezial-Team-Symbol, darfst Du nur die **Normal-Funktion** ausführen.
 - Sage an, wie viele aktive "gekreuzte Schwerter" Du hast. Vergleiche diesen Wert mit den Mitspielern. Wertet gemeinsam 1-mal die **ROTE** Karte aus.
 - Drehe genutzte Würfel auf leere Seite und bedenke ggf. andere Fähigkeiten dieser Würfel.
- 6) **BEWEGEN:**
- **Für jeden SCHRITT, den Du hast**, darfst Du Deine Figur um 1 Feld in eine beliebige Richtung bewegen. Jedes Feld darf beliebig viele Figuren beinhalten.
 - Für 4 Geld (beliebig oft) darfst Du 1 Schritt kaufen.
 - Steht Deine Figur zum Phasenende auf einem anderen Feld als zu Beginn, nimmst Du **Boni** (wenn vorhanden) des Feldes.
- 7) **EINKAUFEN:**
- Du darfst **bis zu 2** unterschiedl. neue **Würfel** kaufen. Zahle Geld entsprechend Vorgabe der Würfelkarten.
 - **Lege die Würfel in die RUHEZONE.**
- 8) **AUSRUHEN:**
- **ALLE AKTIVEN** Würfel kommen in die **RUHEZONE**. Du verlierst alles Geld, aber nicht Kredit-Plättchen.
 - **DREHE** Deine Runden-Übersicht auf die **GRÜNE** Seite.

Rundenende: Der Spieler mit dem "NASE VORN" - Würfel gibt den Würfel an seinen linken Nachbarn, der damit Startspieler wird.


SPIELENDENDE:


- Sobald mind. 1 Spielfigur das Zielfeld erreicht, endet das Spiel nach der laufenden Runde.
- Evtl. Restschritte können noch über das Zielfeld hinaus verbraucht werden.
Es gewinnt danach, wer am weitesten vorn liegt
Patt: Die Beteiligten spielen 1 weitere Runde usw..

Aufbau der Karten:

die 6 Würfelseiten mit den möglichen Symbolen

Das 1. linke Feld ist immer das Team-Symbol.
Ggf. kommt danach ein "Spezial-Team-Symbol".

 steht hier als Dummy für das Symbol

 2 Münzen

 1 Schritt

