

DUNGEONEER

EINLEITUNG

In DUNGEONEER übernimmst du zum einen die Rolle eines Helden, der in einer tödlichen Fantasywelt versucht, verschiedene Heldentaten zu vollbringen und mit jeder erfolgreich bewältigten Heldentat an Erfahrung und Ruhm gewinnt. Zum anderen spielst du den Kerkermeister, der den Helden seiner Mitspieler mit immer neuen Monstern und Fallen das Leben schwer macht. Im Laufe eines Spiels entsteht so gemeinsam mit den anderen Spielern durch das Auslegen der Ortskarten jedes Mal eine neue Welt. Als Held gewinnst du, wenn du 3 Heldentaten erfolgreich bestanden hast. Der Kerkermeister hat gewonnen, wenn er so viele Helden besiegt hat, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen.

Jede DUNGEONEER-Packung ist ein eigenständiges Spiel, wobei alle Packungen auch zu einem großen Spiel zusammengemischt werden können. Pro Mitspieler sollte man mit 20 Minuten Spielzeit rechnen.



SPIELMATERIAL

Neben diesen Regeln besteht diese Dungeoneer-Packung aus 110 Karten: 62 Abenteuer, 20 Orte, 14 Heldentaten, 6 Helden, 4 Spielabläufe, 2 Symbolerklärungen, 2 Karten mit Markern zum Ausschneiden und 1 sechsseitiger Würfel (kurz: W6). Sechs Karten haben auf der Rückseite eine Punkteübersicht.

Hilfreich zum Spielen wären 2 Würfel und 2 beliebige Marker pro Mitspieler, um Lebens-, Ruhmes- und Gefahrenpunkte anzuzeigen (bunte Glassteine, Münzen usw.) Das kann man natürlich auch mit Papier und Bleistift notieren.

EINIGE WORTERKLÄRUNGEN VORAB

Inventar: So bezeichnen wir den Bereich der Spielfläche, der sich direkt vor einem Spieler befindet und in den er die Karten ausspielt, die seinem Helden nützen sollen. Nur die Karten, die er hierhin legt, stehen seinem Helden im Spielverlauf zur Verfügung. Aber auch seine Monstertuppe findet hier Unterschlupf. Die auf der Hand gehaltenen Karten sind also nur der „bisher ungenutzte Vorrat“ an Möglichkeiten.

Helden-Karte und Punkteübersicht: Diese beiden Karten werden vor Spielbeginn an alle Spieler ausgeteilt. Die Heldenkarte enthält alle Angaben zum jeweiligen Helden, die Punkteübersicht dient der Verwaltung der von diesem Helden angesammelten Ruhmes- und Gefahrenpunkte.

Ruhmespunkte: In der Helden-Phase deines Zuges gibst du Ruhmespunkte aus, um für deinen Helden Vorteile und Schätze auszuspielen. Diese Karten werden dann in dein Inventar gelegt und können ab sofort im Spiel eingesetzt werden.

Gefahrenpunkte: Deine Gegner geben in der Kerkermeister-Phase ihrer Züge deine Gefahrenpunkte aus, um Flüche und Ereignisse auf deinen Helden auszuspielen.

Bewegungspunkte: Diese auf der Heldenkarte zu findenden Punkte erlauben deinem Helden, sich von einem Ort zum nächsten zu bewegen. Ihre Anzahl ist je nach Held und Erfahrung unterschiedlich. Außerdem „kosten“ zusätzliche Aktionen deines Helden Bewegungspunkte.

ALLGEMEINGÜLTIGE SPIELREGELN

1. Die speziellen Effekte einer Karte können einer Regel dieser Anleitung widersprechen: Es gilt immer der Text auf der Spielkarte, und zwar der Text der zuletzt gespielten Karte.
2. Alle Modifikatoren für Würfelwürfe müssen VOR dem entsprechenden Wurf feststehen.
3. Karten entfalten ihre Wirkung genau in dem Moment, in dem sie gespielt werden.
4. Bei Unstimmigkeiten der Abwicklungsreihenfolge gilt: Vorteile > Spezialfähigkeit des Helden > Schatz > Fluch > Ausgang > ausgegebene Bewegungspunkte > Held betritt Ortskarte > erzeugte Gefahren- und Ruhmepunkte > von Ortskarte erzeugte Effekte (z.B. Herausforderungen) > Ereignisse > Angriffswürfe > Verteidigungswürfe > Heldentat > Spieler, der am Zug ist > Spieler, der danach am Zug ist und so weiter im Uhrzeigersinn.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Die Spielfiguren und die Buchstabenmarker auf den entsprechenden Karten müssen entlang der gestrichelten Linien ausgeschnitten werden. Anschließend werden sie entlang der roten Linie geknickt, so dass man sie aufstellen kann. Mit den Spielfiguren wird der derzeitige Aufenthaltsort der Helden gekennzeichnet. TIPP: Wer möchte, kann natürlich auch Zinnfiguren benutzen! Mit den Buchstabenmarkern werden z.B. abgelegte Gegenstände, Portale oder Abwasserkanäle markiert.

SPIELVORBEREITUNGEN

Ein auf beliebige Weise bestimmter Kartengeber führt folgende Schritte vor Spielbeginn durch:

Helden austeilen: Jeder Spieler erhält offen eine Heldenkarte. (Oder aber, jeder wählt seinen Helden selbst aus ...) Diese Karte legt man direkt in sein Inventar. Danach wird ein Würfel mit der sichtbaren Augenzahl „6“ (oder 6 Marker) oberhalb des Aufdrucks „1. Level“ auf der Heldenkarte platziert. Oder man notiert diese Werte auf einem Blatt. Der Charakter verfügt jetzt über 6 Lebenspunkte und den 1. Heldenlevel.

Kartenstapel zusammenstellen: Die Symbol- und Spielablaufkarten werden an die Spieler ausgeteilt. Die übrigen Karten werden entsprechend den unterschiedlichen Rückseiten getrennt, anschließend

jeweils gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt. Sollte im Spielverlauf ein Stapel zu Ende gehen, wird der betreffende Ablagestapel zum neuen Nachziehstapel gemischt.

Heldentaten vergeben: Jeder Spieler erhält 2 zufällig gezogene Heldentaten-Karten, seine „persönlichen Aufträge“, die er dann offen vor sich auslegt. Anschließend wird eine weitere Heldentaten-Karte offen neben den Stapel mit den verbleibenden Heldentaten-Karten gelegt. Dies ist ein „allgemeiner Auftrag“, den jeder Spieler übernehmen kann. Jedes Mal wenn ein Spieler eine solche Heldentat annimmt und zu seinen persönlichen legt, wird sofort eine neue Heldentat vom Stapel gezogen und aufgedeckt, so dass immer 1 „allgemeine“ Heldentat ausliegt.

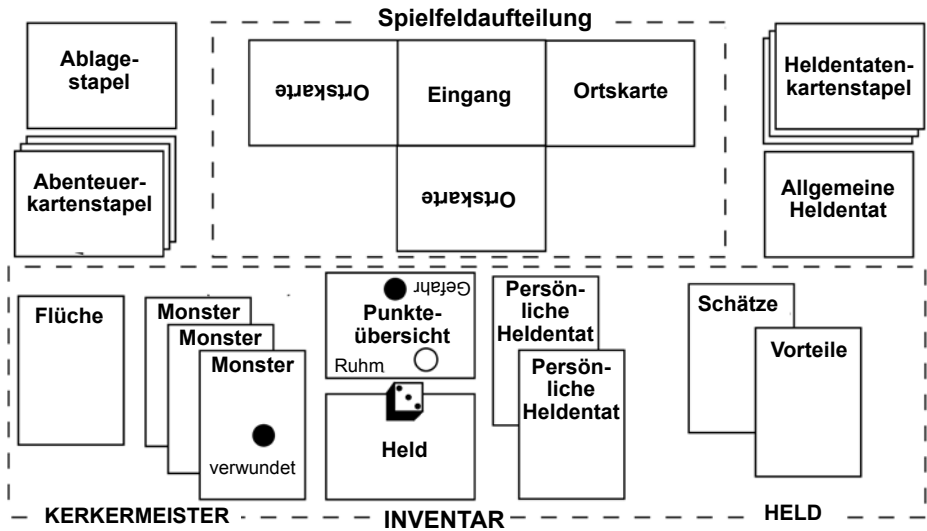
Initiative bestimmen: Jeder Spieler bestimmt mit einem Würfel seinen Initiativ-Wert (Bei Gleichstand erneut würfeln). Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis wird Startspieler.

Der Anfang der Welt: Die Karte „Eingang“ – erkennbar am TURM-Symbol – wird aus den Ortskarten herausgesucht und offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Aus den Ortskarten werden dann 4 Karten, die einen Gang oder eine Straße zeigen, herausgesucht und entsprechend den Regeln (siehe Diagramm unter Ortskarten) an die 4 Seiten des „Eingangs“ angelegt. Die restlichen Ortskarten werden anschließend gemischt und als Nachziehstapel für alle Spieler erreichbar auf der Spielfläche platziert. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf den „Eingang“.

Ruhmes- und Gefahrenpunkte markieren: Jeder Spieler erhält eine Punkteübersicht und setzt je einen Marker auf die „1“ der Gefahren- und auf die „1“ der Ruhmes-Hälfte. Alle Änderungen dieser Werte im Spielverlauf werden mit diesen Markern auf der Punkteübersicht festgehalten.

Abenteuerkarten ziehen: Abschließend zieht jeder Spieler verdeckt 5 Abenteuerkarten auf die Hand, die er vor den anderen Spielern verborgen hält. Abenteuerkarten beinhalten alle Ereignisse, Schätze, Vorteile und Flüche, mit denen es die Helden im Spiel zu tun bekommen.

Jetzt kann das eigentliche Spiel beginnen.



DER SPIELZUG

Dungeoneer besteht aus einer Folge von Runden, in denen alle Spieler einmal am Zug waren. Der Startspieler spielt als Erster in seinem Zug die 5 vorgeschriebenen Phasen durch, danach ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe und so geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis ein Spieler seine 3 Helden-taten erledigt hat. Wie auf den Spielablaufkarten beschrieben, bestehen die 5 Zugphasen im Einzelnen aus:

1. Anfangs-Phase:

Alle Ausgänge nehmen wieder ihren Ursprungszustand ein. Karten, die nur einmal pro Zug eingesetzt werden können, dürfen ab sofort wieder benutzt werden und Karten, deren Effekt nur einen Zug anhält, werden wirkungslos. Unterhaltskosten für ausgespielte Karten (Ja, das gibt es auch!) werden erneut fällig oder man muss diese Karten wieder auf die Hand nehmen. Die dem Spieler zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte entsprechen wieder dem Schnelligkeitswert seines Helden.

2. Kerkermeister-Phase:

Während dieser Phase kümmerst du dich um die bösen Mächte im Spiel. Du benutzt die Gefahrenpunkte deiner Gegner (d.h. sie werden ihm abgezogen und der Marker seiner Gefahrenpunkte verschoben), um nachteilige Abenteuer-Karten (Flüche, Ereignisse) von deiner Hand oder aus

deiner Monster-Horde – die offen in deinem Inventar ausliegt – gegen sie auszuspielen. Dabei treffen die Karten immer den Spieler, dessen Gefahrenpunkte man gerade ausgegeben hat. Flüche, die keinen speziellen Gegner zum Ziel haben, können mit Gefahrenpunkten eines beliebigen Spielers bezahlt werden. Du darfst allerdings nie die Gefahrenpunkte mehrerer Spielern kombinieren oder deine eigenen Gefahrenpunkte ausgeben, um eine Karte auszuspielen. Alle Ereignis-Karten, die man in seinem Zug gegen einen Spieler einsetzen will, müssen gleichzeitig ausgespielt werden, damit sich dein Gegner eine Verteidigungsstrategie überlegen kann. Flüche darfst du jederzeit während deiner Kerkermeister-Phase einsetzen: vor oder nach den anderen Ereignissen.

3. Aufbau-Phase:

Ziehe 1 Orskarte und lege sie an eine erlaubte Stelle (siehe: Platzieren von Orskarten auf S. 8).

4. Helden-Phase:

Während dieser Phase kümmerst du dich um deinen Helden. Du kannst deine Ruhmespunkte ausgeben (Marker versetzen), um positive Abenteuer-Karten (Gegenstände und Schätze) zu nutzen. Diese darfst du in deiner Helden-Phase jederzeit von deiner Hand in dein Inventar spielen. Erst wenn sie dort offen ausliegen liegen, kann dein Held sie auch nutzen. Außerdem

kannst du während deiner Helden-Phase Bewegungspunkte ausgeben, um noch folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchzuführen: Held bewegen, Orte erforschen, eine Heldentat erfüllen oder eine spezielle Aktion während dieser Runde ausführen.


5. Karten-/Schluss-Phase:


Egal, ob du dich in deinem Zug an einen anderen Ort bewegt hast oder nicht: In dieser Phase erhältst du die Ruhmes- und Gefahrenpunkte für die Ortskarte, auf der du dich gerade befindest. Effekte oder Herausforderungen löst man jedoch nur aus, wenn man sich gerade selbstständig(!) auf diese Karte bewegt hat. Wenn dein Held nach Phase 4 noch über Bewegungs-Punkte verfügt, kannst du maximal 1 davon aufheben, um ihn außerhalb deines Zuges auszugeben (z.B. für eine spezielle Aktion). Lege dazu einen Marker auf deine Helden-Karte, um den noch vorhandenen Bewegungspunkt anzuzeigen und entferne ihn, sobald du ihn benutzt hast. Diese Punkte können nicht gesammelt werden: Du musst ihn zu Beginn deiner nächsten Anfangs-Phase entfernen. Wenn du noch Karten auf der Hand hast, solltest du die Möglichkeit nutzen, EINE Karte abzulegen, um deine Auswahl zu verbessern und das Spiel schneller und abwechslungsreicher zu machen. Dabei kann es sich NUR um eine Karte von deiner Hand, eine Schatz-Karte aus deinem Inventar, oder eine Ereignis-Karte aus deiner Monster-Horde handeln. (Es ist erlaubt, dass du anschließend noch mehr als 5 Karten auf der Hand hast...) Hast du nun keine Karten mehr auf der Hand, legst du auch keine ab. Hast du weniger als 5 Karten auf der Hand, ziehst du vom Stapel mit den Abenteuerkarten so viele Karten, bis du wieder 5 auf der Hand hast. Damit endet dein Zug. Jetzt ist der nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe.


ERLÄUTERUNGEN ZUM KAMPF

Wie auf der Spielablaufkarte beschrieben, sind die einzelnen Schritte, die bei einem Ereignis beachtet werden müssen:


a) Angriff: Spiele alle Ereignis-Karten, für die deine Gegner genügend Gefahrenpunkte haben, in der Reihenfolge aus, in der die Kämpfe erfolgen sollen, und bestimme eine Angriffsart, die in dem entsprechenden Kampf zum Einsatz kommen soll:


 **Nahkampf:** Eine orangefarbene Faust symbolisiert die Stärke eines Helden oder Monsters. Diese Angriffsart steht für einen körperlichen Angriff; ein Treffer dieser Art schlägt üblicherweise 1 oder mehr Wunden.

 **Magie:** Eine violette Hand symbolisiert die magischen Fähigkeiten eines Helden oder Monsters. Diese Angriffsart steht für einen mystischen Angriff; ein solcher Treffer hat außer Wunden auch noch besondere Folgen.

 **Schnelligkeit:** Ein blauer Stiefel symbolisiert die Wendigkeit eines Helden oder Monsters. Die Schnelligkeit bestimmt die Anzahl an Bewegungspunkten und wird auch genutzt, um den meisten Gefahren auszuweichen. Als Angriffsart kommt Schnelligkeit nur selten zum Einsatz.

Bei Angriffen darf nur eine der als Standardangriff gekennzeichneten Angriffsarten gewählt werden. Eine Angriffsart, die nur als Gegenangriff zur Verfügung steht, darf nicht gewählt werden.

 **Standardangriff:** Ein Kreis kennzeichnet den Standardangriff. Wer diese Karte für einen Angriff oder Gegenschlag einsetzt, nutzt die angegebene Angriffsart und schlägt bei einem erfolgreichen Angriffswurf Wunden.

 **Gegenangriff:** Eine Raute kennzeichnet einen Gegenangriff. Wer diese Karte einsetzt, nutzt für seinen Gegenangriff die angegebene Angriffsart und schlägt damit bei einem erfolgreichen Angriffswurf 1 Wunde.


Während der Kerkermeister-Phase kann ein gerade ins Spiel gekommenes Monster in dieser ersten Runde 1 Überraschungsangriff gegen denjenigen Helden durchführen, dessen Gefahrenpunkte für seine Aktivierung ausgegeben wurden (Typ: Standardangriff). Ein Held kann jederzeit 1 Standardangriff pro Zug als „Zweikampf“ durchführen, indem er einen Bewegungspunkt ausgibt (mehr dazu unter „Spezielle Aktionen“, S. 6).

b. Erwiderung/Reaktion: Deine Gegner dürfen Reaktions-Karten ausspielen und eventuell andere Verteidigungsmaßnahmen ergreifen. Wenn sie sich diese nicht „leisten“ können, ist das Ausspielen einer Reaktion nicht möglich.

c. Auswertung: Je nachdem, ob es sich um einen Angriff oder eine Probe gehandelt hat, wird das Ereignis unterschiedlich ausgewertet.

ERLÄUTERUNGEN ZU ANGRIFFEN

Würfeln und Treffer-Effekte festlegen: In jedem Kampf würfeln Angreifer und Verteidiger mit je einem Würfel. Jeder Spieler fügt zu dem Ergebnis seinen Wert der gewählten Angriffsart (Nahkampf, Magie oder Schnelligkeit) hinzu. Die Gesamtergebnisse werden miteinander verglichen und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erzielt einen Treffer, der dem Gegner 1 Wunde zufügt (Außer die Karte bestimmt eine andere Trefferwirkung!). Ein Unentschieden bedeutet, dass sich beide Seiten erfolgreich verteidigt haben und keiner eine Wunde schlagen konnte. Alle Würfelwürfe eines Angriffs erfolgen gleichzeitig.

 **Besondere Treffer-Effekte:** Die Explosionswolke gibt an, dass ein Treffer in diesem Fall einen besonderen Effekt auslöst, der dem Unterlegenen an Stelle der – nicht zusätzlich zur – „Standardwunde“ zugefügt wird. Sollen dabei mehr Ruhmespunkte abgezogen werden, als der Spieler besitzt, verfällt der abzuziehende Rest. Alles weitere erklärt die entsprechenden Karte.

Monster-Horde: Nachdem die Treffer ausgewertet wurden, hat man die Wahl, die überlebenden, unverwundeten Monster auf die Hand zurückzunehmen oder seiner Monster-Horde (separater Teil des Inventars) hinzuzufügen. Ein Monster, das bereits einmal in dieser Runde angegriffen hat, darf erst in der nächsten wieder angreifen! Verwundete Monster werden immer – mit Wunden-Markern versehen – in die Monster-Horde gelegt. (Ihre Wunden können nicht geheilt werden!) Besiegte Monster (0 Lebenspunkte) kommen auf den Ablagestapel. Eine Horde darf aus maximal 3 Monstern bestehen. Nicht mehr erwünschte Monster können auf den Ablagestapel gelegt werden (Du wählst aus, welche deiner Monster sich dorthin begeben!). Monster aus deiner Horde werden wie Monster von deiner Hand eingesetzt (indem du gegnerische Gefahrenpunkte aus gibst), zählen aber nicht zur Gesamtzahl deiner Handkarten. Ein Spieler, dessen Held 0 Lebenspunkte besitzt, scheidet aus oder darf im Einvernehmen mit den anderen


Mitspielern mit einem anderen Charakter und den üblichen Startwerten in der nächsten Runde wieder einsteigen.


Belohnung: Für jede Wunde, die ein Monster einem Helden zufügt, darf der Kerkermeister einem beliebigen Spieler 1 Gefahren-Punkt zuteilen. Für jede Wunde, die ein Held einem Monster zufügt, erhält der entsprechende Spieler 1 Ruhmes-Punkt. Der Wert einer solchen „Belohnung“ darf die Anzahl der verbliebenen Lebenspunkte des soeben verwundeten Helden oder Monsters nicht übersteigen.

Für alle Monster, die durch Heldentaten- und Ortskarten ins Spiel kommen, übernimmt der Spieler zu deiner Linken die Rolle des Kerkermeisters. Diese Monster verschaffen ihren Gegnern weder Ruhmes- noch Gefahrenpunkte. Werden sie besiegt, halten sie eine besondere Belohnung (meist einen höheren Level!) bereit, wie man unten rechts auf der Heldentatenkarte ablesen kann.

ERLÄUTERUNGEN ZU PROBEN

Jede Probe besitzt einen bestimmten Wert, der erreicht oder übertroffen werden muss. Als Probe zählen – sofern nichts anderes angegeben ist – Fallen und Herausforderungen. Fallen wirken sich auf alle Helden aus, die sich am entsprechenden Ort aufhalten. Würfle mit einem W6 und addiere den entsprechenden Wert deines Helden (wie auf der Probenkarte angegeben) hinzu. Entspricht das Gesamtergebnis dem Probenwert oder übersteigt es diesen, hat der Held das auf der Karte beschriebene Erfolgs-Erlebnis, andernfalls widerfährt ihm der unter „Fehlschlag“ verzeichnete Effekt. Je nach Probe werden verschiedene Werte benötigt: Nahkampf, Magie, Schnelligkeit, sogar Leben oder Level deines Helden. Hier ein Beispiel:

-Probe 4+.

Erfolg: erhalte 1 .

Fehlschlag: erleide 1 Wunde.

Diese Karte fordert, dass du mit einem sechseitigen Würfel würfelst und deinen Magie-Wert hinzuzählst. Ist das Ergebnis 4 oder größer, hat dein Held die Probe bestanden und erhält zur Belohnung 1 Ruhmespunkt, ansonsten erleidet er 1 Wunde.

ERLÄUTERUNGEN ZUR BEWEGUNG

Held bewegen: Bewege deinen Helden in eine zulässige Richtung weiter; jeder Schritt auf eine andere Ortskarte kostet 1 Bewegungspunkt. Jedes Mal, wenn du in deinem Zug eine Ortskarte erstmalig und freiwillig betrittst, erhältst du die auf den Ortskarten angegebenen Ruhmes- und Gefahrenpunkte. Für Karten, auf denen du in diesem Zug schon einmal warst, gibt es keine Punkte. Beendest du deinen Zug vorzeitig auf einer Karte, gibt es für diese keine weiteren Punkte mehr. Sobald du eine Ortskarte betrittst, aktivierst du auch alle Spezialeffekte oder Herausforderungen, die diese Ortskarte für dich bereit hält. Wirst du außerhalb deiner Runde (z.B. durch einen Karteneffekt) auf eine Ortskarte bewegt, bekommst du dafür weder Ruhmes- noch Gefahrenpunkte und du aktivierst auch keine Effekte und Herausforderungen – es sei denn, auf der Karte steht ausdrücklich etwas anderes!

Rasten: Natürlich darf dein Held seinen ganzen Zug lang auch auf einer Ortskarte stehen bleiben und rasten. Allerdings erhält er dafür nur einmalig die Punkte dieser Ortskarte.

Ort erforschen: Du kannst pro Zug 1 Bewegungs-Punkt ausgeben, um eine weitere Ortskarte vom Stapel zu ziehen und anzulegen.

Heldentat erfüllen: Während deiner Helden-Phase kannst du jederzeit versuchen, eine Heldentat zu erfüllen. Dazu musst du dich allerdings in dem Raum aufhalten, der auf der Heldentaten-Karte genannt wird. Dasselbe gilt für allgemeine Heldentaten, nur mit dem Unterschied, dass du wählen kannst, ob du diese Aufträge annimmst, wenn du den betreffenden Raum betrittst. Erst wenn du einen allgemeinen Auftrag angenommen hast, treten auch die eventuell auf ihnen verzeichneten Effekte ein. Jede Heldentat besitzt unterschiedliche, auf der jeweiligen Karte detailliert angegebenen Bedingungen, die zu erfüllen sind. Wenn du eine Heldentat erfüllst hast, drehst du die Heldentaten-Karte um, kassierst die Belohnung für die Heldentat (unten rechts auf diesen Karten) und machst sofort mit deiner Karten-Phase weiter. Die erledigte Heldentat befindet sich nicht länger im Spiel und zählt nun zu den von dir erledigten Heldentaten deines Helden. Handelte es sich dabei um eine „allgemeine Heldentat“, ziehst du eine Heldentaten-Karte vom Vorrat und

legst sie als neue „allgemeine Heldentat“ offen neben den Stapel der Heldentaten-Karten. Pro Zug darfst du nur eine Heldentat erfüllen und der jeweils erste Versuch in einem Zug ist eine „freie Aktion“ – solange auf der Karte nichts anderes angegeben ist. Jeder zusätzliche Versuch kostet dich dann 1 Bewegungspunkt. Eine ungelöst abgelegte Heldentat wird unter den Vorratsstapel der Heldentaten geschoben.

SPEZIELLE AKTIONEN

Folgende Aktionen können unabhängig davon durchgeführt werden, ob du am Zug bist oder nicht – aber nur, wenn du über die nötigen Punkte verfügst.

- Eine mit „JEDERZEIT“ gekennzeichnete Karte ausspielen (z.B. einige Vorteils- und Fluch-Karten).
- Eine als solche gekennzeichnete Vorteils-Karte als Reaktion ausspielen, wenn ein anderer Spieler eine Ereignis- oder Fluch-Karte gegen dich spielt.
- Den Effekt einer „einsatzbereiten“ Karte aus deinem Inventar aktivieren, wenn du über die nötigen Punkte verfügst.
- Deinen bewegungslosen Helden wieder aufrichten. Wurde dein Held z.B. nach einem Sturz auf die Seite gelegt, kann er sich erst wieder bewegen, nachdem du 1 Bewegungspunkt ausgegeben hast, um ihn wieder auf die Beine zu stellen.
- Ein Monster oder einen Helden zum Zweikampf fordern. Pro Zug darfst du nur einen einzigen Standard-Angriff durchführen, der dich 1 Bewegungs-Punkt kostet. Dazu musst du dich am selben Ort wie der Gegner befinden, den du herausfordern willst, und musst eine deiner Standard-Angriffsarten wählen. Ein Zweikampf wird wie ein normaler Angriff behandelt (siehe Ereignisse). Ein Zweikampf kann dazu benutzt werden, um ein Monster anzugreifen, das dich gerade zuvor angegriffen hat. Oder um einem anderen Helden die Person einer Heldentat des Typs „Begleitung“ abzunehmen (siehe auch unter: „Heldentaten-Karten: Begleitung“) oder um einen anderen Helden ganz schlicht mit deinem Helden anzugreifen. (Wobei der Kampf wie üblich durchgeführt wird und jeder Held bei einem erfolgreichen Treffer 1 Ruhmes-Punkt für jede von ihm zugefügte Wunde erhält.)

DIE KARTEN IM EINZELNEN

Ortskarten: Aus diesen Karten entsteht die Spielfläche, die dein Held erkundet, sie versorgen ihn mit Ruhmes- und Gefahrenpunkten und besitzen manchmal außerdem Spezialeffekte. Dein Dungeoneer-Ortskartensatz kann z.B. aus Verlies-Karten (mit einem schwarzen Rand) oder Gelände-Karten (mit einem weißen Rand) bestehen. Aus den Verlies-Karten entsteht dann ein unterirdisches Reich, aus den Gelände-Karten eine oberirdische Welt. Der Aufbau dieser Bereiche geschieht getrennt voneinander und sie sind normalerweise nur durch ein Portal (Treppensymbol) miteinander verbunden.

Ortskarten anlegen: Die folgenden Regeln gelten für die Platzierung aller Ortskarten.

- Jede Ortskarte muss parallel zum oder in einer Reihe mit dem „Eingang“ gelegt werden.
- An den Eingang dürfen nur Gänge/Straßen angelegt werden.
- Jede Ortskarte muss eine ununterbrochene Verbindung zum Eingang besitzen. Einen Ort oder mehrere Ortskarten ohne Verbindung zum Eingang auszulegen, ist regelwidrig.
- Es darf keine in sich abgeschlossene Spielfläche entstehen, an die keine Ortskarten mehr angelegt werden können.

Ausgänge: Jede Ortskarte hat 4 mögliche Ausgänge (einen an jeder Seite), an die andere Ortskarten anschließen können. Will ein Held einen Ort durch einen Ausgang verlassen, gilt für ihn immer der Zustand des Ausganges der Karte, auf der er steht – NICHT derjenige der Karte, auf die er ziehen will. Aus diesem Grund kann ein Ausgang in eine Richtung verschlossen und in die andere offen sein. (AUSNAHME: Wände blockieren einen Ausgang IMMER in beide Richtungen, egal auf welcher Karte sie zu sehen sind) Einmal geöffnet, bleiben die Ausgänge für den Rest dieses Spielerzugs in diesem Zustand, bis sie in der Anfangs-Phase des nächsten Spielers wieder in ihren Urzustand zurückgesetzt werden. Ein Ausgang kann verschiedene Zustände aufweisen:

Offen: Durch einen offenen Ausgang kannst du dich einfach hindurch bewegen.



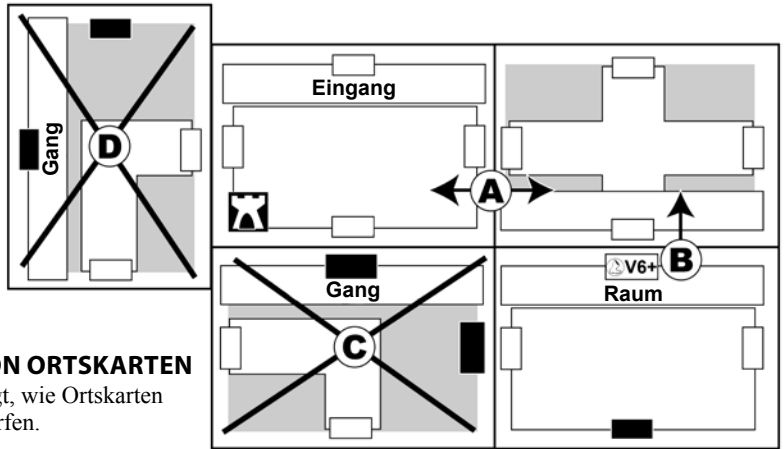
Falle: (Gilt auch für „tückische“ Ausgänge.) Um durch einen mit einer Falle versehenen Ausgang zu gehen, musst du eine Probe bestehen. Bei einem Fehlschlag erleidest du jedoch zusätzlich 1 Wunde. Aber egal ob Erfolg oder Fehlschlag: Der Ausgang bleibt für die restliche Dauer deines Zugs geöffnet. Noch einmal ganz deutlich: Mit einer Falle gespickte Ausgänge werden anders behandelt als Fallgruben und Speerfallen!

Verschlossen: (Gilt auch für „verschwundene“ Ausgänge.) Verschlossene Ausgänge werden so behandelt wie mit einer Falle gespickte Ausgänge. Allerdings erleidest du bei einem Fehlschlag keine Wunde, sondern du verlierst 1 Bewegungspunkt. Wenn du deinen letzten Bewegungspunkt für das Öffnen eines Ausganges ausgegeben hast, wird dein Held genau auf der Schwelle des Ausgangs platziert (Er befindet sich – technisch gesehen – immer noch im Ausgangsraum!). Der Ausgang gilt solange für jeden in beide Richtungen als offen, bis du in deinem nächsten Zug einen Bewegungspunkt ausgeben kannst, um den nächsten Raum zu betreten.

Wände: (Gilt auch für als „unpassierbare“ Ausgänge.) Ausgänge, die als Wand gekennzeichnet sind, kannst du von keiner Seite aus benutzen.

Herausforderungen: Sobald du durch einen Ausgang auf eine andere Ortskarte gelangst, kann es sogleich sein, dass du auf eine in der Kartenmitte näher bezeichnete Herausforderung triffst, welche durch dein Eintreten aktiviert wird. (ZUR ERINNERUNG: Herausforderungen werden nicht aktiviert, wenn du außerhalb deines Zugs in einen solchen Raum bewegt wirst.) Als Herausforderungen gelten:

Fallgrube: Gelangst du während deines Zugs in einen Raum, der über eine Fallgrube verfügt, musst du diese Probe bestehen oder dein Held fällt in die Grube. Lege deine Spielfigur auf die Seite, um anzuzeigen, dass er hineingefallen und jetzt bewegungslos ist. Erst wenn du einen Bewegungspunkt geopfert hast, um hinauszuklettern, darfst du ihn wieder aufrichten.



PLATZIEREN VON ORTSKARTEN

Das Diagramm zeigt, wie Ortskarten platziert werden dürfen.

- A** Der Ausgang ist in beide Richtungen offen. Dein Held kann sich für 1 Bewegungspunkt frei hindurch bewegen.
- B** Der Ausgang in den Gang hinaus ist verschlossen, in der Gegenrichtung aber offen.
- C** Diese Ortskarte wurde regelwidrig angelegt, da sie nicht mit den anderen Räumen verbunden ist: Es gibt keinen Weg hinein oder heraus, denn Wände blockieren beide Ausgänge.
- D** Auch diese Ortskarte wurde regelwidrig im rechten Winkel zur bereits ausliegenden Karte platziert. Alle Ortskarten müssen parallel zur bisherigen Kartenausrichtung ausgelegt werden – selbst wenn man sie um 180 Grad drehen muss, damit sie passen.

Speerfalle: Jedes Mal, wenn du während deines Zugs einen Raum mit einer Stachelfalle betrittst, musst du diese Probe bestehen oder dein Held fällt in die Grube und erleidet eine Wunde.

Gefahren: Eine in einem Raum zusätzlich vorhandene Gefahr beeinflusst die Gefährlichkeit aller Fallen im selben Raum. Näheres dazu verrät die jeweilige Ortskarte.

Gelände: Alle Geländekarten zeigen ein Symbol, z.B. für Arktis, Wüste, Wald, Gebirge, Ebene, Sumpf, Stadt oder Wasser. Gelände dienen als Auslöser für Spezialeffekte oder andere Karten.

Abwasserkanal: Befindest du dich auf einer Geländekarte, die einen Abwasserkanal anzeigt, kannst du während deines Zugs 1 Bewegungspunkt ausgeben, um deinen Helden an einen anderen, bereits aufgedeckten Ort mit einem entsprechenden Abwasserkanal zu bewegen (von A nach A, von B nach B usw.).

Portal: Ein Portal kann eine Geländekarte mit einem Verlies-Eingang verbinden, wenn du mehrere Dungeoneer-Kartensätze miteinander kombinierst. Dein Held kann sich an dieser Stelle für 1 Bewegungspunkt vom Gelände ins Verlies begeben und umgekehrt.

Eingang: Das ist die Ortskarte, von der aus dein Held das Spiel beginnt.

HELDEN-KARTEN

Deine Helden-Karte stellt deinen Charakter im Spiel dar und zeigt seine Werte, sein Level (seine Erfahrungsstufe) und andere Informationen.

Spezialfähigkeit: Die Spezialfähigkeit eines Helden wird wie eine jederzeit einsetzbare Vorteil behandelt, zählt aber nicht zum Vorteil-Limit.

Vorteils- und Schatzlimit: Dies ist die Maximalzahl an „dauerhaften“ Vorteilen und Schätzen, die gleichzeitig im Inventar liegen dürfen.

Lebenspunkte: Hat ein Held keine Lebenspunkte mehr, wurde er endgültig besiegt. Sein Spieler legt alle Karten ab und ist aus dem Spiel. Ein Spieler, dessen Held 0 Lebenspunkten besitzt, scheidet aus oder darf im Einvernehmen mit den anderen Mitspielern mit einem anderen Charakter und den üblichen Startwerten in der nächsten Runde wieder einsteigen.

ABENTEUER-KARTEN

Oben auf jeder Abenteuer-Karte steht, wie viele Ruhmes- oder Gefahrenpunkte ihr Ausspielen kostet. Außerdem zeigt jede Karte noch folgendes:

Zeitpunkt ihres Einsatzes: Abenteuer-Karten können während der Kerkermeister-Phase, der Helden-Phase, als Reaktion oder als „JEDER-ZEIT“ spielbare Karte zum Einsatz kommen.

Dauer ihres Effekts: Abenteuer-Karten bleiben unterschiedlich lange im Spiel:

Permanent: Dauerhafte Abenteuer-Karten verbleiben während des gesamten Spiels im Inventar.

Sofort: Sofort wirksame Abenteuer-Karten wirken nur während des Zuges, in dem sie zum Einsatz kommen. Nach der Auswertung werden sie auf den Ablagestapel gelegt.

Monster: Ein Monster greift einmal pro Zug mit einem Standard-Angriff an und wird dann nach den üblichen Regeln – je nach Ausgang des Kampfes – zur Monster-Horde gelegt, auf die Hand genommen oder abgelegt.

Zusatz und Verstärker: Einige Abenteuer-Karten können anderen Karten zugeordnet werden, um deren Wirkung zu verändern. Wird die durch einen Zusatz bzw. Verstärker aufgewertete Karte auf den Ablagestapel gelegt oder zurück auf die Hand genommen, muss der Zusatz bzw. Verstärker abgelegt werden. Ein Zusatz oder Verstärker zählt nicht zum Limit der Vorteile, Schätze und Monster-Horden und verändert auch nicht die Einsatzkosten eines Monsters aus der Horde.

Kategorie: Zur besseren Übersicht wurden die Karten zu Kategorien zusammengefasst. Untot, Zauberspruch und Waffe sind beispielsweise solche Kategorien.

Kurzübersicht: Die Leiste am linken Kartenrand einer Abenteuer-Karte dient als Kurzübersicht der betreffenden Karte.

Effekt der Karte: Dieser Text beschreibt die Auswirkung der Karte im Spiel.

Trefferwirkung: Welche Auswirkung ein Treffer mit der entsprechenden Angriffs-Art hat.

4 KATEGORIEN DER ABENTEUERKARTEN

Vorteil (blauer Kartenrand): Sie beschreiben die Fähigkeiten, die dein Held erwerben kann, z.B. besondere Fertigkeiten oder erlernte Zaubersprüche. Jeder Held darf nur eine begrenzte Anzahl an Vorteilen (auch mehrere gleiche!) in seinem Inventar verfügbar halten, die je nach Charakter variiert. Vorteile dürfen nicht freiwillig aus dem Inventar heraus auf den Ablagestapel gelegt werden – es sei denn, eine Karte erzwingt ihre Ablage, wodurch sie sofort ihre Wirkung verlieren. Mit „SOFORT“ bezeichnete Vorteile werden nicht ins Inventar gelegt, sondern ausgespielt, direkt ausgewertet und abgelegt (zählen also nicht zum Limit!).

Schätze (goldener Kartenrand): Sie stellen die Ausrüstung dar, die dein Held besitzt. Jeder Held darf nur über eine begrenzte Anzahl an Schätzen in seinem Inventar verfügen, die je nach Charakter variiert. Während deiner Karten-Phase kannst du eine Schatzkarte aus deinem Inventar auf den Ablagestapel legen. Schätze derselben Kategorie dürfen nicht gleichzeitig mehrfach in deinem Inventar liegen (z.B. 2 Schilde). Ein Schatz, der direkt nach dem Ausspielen genutzt und dann abgelegt wird (z.B. ein Zauberspruch), zählt nicht zum Schatzlimit. Behältnisse werden wie normale Schätze behandelt (d.h. sie belegen nur 1 Platz!), können aber selbst zusätzliche Schätze aufnehmen, die dann ebenfalls als „verfügbar“ gelten. Behältnisse dürfen sogar dann ausgespielt werden, wenn der Held eigentlich keinen freien Platz für Schätze mehr hat. Sollte ein volles Behältnis abgelegt werden, darf der Held daraus so viele Schätze auswählen und behalten, wie es sein Schatzlimit zulässt.

Fluch-Karten (grauer Kartenrand): Sie stehen für die verschiedenen, kleinen Bosheiten, mit denen ein Kerkermeister einen Helden von sei-

nem Tun abhalten will. Es ist zulässig, dass du deinen Helden in die Wirkung eines von dir ausgespielten Fluchs mit einbeziehst, solange du dafür nicht deine eigenen Gefahrenpunkte nutzt.

Ereignis-Karten (roter Kartenrand): Sie stellen die bösen Überraschungen dar, z.B. Monster und Fallen, mit denen der Kerkermeister die Vernichtung der lästigen Eindringlinge erreichen will. Eine Ereigniskarte wird auf die Ortskarte ausgespielt, auf der sich der angegriffene Held aufhält. Ihre Auswirkungen betreffen alle Helden auf derselben Ortskarte, nicht aber angrenzende Ortskarten – sofern auf der Karte nichts anderes angegeben ist. Monster greifen nur einen einzigen Helden an, während die Wirkung von Fallen alle Helden betrifft, die sich auf derselben Ortskarte aufhalten. Sollte es einem Helden gelingen, den Raum noch vor der Auswertung zu verlassen, ist dieser Held von der Wirkung der Ereignis-Karte nicht betroffen. Eine Ereignis-Karte gilt für die Dauer der Kerkermeister-Phase auf die Ortskarte, auf die sie gespielt wurde.

Heldentaten-Karten: In einer speziellen Aktion kannst du versuchen, deine persönlichen Heldentaten, die du am Anfang des Spiels erhalten hast und die für alle Spieler freien, allgemeinen Heldentaten zu erfüllen. Allgemeine Heldentaten können von jedem Spieler, der den auf der jeweiligen Karte bezeichneten Raum betritt, übernommen werden, wenn er dies möchte. Wer diesen „Auftrag“ annimmt, legt die allgemeine Heldentat zu seinen persönlichen, noch unerfüllten Heldentaten, befolgt die eventuell vorhandenen Anweisungen der Karte und deckt dann vom Heldentaten-Stapel eine neue allgemeine Heldentat auf. Für eine erfolgreich beendete Heldentat erhältst du die auf der zugehörigen Karte angegebene Belohnung. Alle Belohnungen sind unterschiedlich; folgende Belohnungen sind möglich:

- Ein Heldenlevel aufsteigen
- Einen Lebenspunkt erhalten (nicht über Maximum hinaus!)
- Ruhmespunkte erhalten
- Gefahrenpunkte (für „dunkle“ Heldentaten) erhalten



Alle Heldentaten gehören einer der folgenden Kategorien an:

Effekt: Einige Heldentaten wirken sich bereits auf deinen Helden aus, wenn sie im Spiel sind. Ist dies der Fall, ist der Effekt auf der Karte (unter den Erfüllungsbedingungen) angegeben. Je nachdem, was die Karte bestimmt, kann seine Auswirkung einen oder alle Helden betreffen. Der Effekt einer allgemeinen Heldentat betrifft alle Helden, während die Belohnung nur der Held bekommt, der sie erfüllt.

Artefakt: Für einige Heldentaten erhältst du statt einer Belohnung ein Artefakt. Die entsprechende Heldentaten-Karte wird nach ihrer Erfüllung um 180 Grad gedreht, zählt damit jetzt als „Artefakt“ und dein Held erhält die auf ihr beschriebene Fähigkeit dauerhaft. Artefakte bringen üblicherweise keine höhere Erfahrungsstufe ein und sind keine Schatzkarten, sondern zählen als erfüllte Heldentaten.

Suche: Für diese Heldentaten musst du zunächst eine Probe bestehen, bevor du die eigentliche Zielperson findest. Sobald du den richtigen Ort gefunden hast, kannst du versuchen, die Bedingungen der Heldentat zu erfüllen. (Was üblicherweise den Kampf mit einem Monster bedeutet ...) Gelingt es dir während deines Zugs nicht, die Heldentat zu erfüllen, musst du in deinem nächsten Zug erneut nach dem Ziel suchen.

BEDINGUNGEN FÜR DIE ERFÜLLUNG VON HELDENTATEN

Gelegenheit: Diese Heldentaten erfordern einen speziellen Würfelwurf. Jeder Versuch, diesen Würfelwurf zu schaffen, kostet dich 1 Bewegungspunkt. Dabei kannst du pro Zug so viele Versuche unternehmen, wie du Bewegungspunkte hast. Sollte sich dir die Gelegenheit bieten, deine Chancen zu erhöhen, darfst du sie nutzen, so oft wie es dir möglich ist, und die entsprechenden Boni anhäufen – allerdings darfst du diese dann nur in einem einzigen Versuch verwenden!

Begleitung: Diese Heldentaten erfordern das Aufsuchen eines bestimmten Ortes, um dort z.B. eine Person zu treffen und sie an einen anderen,

auf der Karte genannten Ort zu bringen. Handelt es sich dabei um eine allgemeine Heldentat, wird sie zu einer persönlichen Heldentat, sobald du diese Person triffst und du musst sofort eine neue allgemeine Heldentat aufdecken. Liegen vor einem Spieler bereits 3 Heldentaten (das erlaubte Maximum!) offen aus, muss er in diesem Fall eine andere abgeben oder auf die neue Heldentat verzichten. Lege einen Marker auf die Heldentatenkarte, um anzuzeigen, dass der Gesuchte dich bereits begleitet. Das Begegnen mit und das Abliefern der Person zählen als „freie Aktionen“. Sollte sich ein anderer Held während einer solchen Heldentat am selben Ort wie dein Held aufhalten, kann er dich während seines Zugs herausfordern, um dir die Person abzunehmen. Ist sein Standard-Angriff gegen dich erfolgreich, fügt er dir keine Wunden zu, sondern nimmt dir nur deinen Schützling samt Heldentat ab und legt sie als persönliche Heldentat ins eigene Inventar. Auch hierbei gilt: Mehr als 3 offen ausliegende Heldentaten sind nicht erlaubt!

Opfer: Dies sind die leichtesten Heldentaten, aber auch die schmerzhaftesten. Diese Heldentaten haben oft einen „dunklen“ oder wenig heldenhaften Hintergrund und belohnen den Spieler üblicherweise mit Gefahrenpunkten und einer höheren Erfahrungsstufe. Der Held begibt sich einfach an den auf der Heldentaten-Karte angegebenen Ort und „zahlt“ dort den erforderlichen Preis, um die Heldentat zu erfüllen.

Kopfgeldjagd: Für diese Heldentaten begibst du dich zunächst an den Ort, an dem sich dein Gegner aufhält. Wenn du versuchst, die Heldentat zu erfüllen, darf er dich in einer „freien Aktion“ angreifen. (Der Spieler zu deiner Linken würfelt für ihn.) Dein Gegner hat nur einen Standard-Angriff pro Zug und du solltest alle von dir geschlagenen Wunden mit Markern kennzeichnen, falls er mehr als 1 Lebenspunkt besitzt. Nach dem Angriff des Heldentaten-Gegners kannst du selbst ihn herausfordern, indem du 1 Bewegungspunkt bezahlst – sofern du deinen Standard-Angriff für diesem Zug nicht bereits verbraucht hast! (Genauerer unter: Spezielle Aktionen: Zweikampf)

Gefahr: Diese Heldentaten ähneln der Heldentat „Kopfgeldjagd“, wobei die Aufgabe hierbei allerdings darin besteht, an dem geforderten Ort eine Bedrohung zu überwinden. Der erste

Versuch zählt als „freie Aktion“; zusätzliche Versuche kosten je 1 Bewegungspunkt. Diese Versuche zählen nicht als Herausforderungen: Du kannst also so viele Versuche unternehmen, wie dir Bewegungspunkte zur Verfügung stehen. Fehlschläge wirken sich auf alle Helden an diesem Ort aus – vergleichbar mit einer Falle –, aber nur der Held, der am Zug ist, kann die Heldentat erfüllen.

OPTIONALE SPIELVARIANTEN

Wenn du mit Erweiterungsregeln spielen möchtest, solltest du dich vor dem Spiel mit den anderen Spielern darüber einigen. Noch mehr Varianten findest du unter www.truant.de

Variante „Helden treffen Helden“: Treffen sich 2 oder mehr Helden auf einer Ortskarte, können sie vereinbaren, gemeinsam eine Runde zu rasen. Diese Zeit dürfen sie dann dazu nutzen, alle in ihren Inventaren ausliegenden Gegenstände und auch die noch nicht erfüllten Heldentaten untereinander nach Belieben zu tauschen.

Kartensätze miteinander kombinieren: Die einfachste Möglichkeit Dungeoneer-Kartensätze miteinander zu kombinieren, ist alle Karten zusammenzumischen und den Regeln zum Spielaufbau wie üblich zu folgen. (Jede Karte trägt in der linken unteren Ecke das Symbol ihres Kartensatzes, damit sich die Sätze später wieder leicht trennen lassen.) Bei der Kombination eines Verlies- und eines Gelände-Kartensatzes werden die „Eingänge“ getrennt voneinander auf der Spielfläche platziert und jeder Spieler darf wählen, auf welchem sein Held das Spiel beginnt. Jeder Spieler erhält als persönliche Heldentat je 1 Heldentaten-Karte aus dem Gelände- und dem Verlies-Kartensatz. Erst danach werden die restlichen Heldentaten-Karten zusammengemischt und die allgemeine Heldentat bestimmt. Darüber hinaus ist es auch möglich, sich seine eigene Kartenauswahl zusammenzustellen. Achte dabei aber besonders darauf, dass sich anschließend auch alle für die ausgewählten Heldentaten notwendigen Ortskarten im Kartensatz befinden.

GLOSSAR

Angrenzend: Ein Raum, der mit einem anderen Raum durch einen Ausgang – das kann auch eine Wand sein! – verbunden ist, grenzt an diesen an.

Buchstaben-Marker: Sie werden aus den Karten zum Ausschneiden hergestellt und dienen zur Bestimmung der Position von Gegenständen. Ein Marker wird auf der Karte mit dem Gegenstand und ein entsprechender Marker auf der Ortskarte platziert, auf der sich der Gegenstand befindet (A-A, B-B, usw.). Sie sind auch sehr nützlich zur Markierung von Abwasserkanälen oder Portalen, die Gelände- und Verlies-Bereiche verbinden.

Du: Ist auf einer Karte von „dir“ oder „deiner“ die Rede, bezieht sich dies immer auf den Spieler, der die Karte einsetzen möchte.

Einmal pro Zug: Einige Effekte können während des Zugs eines Spielers nur einmal benutzt werden. Kommt der Effekt während des Zugs eines Spielers zum Einsatz, kann er bis zum Beginn des Zugs des nächsten Spielers nicht mehr eingesetzt werden.

Erzwungene Ablage: Verlangt ein Karteneffekt von dir, eine eigene Karte abzulegen, handelt es sich dabei um eine erzwungene Ablage.

Gegenangriff: Ein Spieler darf keinen Angriff mit einer Angriffs-Art beginnen, die mit einem rautenförmigen Symbol für den Gegenangriff gekennzeichnet ist. Wird er allerdings mit dieser Art angegriffen, vermag er bei einem erfolgreichen Treffer auch eine Wunde zu verursachen.

Gestürzt/hingelegt und Aufstehen: Es gibt bestimmte Karten-Effekte, die deinen Helden handlungsunfähig machen. Lege die Spielfigur deines Helden auf die Seite, wenn dies geschieht. In dieser Lage können Helden – außer für's Aufstehen – keine Bewegungs-Punkte ausgeben. Um deinen Helden wieder aufzurichten, musst du 1 Bewegungspunkt ausgeben. Zudem kann es erforderlich sein, dass du die Herausforderung bezwingen musst, die deinen Helden zu Fall gebracht hat.

Inventar: Das Inventar besteht aus der Helden-Karte, der Punkte-Karte, den Heldentaten-Karten, den Vorteils-Karten, den dauerhaften Fluch-Karten, den Schatz-Karten und der Monster-Horde, die ein Spieler während des Spiels vor sich liegen hat.

Jederzeit: Eine Karte mit der Bezeichnung „jederzeit“ kann während oder außerhalb des

Zuges eines Spielers ausgespielt werden, wenn die entsprechenden Ressourcen vorhanden sind. Wenn eine solche Karte einen Würfelwurf modifiziert, muss sie vor diesem Wurf zur Anwendung kommen.

Marker: Im Spiel kommen mehrere Arten von Markern zum Einsatz. Die Spielfigur Deines Helden kennzeichnet z.B. seine Position auf dem Spielfeld, ein Buchstabenmarker auf einer Ortskarte und sein entsprechendes Gegenstück auf einer Karte bestimmen, wo sich ein Gegenstand befindet. Weitere Marker zeigen den Vorrat an Ruhm- und Gefahrenpunkten an, halten Wunden fest und erinnern an noch ungenutzte Bewegungs-Punkte. TIPP: Zur besseren Übersicht benutze einen Marker der Art, den du auch für die Ruhmespunkte einsetzt, für positive Effekte und einen der Marker für Gefahrenpunkte für negative Effekte.

Möglicher Ausgang: Bei einem möglichen Ausgang handelt es sich um einen Ausgang, der mit dem Ausgang einer angrenzenden Ortskarte verbunden ist und nicht durch eine Wand blockiert wird.

Monster-Horde: Die Monster in deinem Inventar bilden eine sogenannte Monster-Horde. Um sie einzusetzen, musst du Gefahrenpunkte eines Gegners ausgeben. Deine Horde kann höchstens aus 3 Monstern bestehen, wobei du während deiner Karten-Phase jeweils ein Monster aus deiner Horde ablegen darfst.

Rasten: Ein Held darf auch einmal ein Püschchen machen und einen ganzen Zug lang auf einer Ortskarte stehen bleiben. Punkte erhält er dafür allerdings nur einmalig und zwar nur von dieser einen Ortskarte.

Raum: Neben Gängen oder Straßen gibt es auch noch Räume (in Höhlen oder Häusern), in denen meist größere Gefahren oder Aufgaben auf den Mutigen warten.

Sofort: Eine Karte, die ausgespielt wird und danach auf dem Ablagestapel landet, besitzt nur einen einmaligen, sofortigen Effekt. Sie verbleibt nicht dauerhaft im Spiel.

Standard-Angriff: Helden und Monster können pro Zug einen Angriff in einer Angriffs-Art ein-

leiten, die mit dem Kreis-Symbol für einen Standard-Angriff gekennzeichnet ist. Der Standard-Angriff darf auch für einen Gegenangriff genutzt werden.

Treffer: Während eines Kampfes erzielt die Seite mit dem höchsten Kampfergebnis einen erfolgreichen Angriff und damit einen Treffer. Bei einem Unentschieden landet keine Seite einen Treffer. Die Standardfolge eines Treffers lautet: „Füge dem Gegner 1 Wunde zu“.

Verfügbar: Während deiner Helden-Phase kannst du Ruhmespunkte ausgeben, um Vorteile und Schätze von deiner Hand in dein Inventar zu spielen. Sobald dies geschieht, werden diese Karten als „einsatzbereit“ bezeichnet, da ihre Effekte nun aktiviert wurden.

Ziel: Das Ziel ist der Empfänger eines Karten-Effekts. Derjenige, der eine Karte ausspielt, wählt auch das Ziel aus.

DAS SOLO-SPIEL

Spielziel: Vollbringe bis zu 3 Heldentaten und kehre zu dem Eingang zurück, von dem aus du gestartet bist.

Spielablauf: Im wesentlichen entspricht das Solospiel in Aufbau und Ablauf dem normalen Spiel mit mehreren Spielern. Allerdings gibt es auch einige Änderungen:

So darfst du dir zum Beispiel vor Spielbeginn den Helden aussuchen, mit dem du spielen möchtest. Bevor es losgeht müssen dann aus den Abenteuerkarten noch alle Karten der Kategorien VER-SCHIEBUNG und VERZERRUNG entfernt werden, ebenso alle Karten, die mehrere Helden erfordern. Trenne den Abenteuerkartenstapel in einen Ruhmesstapel (enthält alle Vorteile und Schätze) und einen Gefahrenstapel (enthält alle Flüche und Ereignisse). Ziehe verdeckt 1-3 Heldentaten – je nachdem, wie lange du spielen willst –, decke sie auf und lege die restliche Heldentatenkarten beiseite.

Spielzug: Die einzelnen Phasen einer Runde mussten den Erfordernissen des Solospiels angepasst werden (siehe unten):

Jedes Mal, wenn du in Phase 4 deinen Helden bewegt hast (Natürlich darfst du auch in diesem Spiel stehen bleiben!), erhältst du nur die Ruhmespunkte, aber nicht die Gefahrenpunkte. Stattdessen würfelst du mit so vielen Würfeln, wie die Gefahrenpunkte der betreffenden Ortskarte angeben. Für jeden Würfel, dessen Ergebnis kleiner oder gleich ist als die aufgedruckten Gefahrenpunkte, ziehst du eine Karte vom Gefahrenstapel und deckst sie auf. Diese Karten gelten als „ausgespielt“ und dabei aufgedeckte Monster greifen dich an. Aufgedeckte Flüche werden zuerst ausgewertet. Flüche, die bestimmte Monster oder Fallen betreffen, bleiben so lange offen und unwirksam liegen, bis eine zugehörige Karte aufgedeckt wird. Alle Monster werden am Ende des Kampfes abgelegt. Erfahrene Spieler, die eine größere Herausforderung suchen, können das Monster mit den meisten Gefahrenpunkten, das bei Kampfbeginn noch lebt, der Monsterhorde hinzufügen (Sie behält ihr übliches 3-Monster-Limit!) Jede Runde, wenn du ein Monster vom Stapel aufdeckst, greifen dich auch die Monster aus der Horde an.

Für jedes besiegte Monster, darfst du sofort 1 Karte vom Ruhmeskartenstapel ziehen. Am Ende deines Zuges (Karten-/Schlussphase) darfst du ebenfalls 1 Karte von diesem Stapel ziehen. Permanente Schätze dürfen nur im Anschluss an die Auswertung eines Kampfes ausgespielt werden. Permanente Vorteile dürfen nur auf einem Eingangsfeld ausgespielt werden. Sofort wirksame Karten und Reaktionen sind von diesen Einschränkungen nicht betroffen. Der Endgegner muss im Solospiel nicht unbedingt besiegt werden.

Auch im Solospiel können Varianten des normalen Spiels, wie z.B. die „Vertraute Gegend“ gespielt werden.

Spielzug für das Solospiel:

1. Anfangs-Phase (bleibt unverändert)
2. Aufbau-Phase (bleibt unverändert)
3. Helden-Phase (Änderungen wie oben)
4. Kerkermeister-Phase
 - a) Zufallsbegegnungen auswürfeln
 - b) Kampf (nach den üblichen Regeln)
5. Karten-/Schluss-Phase (Ziehe 1 Karte vom Ruhmeskartenstapel)

DAS KAMPAGNENSPIEL

Wer mit „mehr“ Rollenspiel-Feeling spielen möchte, kann Dungeoner auch nach diesen Regeln spielen. Dazu eignen sich am besten 3 oder mehr Spieler. Im Kampagnen-Modus übernimmt ein einzelner Spieler die Rolle des Kerkermeisters, während die anderen in die Heldenrollen schlüpfen. Dabei versuchen die Helden als Gruppe zu gewinnen. Dafür müssen sie mindestens 3 allgemeine Heldentaten und jeder Held seine verdeckte, persönliche Heldentat erfüllen. Der Kerkermeister gewinnt, wenn er so viele Helden besiegt hat, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen (Er selbst zählt NICHT mit!). Er muss nicht gegen alle Spieler kämpfen, sondern darf auch die Helden eines bestimmten Spielers mehrmals besiegen. Die Anzahl der von ihm besiegten Helden hält er auf beliebige Weise fest, z.B. auf einem Zettel. Der Kerkermeister verfügt über eine besondere, umherziehende Monsterhorde, die er über den Spielplan bewegt und die für ihn Helden angreifen oder Begleiter aus entsprechenden Heldentaten stehlen kann. (Dieser zügellose Haufen kann natürlich selbst keine Heldentaten erfüllen ...)

Spielvorbereitungen: Der Stapel der Abenteuer-Karten wird auf zwei Stapel aufgeteilt, wobei alle Vorteile und Schätze einen Ruhmes-Stapel bilden, von dem die Spieler Karten ziehen und alle Ereignisse und Flüche bilden den Gefahren-Stapel, von dem der Kerkermeister seine Karten zieht.


- Jeder der Helden-Spieler wählt eine Helden-Karte aus dem vorhandenen Vorrat.
- Jeder Helden-Spieler erhält verdeckt seine persönliche Heldentat. Der Kerkermeister darf diese Karten nicht sehen, aber die anderen Spieler dürfen sie sich untereinander zeigen. Damit die Spieler gewinnen, muss jeder Spieler seine persönliche Heldentat erfüllen. Dann deckt der Kerkermeister 2 allgemeine Heldentaten auf. Im Kampagnenspiel ist es seine Aufgabe, dass immer 2 allgemeine Heldentaten aufgedeckt sind.
- Entnehme dem Stapel mit den Ortskarten die Eingangs-Karte und 4 zufällig ausgewählte Gänge oder Straßen. Der Eingang wird in der Mitte der Spielfläche platziert und an seine 4 Ausgänge wird jeweils 1 Gang/Straße gelegt.
- Jeder Heldenspieler erhält eine Punkteübersicht. Dann setzen sie die Spielfiguren ihrer

Helden auf die Eingangs-Karte und erhalten für den Eingang die entsprechenden Ruhmes- und Gefahren-Punkte.

- Jeder Helden-Spieler erhält verdeckt eine Abenteuer-Karte. Der Kerkermeister zieht 7 Abenteuer-Karten.

Zugreihenfolge des Kampagnenspiels:

Die Zugreihenfolge des Kampagnenspiels unterscheidet sich von der im normalen Jeder-gegen-jeden-Spiel. Zunächst ist der Kerkermeister am Zug, dann spielt jeder der Helden-Spieler im Uhrzeigersinn seine Helden-Phase, beginnend mit dem linken Nachbarn des Kerkermeisters. Dies wird wie ein überlanger Zug behandelt, so dass Karten, deren Effekt einen Zug lang anhält, bis zur Anfangs-Phase des Kerkermeisters wirksam sind.

Anfangs-Phase: Alle Ausgänge nehmen wieder ihren Ursprungszustand ein. Karten, die nur einmal pro Zug eingesetzt werden können, dürfen ab sofort wieder benutzt werden und Karten, deren Effekt nur einen Zug anhält, werden wirkungslos. Die Bewegungspunkte seiner Monsterhorde markiert der Kerkermeisters, indem er entsprechend viele Marker auf die Karte des flinksten Monsters der Horde legt. (Die Schnelligkeit eines Monsters bestimmt der Zahlenwert unter der Raute mit Stiefel ) Wird dieses Monster im Kampf besiegt, können die anderen auch nicht weiter laufen.

Kerkermeister-Phase: Der Kerkermeister beginnt die Runde und führt die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch:

a) Aufbau: Der Kerkermeister zieht 3 Ortskarten und legt sie nacheinander an beliebige Ortskarten an. Die erste allerdings muss an eine Karte grenzen, auf der sich ein Held befindet oder zumindest so nah, wie möglich an eine solche angelegt werden. Und natürlich muss die Position erlaubt sein.

b) Abenteuer: Der Kerkermeister kann die Gefahren-Punkte eines beliebigen Spielers ausgeben, um Flüche und Ereignisse auf diesen auszuspielen. Die Ereignisse müssen gleichzeitig ausgespielt, Flüche dagegen dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Abenteuer-Schritts der Kerkermeister-Phase eingesetzt werden. Einige der folgenden Punkte wurden gegenüber dem Normal-Spiel geändert.

Die Monster-Horde: Diese Monster-Horde wird erst gebildet, wenn der Kerkermeister nach einem Kampf über ein überlebendes Monster verfügt. Sobald dies der Fall ist, markiert er den Ort, an dem eines seiner Monster angegriffen hat, als momentane Position seiner Horde mit der Monsterfigur. In diesem Schritt können der Horde auch neue Monster zugeordnet werden. Dabei spielt es keine Rolle, auf welcher Ortskarte sie gerade eingesetzt wurden; sie bewegen sich nach dem Kampf quasi „automatisch“ auf die Karte, auf der die Horde steht, um sich ihr anzuschließen.

Die Horde bewegen: Die Monster-Horde bewegt sich wie ein Held, indem für jede betretene Ortskarte ein Marker von der obersten Monsterkarte der Horde entfernt wird. Die Monster ignorieren aber alle Fallen, verschlossene oder mit Fallen gespickte Ausgänge und Hindernisse (Ausnahme: Wände gelten auch für Monster!), können aber Effekte auf Ortskarten wie ein Held aktivieren. Die Monster-Horde kann einmal pro Zug während des Abenteuer-Schritts einen Helden mit einem Überraschungsangriff angreifen.

Die Horde kämpft: Die Kämpfe werden wie gewohnt ausgewertet. Gelingt es der Horde den Begleiter eines Helden zu entführen, muss der Held auch die zugehörige Heldentaten-Karte abgeben und diese ist dann aus dem Spiel. (Was die Monster einmal haben, geben sie nicht wieder her ...) Ein Held mit 0 Lebenspunkten gilt als besiegt. Der Spieler, der diesen Helden kontrolliert, legt alle Karten auf den Ablagestapel, mit der Ausnahme der Heldentaten und wählt eine neue Helden-Karte. Dieser neue Held beginnt wieder am Eingang auf Level 1 und besitzt 6 Lebenspunkte. Der Ort, an dem der Held besiegt wurde, wird mit einem Marker gekennzeichnet, ebenso alle Schatz-Karten, um anzuzeigen, dass sie an dieser Stelle „abgelegt“ wurden und dort wieder aufgenommen werden können (siehe auch den Punkt „Plündern“).

Erwiderung/Reaktion: Gibt es in einem Raum mehrere Verteidiger, ordnen die verteidigenden Spieler die Verteidiger den Angreifern zu (Nie mehr als ein Verteidiger pro Angreifer). Gibt es mehr Verteidiger als Monster und wollen alle kämpfen, würfeln die Spieler untereinander die Initiative aus, d.h. die Spieler mit den höchsten Ergebnissen dürfen die Monster bekämpfen.

Auswertung eines Kampfes: Für jede Wunde, die ein Monster einem Helden zugefügt hat, erhält der Kerkermeister einen Gefahren-Punkt, den er nach eigenem Ermessen verteilen kann. Für jede Wunde, die ein Held einem Monster zufügt, erhält dieser Held einen Ruhmes-Punkt. Helden dürfen permanente Vorteile und Schätze nur während der Auswertung nach einem Kampf ausspielen, an dem sie auch beteiligt waren. Das Ausspielen von Vorteilen und Schätzen vom Typ „sofort“ und „Reaktion“ ist nicht in dieser Weise beschränkt.

c) Kartenablage: Der Kerkermeister darf eine Karte von der Hand oder aus seiner Monster-Horde auf den Ablagestapel legen und muss seine Hand anschließend wieder auf 7 Karten ergänzen.

3. Helden-Phase: Nach der Kerkermeister-Phase spielt zuerst der Spieler links neben dem Kerkermeister seine Helden-Phase durch, dann folgen im Uhrzeigersinn die übrigen Mitspieler. Die Bewegungspunkte des Helden werden auf seine Grundschnelligkeit zurückgesetzt. Die Helden-Phase ist zweigeteilt:

a) Abenteuer: Während seines Abenteuer-Schritts darf ein Held die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

Bewegung: Dies funktioniert wie im normalen Spiel. Bewegt sich ein Held auf eine Karte, auf der auch die Monster-Horde steht, so erhält eines der Monster (der Kerkermeister wählt, welches) einen Überraschungsangriff gegen diesen Helden. Gibt der Spieler nicht alle Bewegungspunkte seines Helden aus, kann 1 Punkt davon aufgehoben werden, der außerhalb der entsprechenden Helden-Phase ausgegeben werden darf. Mit einem Marker wird dies auf der Helden-Karte vermerkt.

Plündern: Ein Bewegungspunkt kann ausgegeben werden, um einen Schatz, der zuvor in auf dieser Ortskarte abgelegt wurde, aufzunehmen. Er wird ins Inventar gelegt und ist direkt verfügbar. ACHTUNG: Das Schatzlimit muss eingehalten werden!

Einen Schatz weitergeben: Ein Bewegungspunkt kann ausgegeben werden, um einen „verfügbaren“ Schatz in das Inventar eines anderen

Helden zu legen, der sich auf derselben Karte aufhalten muss. Dieser Held muss über einen freien Platz im Inventar verfügen und natürlich auch bereit sein, den Schatz anzunehmen.

Erforschen: Ein Bewegungspunkt kann ausgegeben werden, um eine zusätzliche Ortskarte zu ziehen – sofern es noch einen Vorrat an Ortskarten gibt. Diese Karte muss so gelegt werden, dass sie an die Karte grenzt, auf der dieser Held steht. Falls das nicht möglich ist, soll sie so nah daran wie möglich platziert werden. Diese Aktion ist nur einmal pro Zug zulässig.

Eine Heldentat erfüllen: Wenn ein Held den auf seiner persönlichen Heldentat bezeichneten Raum betritt und sich entschließt, diese zu erfüllen, muss er die Heldentaten-Karte zuerst aufdecken, bevor er seinen ersten Versuch machen darf.

b) Kartenablage: Jeder Held darf einen „verfügbaren“ Schatz auf die Ortskarte ablegen, auf der er sich befindet (dann mit einem Marker versehen), oder den Schatz auf den Ablagestapel befördern. Das Ablegen einer Karte ist keine Pflicht. Auf jeden Fall wird in diesem Schritt eine Abenteuer-Karte vom Ruhmes-Stapel gezogen. Danach dürfen für je einen Ruhmes-Punkt noch weitere Abenteuer-Karten gezogen werden.

Spezielle Aktionen: Folgende Aktionen können unabhängig davon durchgeführt werden, ob man am Zug ist oder nicht.

- Eine Karte vom Typ „JEDERZEIT“ ausspielen.
- Reaktions-Karten ausspielen (wenn man sich im Reaktions-Schritt eines Kampfes befindet!)
- Den Effekt einer „verfügbaren“ Karte aktivieren (wenn die Karte dies zulässt!)
- **Hilfe:** Einen sofort wirkenden Vorteil oder sofort wirkenden Schatz ausspielen oder eine „verfügbare“ Karte aktivieren, um einem anderen Helden zu helfen, der sich in diesem Moment auf derselben Ortskarte aufhält. Natürlich vorausgesetzt, man verfügt über die dazu nötigen Bewegungs- oder Ruhmes-Punkte.
- **Zum Zweikampf fordern:** Dies kostet einen Bewegungspunkt. Ein Zweikampf ist ein Kampf, der durch einen Helden oder die Monster-Horde begonnen wird. Der Angreifer muss sich dabei im selben Raum befinden wie der herausgeforderte Charakter. Ein Zweikampf kann dazu benutzt werden, um eine Monster-Horde oder einen Helden durch die Verwundung zu schwächen oder dem oder den Herausgeforderten den Begleiter aus einer laufenden Heldentat abzugeben. Im Kampagnenspiel dürfen Helden KEINE anderen Helden angreifen.

IMPRESSUM

Autor, Spielentwicklung, Illustrationen und Graphik: THOMAS DENMARK

Weitere Illustrationen: BEN VAN DYKEN

Mitwirkende: MORGAN GRAY, MOLLY MENDOZA, JOHN NEPHEW, MICHELLE NEPHEW

Übersetzung: DANIELA BUGYI, MICHAEL HOSSMANN

Redaktion: GOTTFRIED BARTJES, REINER HEEP, WINFRIED HEEP, MARIO TRUANT

DUNGEONEER • Tomb of the Lichlord ©2003/2005 Thomas Denmark. DUNGEONEER, das DUNGEONEER-Logo, TOMB OF THE LICHLORD sind Marken von THOMAS DENMARK.

© 2005 der Übersetzung und der deutschen Ausgabe MARIO TRUANT VERLAG.

Unter Lizenz von ATLAS GAMES, USA. Alle Rechte vorbehalten.

DUNGEONEER • DIE KATAKOMBEN DES HEXENMEISTERS

Art.-Nr. 5404 • ISBN 3-934282-40-7

TRUANT
www.truant.de