



Zurück in den Dungeon



Ein Spiel für 2-6 beutehungrige Personen von Ken Gruhl und Quentin Weir ab 8 Jahren

Einführung

Begebt euch auf die große Dungeonexpedition in die finstersten Tiefen des Verlieses! Fordert euer Glück heraus, um euren Mitspielern den besten Teil der Beute wegzuschnappen! Denn je tiefer ihr in das Verlies hinabsteigt, desto wertvoller wird diese Beute. Doch Vorsicht ist geboten: Auch eure Feinde werden herausfordernder. Steigt Erfahrungsstufen auf, aber wenn ihr am Leben bleiben wollt, geht ihr dabei den Drachen besser aus dem Weg!

Spielmaterial

80 Dungeonkarten:

48 Verlieskarten, 24 Drachenkarten,

8 Klaukarten



Vorderseite

Rückseite

102 Plättchen Gefährten (Vorderseite)



je 20x Priester, Krieger,
Zauberer, Dieb, 22x Champion

Erfahrung (Rückseite)



96 Beuteplättchen



20x 1 Münze

40x 2 Münzen



30x 3 Münzen



3x Rubin



3x Smaragd

11 Heldentafeln



6 Ebenenmarker



6 Stufenmarker

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



Spielübersicht

Jeder von euch führt eine kampferprobte Gruppe von Gefährten bei ihrer Unternehmung, ein monsterverseuchtes Verlies zu erkunden und die gefundenen Schätze mitzunehmen. Dabei deckt ihr nach und nach Spielkarten von einem gemeinsamen Stapel auf und habt damit selbst in der Hand, wie weit ihr in das Verlies einzudringen wagt. Denn wer einem Monster begegnet, das er nicht bezwingen kann, verliert sämtliche in dieser Runde gemachte Beute.






Im Laufe des Spiels entwickelt ihr euch: Mächtigere Gefährten stehen euch zur Seite, und ihr könnt auf tiefere Ebenen des Dungeons hinabsteigen, wo wertvollere Beute zu finden ist. Dort tummeln sich aber auch fiesere Monster.

Wer am Spielende die wertvollste Beute besitzt, gewinnt.

Spielaufbau



1. Teilt jedem Spieler zufällig 1 Heldentafel zu und gebt ihm 1 Stufen- sowie 1 Ebenenmarker, die er an die Dungeonebene 1 **a** bzw. die Heldenstufe 1 **b** der Tafel legt.
2. Legt die Gefährtenplättchen (mit der Vorderseite nach oben) in der Mitte der Spielfläche bereit. Nehmt euch die Gefährtenplättchen, die eure Heldenstufe angibt, und legt diese mit der Gefährtenseite nach oben auf das Abenteuergruppenfeld eurer Tafel **c**.
3. Mischt **verdeckt** die Beuteplättchen und legt von diesen entsprechend der Spielerzahl die folgende Anzahl in der Mitte der Spielfläche bereit:

Spielerzahl	Beuteplättchen
2	40 
3	55 
4	70 
5	80 
6	90 

Dies ist die in dieser Partie verfügbare Beute. Ihre Anzahl ist also spielerabhängig, ihr genauer Wert dagegen zufallsabhängig.

4. Mischt die Dungeonkarten und legt sie als verdeckten Zugstapel in der Mitte der Spielfläche bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel. Wenn dieser Zugstapel aufgebraucht ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Zugstapel bereit.
5. Legt alles nicht benötigte Spielmaterial unbesehen in die Schachtel zurück; ihr braucht es in dieser Partie nicht mehr. Der mutigste Spieler beginnt. Wahlweise könnt ihr den Startspieler natürlich auch zufällig bestimmen.



Die Heldentafel

Jeder Spieler hat eine Heldentafel vor sich liegen, auf der er seine erbeuteten Schätze und sonstigen Errungenschaften verwaltet. Eine solche Tafel besteht aus mehreren Feldern und Ablageflächen:



1 Die Klasse des Helden und seine einzigartige Spezialfähigkeit

Soweit die Fähigkeit diesen Regeln widerspricht, geht sie vor. Die Fähigkeit kann beliebig oft pro Dungeonabenteuer eingesetzt werden, es sei denn auf der Heldentafel steht es anders.

2 Dungeonebene

Zieht ihr eine Verlieskarte, müsst ihr die Reihe entsprechend eurer aktuellen Dungeonebene abhandeln. Siehe „Verlieskarte“, S. 4.

3 Heldenstufe

Sie gibt die Gefährten vor, die euch in einem Dungeonabenteuer zur Verfügung stehen (siehe „Spielaufbau“, S. 2 und „Ende eines Dungeonabenteuers“, S. 7). Stufe 5 gibt euch eine weitere Spezialfähigkeit; Anzahl und Zusammensetzung eurer Abenteurergruppe dagegen bleibt wie auf Stufe 4. Soweit die Fähigkeit diesen Regeln widerspricht, geht sie vor.

4 Geldbeutel

Im aktuellen Dungeonabenteuer gewonnene Beuteplättchen legt ihr zunächst hierhin. Siehe „Verlieskarte“, S. 4.

5 Rucksack

Hierher verschobene Beuteplättchen verliert ihr nicht, auch wenn ihr aus dem Dungeon fliehen müsst. Siehe „Schätze sichern“, S. 7.

6 Abenteurergruppenfeld

Haltet hier die Gefährten bereit, die ihr für das nächste Dungeonabenteuer zur Verfügung habt (siehe „Spielaufbau“, S. 2). Außerdem: Legt Gefährten, die ihr im aktuellen Dungeonabenteuer bereits gegen Monster eingesetzt habt, mit ihrer Erfahrungsseite nach oben zunächst hierher. Siehe Kastentext „Gefährten“, S. 4.

7 Erfahrungsfeld (XP = „Experience Points“)

Verschiebt eingesetzte Gefährten nach erfolgreichem Ende eines Dungeonabenteuers vom Abenteurergruppenfeld hierher, mit ihrer Erfahrungsseite nach oben. Siehe „Schätze sichern“, S. 4.

8 Schatzfeld

Legt Gefährten, die ihr für das Öffnen von Kisten eingesetzt habt, mit ihrer Gefährtenseite nach oben zunächst hierher. Siehe „Verlieskarte“, S. 4.



Spielablauf

Das Spiel ist in **Runden** unterteilt, die **Dungeonabenteurer**. Während einer Runde sind die Spieler solange im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis jeder Spieler seine **Schätze gesichert** hat oder **geflohen** ist.

Seid ihr an der Reihe, habt ihr **2 Aktionsmöglichkeiten**:

- 1 **Ruhm suchen – 1 Karte aufdecken**
oder
- 2 **Schätze sichern – eigenes Dungeonabenteurer beenden**

1 Ruhm suchen – 1 Karte aufdecken

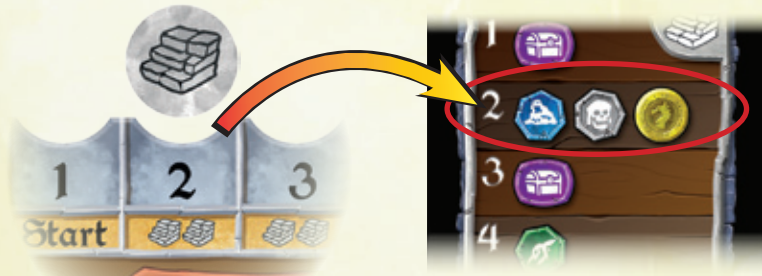
Wenn ihr Ruhm suchen wollt, zieht ihr 1 Dungeonkarte vom Stapel und legt sie vor euch aus; liegen dort bereits 1 oder mehrere, kommt die neue rechts daneben. (So entsteht also nach und nach eure Auslage für dieses

Dungeonabenteurer.) Ihr müsst euch jetzt dem stellen, was euch laut Karte begegnet. Es gibt 3 verschiedene Arten von Dungeonkarten: **Verlieskarten**, **Drachenkarten** und **Klaukarten**.

Verlieskarten






Verlieskarten sind entsprechend der 5 Dungeonebenen in **5 Reihen** unterteilt. (Jede Reihe entspricht also 1 der 5 Dungeonebenen.) Wenn ihr eine Verlieskarte zieht, schaut ihr nur auf die Reihe, die eurer aktuellen Dungeonebene entspricht. Diese wird auf eurer Heldentafel angezeigt.



Dungeonebene


Jede Ebene eines Dungeons beherbergt Monster und Schätze, manchmal sogar beides auf einmal.

Es gibt 3 Arten von **Monstern** im Dungeon: Kobolde , Schleimwesen  und Skelette . Ihr müsst jedes Monster auf eurer aktuellen Ebene besiegen, indem ihr eure Gefährten einsetzt (siehe Kastentext). Schafft ihr das nicht, müsst ihr fliehen (siehe *Fliehen*, S. 6).


Gefährten

Jeder Gefährte hat 2 oder 3 Funktionen, von denen du 1 deiner Wahl nutzen kannst. Folgende Gefährten gibt es (welche ihr genau habt, gibt eure aktuelle Heldenstufe an):




Zauberer: Besiegt eine beliebige Anzahl von Schleimmonstern  ODER 1 beliebiges Monster ODER öffnet 1 Kiste.




Champion: Besiegt alle Monster 1 beliebigen Art ODER öffnet alle Kisten .





Krieger: Besiegt eine beliebige Anzahl von Kobolden  ODER 1 beliebiges Monster ODER öffnet 1 Kiste.



Priester: Besiegt eine beliebige Anzahl von Skeletten  ODER 1 beliebiges Monster ODER öffnet 1 Kiste.



Dieb: Öffnet alle Kisten  ODER besiegt 1 beliebiges Monster.

Habt ihr einen Gefährten eingesetzt, ist er danach **erschöpft**, und ihr dürft ihn nicht mehr erneut einsetzen, egal in welcher Funktion. Konnte der Gefährte bei seinem Einsatz ein Monster bezwingen, **gewinnt er Erfahrung**: Dreht dieses Gefährtenplättchen auf die Erfahrungsseite  um und lasst es vorläufig auf dem Abenteuergruppenfeld liegen.



Es gibt 2 Arten von **Schätzen** im Dungeon:

Beute und Kisten.

Beute: Für jedes Beutesymbol (👉) auf eurer Ebene, das die ausliegende Verlieskarte anzeigt, zieht ihr **1 Beuteplättchen** aus dem Vorrat und legt es **verdeckt** (ohne es selbst anzuschauen) in den **Geldbeutel** auf eurer Heldentafel.



Kisten: Kisten (👉), die ihr auf eurer Dungeonebene findet, sind **verschlossen**; ihr müsst **Gefährten** einsetzen, um sie zu öffnen. Die meisten Gefährten können lediglich 1 Kiste pro Ebene öffnen. Nur Diebe und Champions öffnen alle Kisten! Das Öffnen von Kisten ist optional; ihr könnt sie auch unangetastet im Gang liegen lassen. (Monster, die diese Kisten bewachen, müsst ihr aber zuvor bekämpfen.)

Für jede geöffnete Kiste zieht ihr **1 Beuteplättchen** aus dem Vorrat und legt es **verdeckt** (ohne es selbst anzuschauen) in euren **Geldbeutel**. Verschiebt die **Gefährten** sofort auf das Schatzfeld eurer Heldentafel. Ihr könnt sie in diesem Dungeonabenteuer nicht mehr einsetzen.

Hinweis: Dreht das Gefährtenplättchen **nicht** auf die Erfahrungsseite um – für das Öffnen von Kisten erhaltet ihr keine Erfahrung!



Variante für Fortgeschrittene: Einige Verlieskarten zeigen ein 🗡️-Symbol in der oberen rechten Ecke.

Wenn ihr 1 beliebige neue Karte aufdeckt, dürft ihr sofort (nur sofort – nicht zu einem späteren Zeitpunkt) 1 der vor euch ausliegenden Karten mit einem solchen 🗡️-Symbol abwerfen, um die neue Karte zu ignorieren und abzuwerfen. Zieht

stattdessen noch einmal und handelt die Begegnung auf dieser Karte ab. Das dürft ihr so oft in einem Dungeonabenteuer tun, wie ihr Karten mit einem 🗡️-Symbol habt.

Diese Variante solltet ihr erst ausprobieren, wenn ihr *Dungeon Roll – Zurück in den Dungeon* einige Male gespielt habt. Allerdings beziehen sich die Fähigkeiten der Helden *Alchemistin* und *Koboldhüuptling* darauf. Auch sie sollten also nur Verwendung finden, wenn ihr mit der Variante spielt.



Drachenkarten



Überall im Dungeon droht euch die Begegnung mit Drachen! Zieht ihr im laufenden Dungeon-abenteuer eure 1. oder 2. Drachenkarte, passiert noch nichts. (Sie bleiben lediglich aufgedeckt vor euch liegen.) Ist es jedoch eure **3. Drachenkarte**, müsst ihr diesen Drachen **bekämpfen**.

Um einen Drachen zu besiegen, benötigt ihr **3 beliebige Gefährten**. Wie jedoch auf den Drachenkarten angegeben, ist jeweils **1 Gefährtenart** gegen 1 bestimmte Drachenart im Kampf **effektiver**: 1 Gefährte dieser Art kann hier zusammen mit **1 beliebigen anderen** Gefährten anstelle der beliebigen 3 eingesetzt werden.

Hinweis: Die Farben der Drachen zeigen nur an, welche Gefährtenart gegen sie effektiver ist. Darüber hinaus haben sie keine Bedeutung.



Dieser Drache kann durch **3 beliebige Gefährten besiegt werden**. Diebe sind aber gegen diese Drachenart effektiver; der Drache kann daher auch durch **1 Dieb** und **1 beliebigen anderen Gefährten** besiegt werden, etwa durch **1 Zauberer** oder **1 weiteren Dieb**.

Alle Gefährten, die den Drachen besiegt haben, sind nun **erschöpft**: Dreht die Plättchen auf die **Erfahrungsseite** und lasst sie auf dem Abenteuergruppenfeld liegen.

Werft nur die besiegte Drachenkarte ab – also nicht die anderen beiden - und **legt verdeckt** (ohne sie selbst anzuschauen) **2 Beuteplättchen** auf euren **Geldbeutel**. Wenn ihr während dieses Dungeonabenteuers einem weiteren Drachen begegnet, müsst ihr auch diesen besiegen.

Wenn ihr einen Drachen nicht besiegen könnt, bleibt euch nur noch zu **fliehen**.

Klaukarten



Klaukarten erlauben euch, **1 verdecktes Beuteplättchen** eurer Wahl aus dem Geldbeutel oder Rucksack eines Mitspielers eurer Wahl zu nehmen und verdeckt in euren Geldbeutel zu legen (ohne es selbst anzuschauen).



Fliehen

Manchmal werdet ihr im Verlaufe eines Dungeon-abenteuers gezwungen sein, die Flucht zurück ans Tageslicht zu ergreifen:

- wenn ihr die Monster auf eurer aktuellen Dungeonebene nicht besiegen könnt
- wenn ihr die 3. Drachenkarte in einem Dungeon-abenteuer aufdeckt und sie nicht besiegen könnt

Ihr müsst dann **Beute und Erfahrung zurücklassen**, die ihr in diesem Dungeonabenteuer gesammelt habt. Tut nun Folgendes:

- Legt alle Beuteplättchen aus eurem **Geldbeutel** zurück in den Vorrat und werft die Erfahrungsplättchen auf eurem **Abenteuergruppenfeld** ab. (Legt aber nicht die Erfahrungsplättchen auf dem Erfahrungsfeld eurer Heldentafel ab; diese behaltet ihr.)
- Werft gegebenenfalls Gefährten von eurem Schatzfeld ebenfalls ab.
- Nicht eingesetzte Gefährten aus diesem Dungeon-abenteuer müsst ihr ebenfalls abwerfen; ihr dürft sie nicht mit ins nächste Dungeonabenteuer nehmen.
- Vor euch ausliegende Dungeonkarten kommen auf den Ablagestapel.

Nach einer Flucht ist euer aktuelles Dungeonabenteuer **beendet**, und ihr habt in dieser Runde keine Züge mehr.



② Schätze sichern - eigenes Dungeonabenteuer beenden

Ihr könnt euch auch entscheiden, eure erbeuteten Schätze zu sichern, indem ihr euch freiwillig aus dem Dungeon zurückzieht. Dadurch verstaut ihr alle in diesem Dungeonabenteuer erlangten Schätze und sonstigen Errungenschaften.

Euer aktuelles Dungeonabenteuer ist dann beendet. Durchläuft die folgenden Schritte:



- ① Verschiebt alle Beuteplättchen vom Geldbeutel eurer Heldenstufenanzeige auf den Rucksack.
- ② Verschiebt alle Erfahrungsplättchen vom Abenteuergruppenfeld auf das Erfahrungsfeld. Nicht eingesetzte Gefährten aus diesem Dungeonabenteuer müsst ihr dagegen abwerfen; ihr dürft sie nicht mit ins nächste Dungeonabenteuer nehmen.

Tiefer hinab in den Dungeon!

- ③ Unter jeder Dungeonebene auf eurer Heldenstufenanzeige stehen Treppensymbole. Wenn sich auf euren ausgelegten Karten aus dem letzten Dungeonabenteuer zusammen mindestens so viele Treppensymbole befinden, wie unter der nächsten Dungeonebene angegeben, **dürft** euren Marker auf diese Dungeonebene verschieben – was euch im nächsten Dungeonabenteuer erlaubt, tiefer zu steigen. Bewegt euren Ebenenmarker um 1 weiter nach rechts. Ihr dürft nach jedem Dungeonabenteuer nur **1 Dungeonebene hinabsteigen**.
- ④ Werft Gefährtenplättchen ab, die sich auf eurem Schatzfeld befinden. Vor euch ausliegende Dungeonkarten kommen jetzt auf den Ablagestapel.

Heldenstufen aufsteigen

- ⑤ Habt ihr genügend Erfahrungsplättchen auf dem Erfahrungsfeld eurer Heldenstufenanzeige gesammelt - die nötige Anzahl steht auf der Heldenstufenanzeige -, **werft** die geforderte Menge **ab** und zieht euren Heldenstufenmarker auf die nächsthöhere Stufe.

Wichtig: Ihr **müsst** Stufen aufsteigen, wenn ihr könnt! Ihr müsst mehrere Stufen auf einmal aufsteigen, wenn ihr genügend Erfahrungsplättchen habt.

Durch den Stufenaufstieg werdet ihr im nächsten Dungeonabenteuer mehr Gefährten zur Verfügung haben oder 1 bisheriger Gefährte wird zum Champion. Auf Heldenstufe 5 gewinnt ihr eine einzigartige Gruppenfähigkeit, aber Anzahl und Zusammensetzung eurer Gefährten bleibt wie auf Stufe 4.

Ende eines Dungeonabenteuers

Wenn nur noch 1 Spieler im aktuellen Dungeonabenteuer verblieben ist – alle Mitspieler sind also entweder geflohen oder haben sich ihre Schätze gesichert –, legt dieser Spieler sofort **als Tapferkeitsbonus** für seinen Mut **2 Beuteplättchen** in seinen Geldbeutel. (Er kann noch solange nach Ruhm suchen, bis er sich seine Schätze sichert oder fliehen muss. In letzterem Fall verliert er aber auch seinen Tapferkeitsbonus.)

Nachdem **alle** Spieler geflohen sind oder sich ihre Schätze gesichert haben, bereitet ihr das Dungeonabenteuer für die nächste Runde vor:

Sucht euch nun entsprechend eurer Stufe Gefährten aus dem Vorrat und legt sie auf euer Abenteuergruppenfeld. Neuer Startspieler wird derjenige, der im letzten Abenteuer den Tapferkeitsbonus erhalten hat (auch wenn er ihn wieder verloren hat).



Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler das **letzte Beuteplättchen aus dem Vorrat** nimmt. Dreht nun alle Beuteplättchen in euren **Geldbeuteln und Rucksäcken** um und wertet sie aus.

Jedes **normale Beuteplättchen** ist entsprechend der Anzahl der Münzen auf der Rückseite 1, 2 oder 3 Siegpunkte wert.



2 Siegpunkte

6 Beuteplättchen zeigen **Edelsteine** anstelle von Münzen: 3 Rubine (rot) und 3 Smaragde (grün). Diese Plättchen sind 1 Siegpunkt pro Edelstein dieser Art in eurem Besitz wert. Habt ihr 2 Smaragde ergattert, ist somit jeder 2 Punkte wert, und ihr würdet somit für die 2 Smaragde 4 Punkte bekommen.



Rubin




Smaragd





Denkt daran, dass nie alle Beuteplättchen im Spiel sind, also vielleicht auch nicht alle 6 Edelsteine.



Ungenutzte Erfahrungsplättchen auf eurem Abenteuergruppenfeld und eurem Erfahrungsfeld sind je 1 Siegpunkt wert.

Der Spieler **mit den meisten Siegpunkten** gewinnt! Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Zu einigen Helden

Adeptin: Du darfst 1 der vor die ausliegenden Karten mit -Symbol abwerfen, um 1 beliebiges Monster zu besiegen.

Alchemistin (diese Heldin empfehlen wir nur für das Fortgeschrittenen-Spiel): Wenn du 1 beliebige neue Karte aufdeckst, darfst du sie zusammen mit 1 vor dir ausliegenden Karte mit - oder -Symbol abwerfen, um die aufgedeckte Karte zu ignorieren und stattdessen noch einmal zu ziehen. Handle dann diese Karte ab. Diese Fähigkeit darfst du so oft in einem Dungeonabenteuer nutzen, wie du Karten mit einem - oder -Symbol hast.

Koboldhüptling (diesen Helden empfehlen wir nur für das Fortgeschrittenen-Spiel): Wenn du dir Schätze sicherst, darfst du vor dir ausliegende Karten mit einem -Symbol zur Seite legen. Wenn du in späteren Runden 1 beliebige Karte aufdeckst, darfst du sofort 1 der zur Seite gelegten Karten abwerfen, um die aufgedeckte Karte zu ignorieren, ebenfalls abzuwerfen und stattdessen noch einmal zu ziehen. Handle dann diese Karte ab. Die zur Seite gelegten Karten bleiben dort so lange liegen, bis du sie zusammen mit einer neu gezogenen Karte mit -Symbol abwirfst.

Ritter: Du darfst 1 gerade gezogene Drachenkarte mit einer bereits vor dir ausliegenden Drachenkarte vertauschen. Dadurch kannst du bestimmen, gegen welchen Drachen du kämpfen möchtest, wenn du den 3. Drachen ziehst.

Impressum

Autoren: Ken Gruhl, Quentin Weir • **Spielentwicklung:** Seth Jaffee
Grafische Gestaltung: Scott Nicely • **Heldenillustrationen:** Ryan Johnson, Rob Lundy
Schachtelillustration: Gordon Court • **Übersetzung:** Jens Kaufmann
Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider
Realisation der deutschen Ausgabe: Jan Christoph Steines
Spielerster: Dan Reiss, Marshall Weir, Stephanie Hamparian, Michelle Valfre
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Tasty Minstrel Games, LLC (www.playTMG.com).
© der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://www.pegasusspiele.de)



Pegasus Spiele