

GLOSSAR

#: Das Symbol steht für einen variablen Wert an Ruhmes- oder Gefahrenpunkten, die vom Spieler zusätzlich ausgegeben werden können, um den auf der jeweiligen Karte bezeichneten Effekt auszulösen.

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

Angriffs-Art: Im Kampf wählt der Angreifer einen Standardangriff als Angriffs-Art aus, mit der er seinen Gegner angreifen will. Diese Angriffs-Art gilt dann auch für den Gegenangriff des Gegners.

Buchstaben-Marker: Sie befinden sich auf den Karten mit den Spielfiguren und dienen – ausgenommen – 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.).

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

Erforschen: Für 1 Bewegungspunkt kann ein Spieler in seiner Helden-Phase statt seinen Helden zu bewegen auch 1(!) weitere Ortskarte vom Stapel ziehen und regelgerecht anlegen.

Gegenangriff: Ein Spieler darf keinen Angriff mit einer Angriffs-Art beginnen, die mit einem rautenförmigen Symbol für den Gegenangriff gekennzeichnet ist. Ist der Gegenangriff erfolgreich, erhält der Gegner 1 Wunde.

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 fürs Aufstehen – keine Bewegungspunkte 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.

Herausforderung: Einige Ortskarten erfordern besondere Proben, die der Held jedes Mal aufs Neue aktiviert und dann auch bestehen muss, sobald er diese Karte freiwillig und in seinem Zug betritt. Wird er also außerhalb seines Zuges oder

durch eine Karte dorthin versetzt, bleibt die Falle dort inaktiv.

Inventar: Das Inventar besteht aus der Heldenkarte, der Punkteübersicht, den Heldentaten, den Vorteilen und Schätzen, den dauerhaften Flüchen und der Monster-Horde, die während des Spiels vor einem Spieler ausliegen. Nur hier ausliegende Vorteile und Schätze können von den Helden auch genutzt werden.

Jederzeit: Eine Karte mit der Bezeichnung „jederzeit“ kann während oder außerhalb des Zuges eines Spielers ausgespielt werden, wenn die entsprechenden Ressourcen vorhanden sind. Modifiziert eine solche Karte einen Würfelwurf, muss sie vor diesem Wurf zur Anwendung kommen.

Möglicher Ausgang: Bei einem möglichen Ausgang handelt es sich um einen, der von dieser Ortskarte aus nicht von einer Wand blockiert wird und diese Ortskarte mit einer angrenzenden verbindet.

Monster-Horde: Die Monster in deinem Inventar bilden eine sogenannte Monster-Horde. Um sie einzusetzen, musst du Gefahrenpunkte eines Gegners ausgeben. Deine Horde darf höchstens aus 3 Monstern bestehen.

Rasten: Ein Held darf auch einmal ein Pauschen machen und einen ganzen Zug lang auf einer Ortskarte stehen bleiben. Punkte erhält er für diese Ortskarte allerdings nur einmalig am Ende seines Zuges in der Karten-/Schluss-Phase.

Standardangriff: Helden und Monster können pro Zug 1 Angriff in einer Angriffs-Art einleiten, die mit dem Kreis-Symbol für einen Standardangriff gekennzeichnet ist. Der Standardangriff 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. Wenn auf der Karte nicht anders vermerkt, lautet die Standardfolge eines Treffers: „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. Ist dies geschehen, können diese nun „einsatzbereit“ Karten – nach Ansage und Zahlung ihrer „Kosten“! – jederzeit im Spiel genutzt werden.



DUNGEONEER

THOMAS DENMARK

Version 2.2G

EINLEITUNG

In DUNGEONEER übernimmst du 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. Außerdem übernimmst du die Rolle des Kerkermeisters, 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.

SPIELZIEL

Als Held gewinnst du, wenn du 3 Heldentaten erfolgreich bestanden hast und zum Eingang zurückgekehrt bist. Der Kerkermeister gewinnt dagegen sofort, wenn er so viele Helden besiegt hat, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen.

SPIELMATERIAL

Jedes DUNGEONEER-Set ist ein eigenständiges Spiel, wobei die verschiedenen Sets auch zu einem großen Spiel zusammengesetzt werden können. Neben den Regeln enthält dieses Dungeoneer-Set 110 Karten: 62 Abenteuer, 20 Orte, 14 Heldentaten, 6 Helden, 4 Spielabläufe und 2 Symbolerklärungen (Rückseite: Punkteübersicht), 2 Karten mit Markern zum Ausschneiden und 1 sechsseitiger Würfel (kurz: W6).

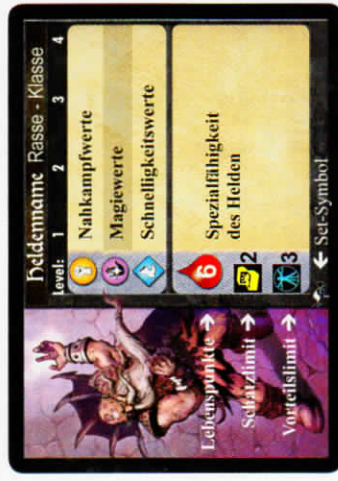
Hilfreich zum Spielen wären 2 weitere Würfel und 2 beliebige Marker pro Mitspieler, um Lebens-, Ruhmes- und Gefahrenpunkte anzuzeigen (bunte Glassteine, Münzen usw.). Aber das kann man natürlich auch mit Papier und Bleistift notieren. Pro Mitspieler muss man mit 20 bis 30 Minuten Spielzeit rechnen.

DIE KARTEN

Spielfiguren und Marker: Sie müssen vor dem ersten Spiel entlang der blauen gestrichelten Linie ausgeschnitten werden. Dann werden sie an der roten Linie geknickt, damit man sie aufstellen kann. Mit den Markern können z.B. abgelegte Gegenstände gekennzeichnet werden (ein „A“ auf der Ortskarte, das andere „A“ auf der Karte des Gegenstands).

Punkteübersicht: Auf diesen Karten werden die Ruhmes- und Gefahrenpunkte, die ein Spieler im Spielverlauf erwirbt, mit entsprechenden Markern festgehalten. Mit Ruhmespunkten „bezahlt“ man Schätze und Vorteile, die man in sein Inventar spielt. Mit Gefahrenpunkten „bezahlt“ ein Gegner die gegen diesen Spieler ausgespielten Ereignisse und Flüche. Auf der Rückseite der Punkteübersichten finden sich Spielhilfen für Symbole und Spielablauf.

Heldenkarten: Jede Heldenkarte zeigt ein Bild des Helden sowie Namen, Rasse und Klasse, sein Schatz- und Vorteilslimit (d.h. wie viele Schätze bzw. Vorteile maximal in seinem Inventar liegen dürfen) und seine Spezialfähigkeit. Außerdem nennt sie seine Werte für Nahkampf, Magie und Schnelligkeit für 4 Level. Je höher diese Werte, desto besser. Die ebenfalls verzeichneten Lebenspunkte geben an, wie gut ein Held Wunden wegstecken kann. Erhält ein Held z.B. durch eine Karte Lebenspunkte zurück, können diese niemals den hier festgelegten Wert übersteigen.



Heldentaten: Wer zuerst 3 Heldentaten vollbringt, gewinnt das Spiel. Jede dieser Karten trägt einen Namen, darunter Kategorie und Schwierigkeitsgrad der Heldentat (Je nach Set gibt es „einfache“, epische oder legendäre Heldentaten!). Außerdem nennt sie den Ort bzw. die Orte, wo die Heldentat zu vollbringen ist, die Bedingungen zur Vollbringung und die Belohnung, die man für die mutige Tat erhält. Durch das Vollbringen von Heldentaten verbessert sich der Level der Helden.

Ortskarten: Aus diesen Karten entsteht im Spielverlauf die Welt von Dungeoneer, welche die Helden durchstreifen. Abhängig vom gekauften Set gibt es Versteckkarten (schwarzer Rand) mit Räumen und Gängen oder Wildniskarten (weißer Rand) mit Straßen und Plätzen. Jede Ortskarte zeigt eine Abbildung und besitzt einen Namen, Typ, Ruhmespunkte, Gefahrenpunkteso- wie 4 Ausgänge. Einige Ortskarten haben zusätzliche Effekte, die mit Beitreten dieser Karte vom Helden aktiviert werden.

Abenteurerkarten: Durch diese Karten kommen Gegner, Ereignisse, Zaubersprüche und Gegenstände ins Spiel. Es gibt Abenteurerkarten, die einem nutzen (Vorteile und Schätze) oder schaden (Flüche oder Ereignisse). Jede Abenteurerkarte besitzt einen Namen, zeigt ihre „Kosten“ in Ruhmes- oder Gefahrenpunkten, gibt vor, wann sie gespielt werden darf (ZEITPUNKT), wie lange sie im Spiel bleibt (DAUER), welcher KATEGORIE sie angehört, sowie eine Übersichtsleiste und nennt ihre Effekte.

INVENTAR

So bezeichnen wir den Bereich der Spielfläche, der sich direkt vor einem Spieler befindet. Hierher legt er alle Schätze, Vorteile, seine Heldenkarte, Helden-taten und die Punkteübersicht. Aber auch seine als Kerkermeister ausgespielte Monsterhorde und vom Kerkermeister genutzten permanenten Flüche befinden sich hier.

SPIELVORBEREITUNG

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

Kartenstapel erstellen: Die Karten an Hand der unterschiedlichen Rückseiten trennen.

Helden austreten: Jeder Spieler wählt oder zieht eine Heldenkarte und legt sie offen in sein Inventar. Bei Spielbeginn verfügt sein Charakter über 6 Lebenspunkte und den 1. Heldenlevel (markieren/notieren).

Ruhmes- und Gefahrenpunkte markieren: Jeder Spieler erhält eine Punkteübersicht und markiert jeweils die „1“ auf der Gefahren- und der Ruhmes-Hälfte. (Die restlichen Übersichten können als Spielhilfe für „Spielablauf“ und „Symbole“ genutzt werden.)

Der Anfang der Welt: Die Karte „EINGANG“ (TURM-Symbol) offen in die Mitte der Spielfläche legen. Dann 4 Gänge oder Straßen regelgerecht an die 4 Seiten anlegen. Alle setzen ihre Spielfigur auf den Eingang.

Kartenstapel vorbereiten: Die verbliebenen Kartenstapel mischen und als Vorratsstapel bereitlegen. Geht im Spielverlauf ein Stapel zu Ende, mischt man den betreffenden Ablagestapel zum neuen Vorratsstapel.

Heldentaten vergeben: Jeder zieht 2 Heldentaten vom Stapel (die „persönlichen Aufträge“) und legt sie offen in sein Inventar. Eine weitere Heldentat wird als „allgemeine Heldentat“ offen neben den Heldentaten-Stapel gelegt.

Abenteurerkarten ziehen: Abschließend erhält jeder Spieler 5 Abenteurerkarten auf die Hand. Dann den Vorratsstapel in Reichweite aller Spieler bereit legen.

Startspieler bestimmen: Jeder würfelt; der Spieler mit dem höchsten Ergebnis wird Startspieler.

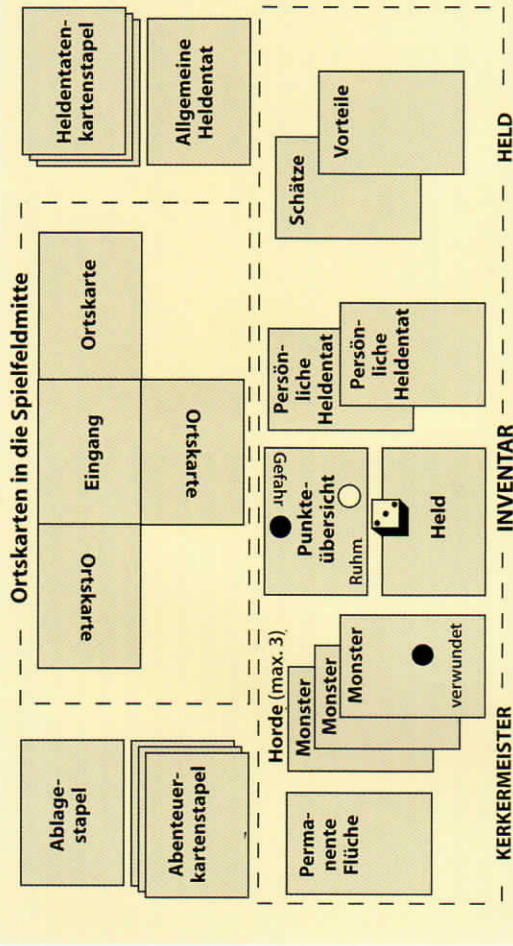
ALLGEMEINGÜLTIGE SPIELREGELN

1. Die speziellen Effekte einer Karte können einer Regel dieser Anleitung widersprechen: Dann gilt immer der Text auf der Spielkarte! Ansonsten gilt 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. Ortskarten müssen IMMER so angelegt werden, dass zwischen den bereits ausliegenden und der neu gelegten Karte mindestens eine in beiden Richtungen begehbare Verbindung besteht.
5. Bei Unstimmigkeiten der Abwicklungsreihenfolge gilt: Vorteile > Spezialfähigkeit des Helden > Schatz > Fluch > Ausgang > ausgegebene Bewegungspunkte > Held betritt Ortskarte > erzeugte Gefahren- und Ruhmespunkte > von Ortskarte erzeugte Effekte (z.B. Herausforderungen) > Ereignisse > Angriffswürfe > Verteidigungswürfe > Heldentat > Spieler, der am Zug ist > Spieler, der danach am Zug ist usw. im Uhrzeigersinn.

DER SPIELZUG

Dem Uhrzeigersinn folgend kommt jeder Spieler an die Reihe und spielt die 5 Phasen durch, bis ein Spieler das Spielziel erreicht hat. Der Startspieler beginnt. Nicht benötigte Phasen werden einfach übersprungen. Waren alle Spieler einmal am Zug, ist eine Spielrunde zu Ende.

Ortskarten in die Spielfeldmitte



1. Anfangs-Phase:

Alle Ausgänge und Fallen nehmen wieder ihren Ursprungszustand ein. Nur einmal pro Zug einsetzbare Karten dürfen wieder benutzt werden. Effekte durch im vorigen Zug ausgespielte Karten sind beendet. Falls für Karten Unterhaltskosten gezahlt werden müssen, hat das jetzt zu geschehen oder diese Karten müssen wieder auf die Hand genommen werden. Dein Held verfügt wieder über seine volle Anzahl an Bewegungspunkten. Alle Ortskarten – außer den Momentan von ihnen besetzten – gelten für die Helden wieder als „neu“

2. Kerkermeister-Phase:

Benutze die Gefahrenpunkte EINES Gegners (d.h. sie werden ihm abgezogen und der Marker seiner Gefahrenpunkte verschoben), um Flüche oder Ereignisse des Typs **KERKERMEISTER** von deiner Hand oder Kreaturen aus deiner Monster-Horde auf die- sen Gegner auszuspielen. Wähle einen Gegner aus, der über ausreichend viele Gefahrenpunkte verfügt, und gib seine Gefahrenpunkte aus, um deine Karte zu spielen. Karten, die sich gegen keinen bestimmten Gegner richten, dürfen mit den Gefahrenpunkten jedes Spielers – außer den eigenen! – bezahlt werden. Du darfst so viele Karten spielen, wie deine Gegner bezahlen können. Alle Ereignisse müssen gleichzeitig ausgespielt und dann der Reihe nach ausgewertet werden. Ein ausgespieltes Monster greift sofort den Helden des Spielers an, dessen Gefahrenpunkte für seine Aktivierung ausgegeben wurden. Kein Monster darf mehr als einmal pro Runde angreifen.

3. Aufbau-Phase:

Ziehe 1 Ortskarte und lege sie an eine erlaubte Stelle (siehe Diagramm: Ortskarten).

4. Helden-Phase:

Benutze deine Ruhmespunkte, um Vorteile und Schätze in dein Inventar zu spielen. Außerdem darf der Held in dieser Phase rasten oder sich bewegen. Orte erforschen oder eine Heldentat vollbringen.

5. Karten-/Schluss-Phase:

Du darfst 1 deiner Bewegungspunkte aufheben, um ihn für eine spezielle Aktion außerhalb deines Zuges zu nutzen. (Lege alle „Gedächtnisstütze“ 1 Marker auf die Heldenkarte!) Du darfst 1 Karte aus deiner Hand, eine Schatz-Karte aus deinem Inventar oder eine Ereignis-Karte aus deiner Monster-Horde ablegen. Hat sich dein Held in dieser Runde gar nicht bewegt, erhältst du jetzt einmalig die Punkte der Ortskarte, auf der er steht. Ergänze deine Handkarten durch Abenteurerkarten wieder auf 5. Damit endet dein Zug; der nächste Spieler ist an der Reihe.

KAMPFABLAUF

A. Angriff: Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge, in der die Kämpfe erfolgen sollen, und die für den jeweiligen Kampf genutzte Angriffsart. Also auch der Gegenangriff des Opfers erfolgt dann in dieser Angriffsart! Der Angreifer darf nur eine Angriffsart (Nahkampf, Magie oder Schnelligkeit) wählen, die auf seiner Heldenkarte als „Standardangriff“ gekennzeichnet ist. Er darf jetzt ebenfalls seine Spezialfähigkeit einsetzen, wenn er will.

○ **Standardangriff:** Ein Kreis kennzeichnet diese als Angriff ODER Gegenangriff verwendbare Angriffsart.

◇ **Gegenangriff:** Eine Raute kennzeichnet diese NUR als Gegenangriff verwendbare Angriffsart.

* **Treffer-Effekt:** Die Explosionswolke benennt den Effekt eines erfolgreichen Angriffs.

B. Erwidrerung: Wer angegriffen wird, kann Karten des Typs „ERWIDERUNG“ ausspielen oder spezielle Fähigkeiten nutzen, wenn er sie in dieser Phase einsetzen darf.

C. Angriffswurf: Der Angreifer würfelt für jeden Angriff mit 1 Würfel und addiert den Wert seines Helden in der gewählten Angriffsart sowie – eventuell – die Werte weiterer für den Angriff genutzter Karten hinzu.

D. Gegenangriffswurf: Der Verteidiger würfelt für jeden Gegenangriff mit 1 Würfel und addiert den Wert seines Helden in der vom Angreifer bestimmten Angriffsart hinzu.

E. Auswertung: Für jeden Angriff werden die Gesamtergebnisse beider Spieler miteinander verglichen und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fügt dem Gegner 1 Wunde zu, die von dessen Lebenspunkten abgezogen wird. Außer die Karte bestimmt eine andere Trefferwirkung! Bei einem Unentschieden konnte keiner eine Wunde schlagen.

F. Zweikampf: Der angegriffene Held darf nun direkt einen einzelnen Angriff gegen eine der gerade gegen ihn gespielten Karten oder einen Helden auf derselben Ortskarte durchführen. Diese Aktion kostet ihn 1 Bewegungspunkt, den er zuvor in seinem Zug aufgespart haben muss. Für dieses Gefecht gelten die obigen Kampfschritte A-E. Ein weiterer Zweikampf kann danach nicht stattfinden.

G. Monster-Horde: Besiegte Monster (0 Lebenspunkte) werden abgelegt. Unverwundete Monster dürfen auf die Hand zurückgenommen oder der Monster-Horde des Ausspielers hinzugefügt werden. Verwundete Monster – mit Wunden-Markern versehen – dürfen NUR in die Monster-Horde gelegt werden. Eine Horde darf aus maximal 3 Monstern bestehen (Überzählige ablegen!), die wie Monster von deiner Hand eingesetzt (mit Gefahrenpunkten bezahlen!) werden, aber nicht zur Gesamtzahl deiner Handkarten zählen.

H. Belohnung: Pro Wunde, die sein Monster einem Helden zufügt, darf der Kerkermeister einem beliebigen Spieler 1 Gefahren-Punkt zuteilen. Pro Wunde, die ein Held einem Monster zufügt, erhält der entsprechende Spieler 1 Ruhmes-Punkt. Für besiegte Monster, die durch Heldentaten- und Ortskarten ins Spiel kommen und deren Rolle jeweils der linke Nachbar übernimmt, gibt es nur die auf der jeweiligen Karte genannte Belohnung

ERKLÄRUNGEN 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 auf der entsprechenden Ortskarte befinden. Jeder betroffene Spieler würfelt mit einem W6 und addiert den geforderten Wert seines Helden hinzu. Entspricht das Gesamtergebnis dem Wert der Probe oder übersteigt es diesen, hat der Held Erfolg, andernfalls widerfährt ihm der unter „Fehlschlag“ verzeichnete Effekt. Hier ein Beispiel:



Probe 4+.



Erfolg: erhalte 1

Fehlschlag: verursacht 1 Wunde.

Diese Karte fordert, dass man mit einem sechseitigen Würfel würfelt und seinen Magie-Wert hinzuzählt. Ist das Ergebnis 4 oder größer, hat dieser Held die Probe bestanden und erhält zur Belohnung 1 Ruhmespunkt, ansonsten erleidet er 1 Wunde.

AKTIONEN IN DER HELDEN-PHASE:

Alle Aktionen in dieser Phase dürfen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft durchgeführt werden. Sofern die Bewegungs-/Ruhmespunkte dazu reichen.

Bewegen: Bewege deinen Helden durch einen Ausgang auf eine angrenzende Ortskarte; jeder Schritt kostet 1 Bewegungspunkt. Eventuell erfordert der Ausgang der Ortskarte, die du verlässt, eine Probe. Der Ausgang der Ortskarte, die du betreten willst, ist dagegen unwichtig (siehe: mögliche Ausgänge). Wenn du IN DEINEM ZUG eine Ortskarte ERSTMALIG UND FREIWILLIG betrittst, erhältst du EINMALIG UND SOFORT die auf dieser Ortskarte angegebenen Ruhmes- und Gefahrenpunkte. Das Betreten einer Ortskarte aktiviert alle Spezialeffekte oder Herausforderungen dieser Karte. Wirst du außerhalb deiner Runde (z.B. durch einen Karteneffekt) auf eine Ortskarte bewegt, bekommst du dafür weder Ruhmes- noch Gefahrenpunkte und 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, die Punkte für diese Karte erhält er dann jedoch erst am Ende seines Zuges in der Karten-/Schluss-Phase.

Umgebung erforschen: Du kannst pro Zug 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine weitere Ortskarte vom Stapel zu ziehen und regelkonform anzulegen.

Vorteile und Schätze ausspielen: Wenn die betreffende Karte in dieser Phase gespielt werden darf, kannst du sie jetzt ins Inventar ausspielen. Beachte

aber das Schatz- und Vorteilslimit deines Helden. Dieses Limit gilt nicht für Karten des Typs „SOFORT“ oder „ZUSATZ“. Auch darf nur 1 Schatz derselben Kategorie gleichzeitig in deinem Inventar liegen. Nur im Inventar ausliegende Karten dürfen jederzeit vom Helden genutzt werden.

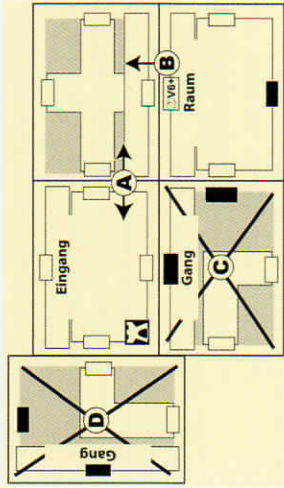
Heldentat vollbringen: Wenn du dich während deiner Helden-Phase in dem auf der Karte genannten Raum aufhältst, kannst du versuchen, diese Heldentat zu vollbringen. Das geschieht nicht automatisch, sondern du wählst aus, wann du es versuchen möchtest. Eine allgemeine Heldentat darf jeder Held zu vollbringen versuchen, aber nur wer sie zuerst bewältigt, erhält die Belohnung und die Karte. Der jeweils erste Versuch, eine Heldentat zu vollbringen, ist „kostenlos“; jeder weitere verbraucht 1 Bewegungspunkt. Hast du eine Heldentat vollbracht, erhältst du die Belohnung (unten rechts auf der Karte), drehst die Heldentaten-Karte in deinem Inventar um (bzw. nur um 180°, wenn sie vom Typ „ARTEFAKT“ ist) und musst sofort zur Karten-/Ablage-Phase übergehen. Mit der dritten vollbrachten Heldentat gewinnst du das Spiel. War es die „allgemeine“ Heldentat, wird jetzt eine neue vom Vorrat aufgedeckt. Nur eine am Eingang ungelöst abgelegte Heldentat kann unter den Vorratsstapel der Heldentaten geschoben werden.

SPEZIELLE AKTIONEN

Folgende Aktionen können immer durchgeführt werden – egal ob du am Zug bist oder nicht. Aber nur, wenn du über die jeweils nötigen Punkte verfügst ...

- Eine mit „JEDERZEIT“ bezeichnete Karte ausspielen (z.B. einige Vorteile und Flüche).
- Einen so bezeichneten Vorteil als Erwidrerung ausspielen, wenn ein anderer Spieler ein Ereignis oder einen Fluch gegen dich spielt.
- Den Effekt eines Vorteils/Schatzes aus deinem Inventar nutzen oder die Spezialfähigkeit deines Helden einsetzen.
- Deinen z.B. nach einem Sturz bewegungslosen Helden gegen „Zahlung“ 1 Bewegungspunktes wieder aufrichten.
- Ein Monster oder einen Helden zum Zweikampf fordern. Pro Zug darfst du einen einzigen Standard-Angriff nach den üblichen Regeln durchführen, der dich 1 Bewegungspunkt kostet. Dazu musst du dich am selben Ort wie der Geforderte befinden. Der Zweikampf darf auch direkt nach dem Über-raschungsangriff eines Monsters erfolgen – auch wenn diese erst durch den Versuch, eine Heldentat zu vollbringen, ins Spiel kamen! Gelingt dir ein Treffer, darfst du wählen, ob du Wunden zufügen oder dem Helden seinen derzeitigen Begleiter nehmen willst. Diese Heldentat wird dadurch zu einer deiner persönlichen Heldentaten.

Jetzt weißt du alles, was für das Spiel wichtig ist, und du kannst loslegen! Im Folgenden werden bestimmte Besonderheiten der Karten noch im Detail erklärt.



ORTSKARTEN UND AUSGÄNGE

Richtig Platzieren (siehe Diagramm): Jede Ortskarte muss an eine andere anschließen (Beispiele A & B) und keine Karte oder kein Bereich darf abgetrennt werden, so dass es von dort keine Verbindung zum Rest der Ortskarten gibt (Beispiel C). Jede Ortskarte muss parallel zum Eingang ausgelegt werden, niemals im rechten Winkel zu den ausliegenden (Beispiel D).

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

Falle/Tückisch: Bevor du einen solchen Ausgang benutzen kannst, musst du eine Probe bestehen. Du gelangst in jedem Fall auf die neue Ortskarte, aber bei einem Fehlschlag erleidest du 1 Wunde.

Ver Schlossen/Verschunden: Um sich erfolgreich durch solch einen Ausgang zu bewegen, musst du eine Probe bestehen. Bei einem Fehlschlag ver-liebst du 1 Bewegungspunkt. War es dein letzter Bewegungspunkt, kannst du die neue Ortskarte nicht betreten und bleibst – technisch gesehen – auf der bisherigen. Platziere deine Heldenfigur auf der Schwelle des Ausgangs; dieser Ausgang gilt für alle als offen, solange deine Figur sich dort befindet.

Wände/Unpassierbar: So gekennzeichnete Ausgänge sind von dieser Ortskarte aus unpassierbar (Sofern keine Karte etwas anderes erlaubt). Von einer angrenzenden Ortskarte kann man dagegen durch diese Wand ziehen, wenn diese angrenzende Ortskarte für diesen Ausgang eine der anderen Türen zeigt. Man benutzt dann quasi eine Geheimtür! Allerdings: Zurück kann man hier dann nicht mehr.

Fallgrube: Hier musst du eine bestimmte Probe bestehen. Versagst du, fällt dein Held in die Grube. Lege dann deine Spielfigur auf die Seite, um ihre Bewegungslosigkeit anzuzeigen. Es verbraucht 1 Bewegungspunkt, die Grube zu verlassen.

Gefahren: Sie erhöhen die Gefährlichkeit aller FALLEN, die auf diese Ortskarte ausgespielt werden. **Speerfalle:** Hier musst du eine bestimmte Probe bestehen oder dein Held erleidet eine Wunde.

Abwasserkanal: Befindest du dich auf einer Geländekarte mit einem Abwasserkanal, 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 Dungeoner-Sets miteinander kombinierst. Dein Held kann sich an dieser Stelle für 1 Bewegungspunkt vom Gelände ins Verlies begeben und umgekehrt.

ABENTEUER-KARTEN:

Zur Erinnerung: Schätze und Vorteile sind wirkungslos, solange sie auf der Hand gehalten werden. Erst nachdem sie ins eigene Inventar gelegt wurden, können sie eingesetzt werden. Aber auch dann gilt: Wie für die aus der Hand spielbaren Monster und Flüche müssen zuerst noch die aufgedruckten Ruhmes- bzw. Gefahrenpunkte „bezahlt“ werden.

Zeitpunkt ihres Einsatzes: Dieser bestimmt, wann eine Abenteuer-Karte gespielt werden darf:

ERWIDERUNG: Als Reaktion auf einen Angriff spielbar, um einen Kampf auszuweichen.

HELD: Jederzeit innerhalb der Helden-Phase spielbar.

KERKERMEISTER: Jederzeit innerhalb der Kerkermeister-Phase spielbar.

JEDERZEIT: Immer ausspielbare Karte – egal ob man am Zug ist oder nicht.

Dauer ihres Effekts: Abenteuer-Karten wirken sich unterschiedlich auf das Spiel aus:

MONSTER: Ein Monster greift einmal pro Zug mit einem Standard-Angriff an und wird – falls nicht direkt danach zum Zweikampf gefordert – nach den üblichen Regeln zur Monster-Horde gelegt, auf die Hand genommen oder abgelegt.

PERMANENT: Diese Abenteuer-Karten verbleiben während des gesamten Spiels im Inventar.

SOFORT: Diese Abenteuer-Karten wirken nach dem Ausspielen nur einen Zug lang und werden dann abgelegt.

ZUSATZ: Einige Abenteuer-Karten können anderen Karten zugeordnet werden, um deren Wirkung zu verbessern. Wird die durch einen Zusatz aufgewertete Karte abgelegt oder zurück auf die Hand genommen, ist auch der Zusatz abzulegen. Ein Zusatz verändert nicht die Einsatzkosten eines Monsters aus der Horde.

Kategorie: Zur besseren Übersicht wurden die Karten zu Kategorien zusammengefasst, wie etwa Untot, Zauberspruch, Waffe. Für „Verstärker“ gelten dabei dieselben Bedingungen wie für Zusätze.

HELDENTATEN-KATEGORIEN

Artefakt: Statt sie nach der Vollbringung umzudrehen, wird diese Heldentat nach ihrer Erfüllung um 180° gedreht. Deshalb steht hier die Belohnung auf dem Kopf! Ein Artefakt verleiht deinem Helden die auf ihr beschriebene Fähigkeit permanent. Artefakte gelten als Heldentaten, nicht als Schätze, d.h. sie zählen nicht zum Schatzlimit und man darf noch einen weiteren Gegenstand derselben Kategorie besitzen.

Begleiter: Begib dich an einen bestimmten Ort, lege einen Marker auf die Heldentat, gehe an einen anderen Ort und lege den Marker ab. Auf- oder Ablegen des Markers muss in der Helden-Phase erfolgen und ist „kostenfrei“. Durch das Mitführen eines Begleiters erleidet der Held meist vorübergehend bestimmte, auf der Karte genannte Nachteile, z.B. im Kampf. Eine solche Heldentat kann von den Mitspielern gestohlen werden (siehe: Zweikampf) oder der Begleiter auf einer beliebigen Ortskarte zurückgelassen werden. „Verlassene“ Begleiter dürfen von jedem Spieler aufgegeben werden, der dann die zugehörige Heldentaten-Karte erhält. Liegt eine allgemeine Heldentat dieses Typs aus, so wird sie zur persönlichen Heldentat desjenigen Spielers, der den Marker darauf legt.

Effekt: Diese Heldentaten haben bereits einen Effekt auf deinen Helden, wenn sie im Spiel sind. Ist es eine „allgemeine“ Heldentat, betrifft sie alle Spieler.

Gefahr: Bestehe die auf der Karte beschriebene Probe.

Gelegenheit: Eine bestimmte Reihenfolge von Zahlen muss erwürfelt werden. Näheres dazu auf der jeweiligen Karte.

Kopfgeldjagd: Besiege den auf der Karte benannten Feind. Dieser besitzt einen Überraschungsangriff. Der Spieler zu deiner Linken würfelt für ihn. Erst nach diesem Angriff darfst du ihn angreifen (siehe: Zweikampf).

Opfer: Kurz, aber schmerzhaft ist diese Heldentat: Zahle einfach nur den geforderten Preis.

Suche: Statt einen bestimmten Ort aufzusuchen, musst du nach dieser Heldentat suchen. Folge einfach den auf der Karte genannten Bedingungen. Normalerweise musst du einen bestimmten Wert durch Würfeln übertreffen, um sie zu finden. Erst dann darfst du einen Versuch unternehmen, die Heldentat zu vollbringen. Jede Runde muss aufs Neue gesucht werden.

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 rasten. 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 KOMBINIEREN

Die einfachste Möglichkeit verschiedene Dungeoner-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.) Um die so entstehende Menge an Abenteuerkarten etwas „handlicher“ zu machen, schlagen wir jedoch vor, sie in 2 Stapel zu teilen: in den einen kommen die Vorteile und Schätze, in den anderen alle Flüche und Ereignisse. Wer eine Abenteuerkarte ziehen muss, darf dann jedes Mal wählen, von welchem der beiden Stapel er nachzieht. (Aber dann auch auf 2 getrennte Ablagestapel achten!) Natürlich ist es auch möglich, sich seine eigene Kartenauswahl zusammenzustellen. Achtet dann aber besonders darauf, dass sich anschließend auch alle für die ausgewählten Heldentaten notwendigen Ortskarten im Kartensatz befinden.

Werden ein Verlies- und ein Wildnis-Set kombiniert, bildet man aus den Ortskarten beider Sets getrennte Stapel und die Karte, auf der die eigene Spielfigur steht, bestimmt dann den Stapel, von dem man eine neue Karte ziehen muss: Steht der Spieler z.B. auf einer Karte des Verlies-Sets, so muss er vom Verlies-

Stapel ziehen. Die Karten eines Sets werden so ausgelegt, dass sie zwar aneinander, nicht aber an Karten des anderen Sets angrenzen. Die einzige Verbindung der beiden Sets bilden die Portale. Am besten beginnt man das Spiel mit dem Wildnis-Set. Der erste Spieler, der eine Karte mit einem Portal aufdeckt, darf dann auch den Eingang zum Verlies platzieren: Erst jetzt existiert eine Verbindung zwischen beiden Sets. Werden epische Sets (Heldenlevel 4-6) oder legendäre Sets (Heldenlevel 7-9) mit einfachen Sets (Heldenlevel 1-3) kombiniert, so verfügt ein Held erst dann über die Spezialfähigkeiten des epischen Sets, wenn er den Heldenlevel 4 bzw. für legendäre Spezialfähigkeiten den Heldenlevel 7 erreicht hat. Lege dann die Heldenkarte mit dem höheren Heldenlevel jeweils so unter die mit dem geringeren Level, dass die rote Linie noch sichtbar bleibt. Addiere die Werte beider Heldenkarten, um deine aktuellen Werte z.B. gegen eine ausgespielte Karte zu ermitteln. Wenn du den 4. Heldenlevel erreicht hast, darfst du Schatz- und Vorteilsmit der epischen Heldenkarte nutzen und ab dem 7. Heldenlevel die Limits der legendären Heldenkarte. Sollte dadurch jetzt ein geringeres Limit gelten, muss sofort eine entsprechende Karte abgelegt werden. Karten des jetzt niedrigrangigeren Sets werden nach ihrem Einsatz aus dem Spiel genommen; nur die aus dem höherrangigen Set werden später wieder ins Spiel gemischt. Dies erhöht die Schwere des Spiels beträchtlich! Wird nur mit einem epischen oder legendären Set gespielt, beginnen alle Spieler mit demselben Heldenlevel (4. bzw. 7.). Der Sieg erfordert in einem epischen Spiel die Erfüllung 3 epischer, in einem legendären Spiel 3 legendärer Heldentaten. Ein Held kann seinen Level nur durch die Erfüllung von Heldentaten des jeweiligen Schwierigkeitsgrades verbessern. Ziehe also 2 epische als „episch-söhnliche“ Heldentaten und decke 1 epische „allgemeine“ Heldentat auf, sobald du den ersten epischen Level erreicht hast. Für die legendären Heldentaten gilt dasselbe bei Erreichen des ersten legendären Heldenlevels.

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: GOTTFRED BARTJES, REINER HEEP, WINFRIED HEEP, MARIO TRUANT. DUNGEONEER • Tomb of the Lichlord ©2003/2006 Thomas Denmark. DUNGEONEER • Vault of the Fiend ©2004/2006 Thomas Denmark. DUNGEONEER • Haunted Woods of Malthorin ©2004/2006 Thomas Denmark. DUNGEONEER • Den of the Wererat ©2004/2006 Thomas Denmark. DUNGEONEER, das DUNGEONEER-Logo, TOMB OF THE LICHLORD, VAULT OF THE FIENDS, HAUNTED WOODS OF MALTHORIN, DEN OF THE WERERAT sind Marken von THOMAS DENMARK. ©2006 der Übersetzung und der deutschen Ausgabe MARIO TRUANT VERLAG. Unter Lizenz von ATLAS GAMES, USA. Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

WWW.TRUANT.DE