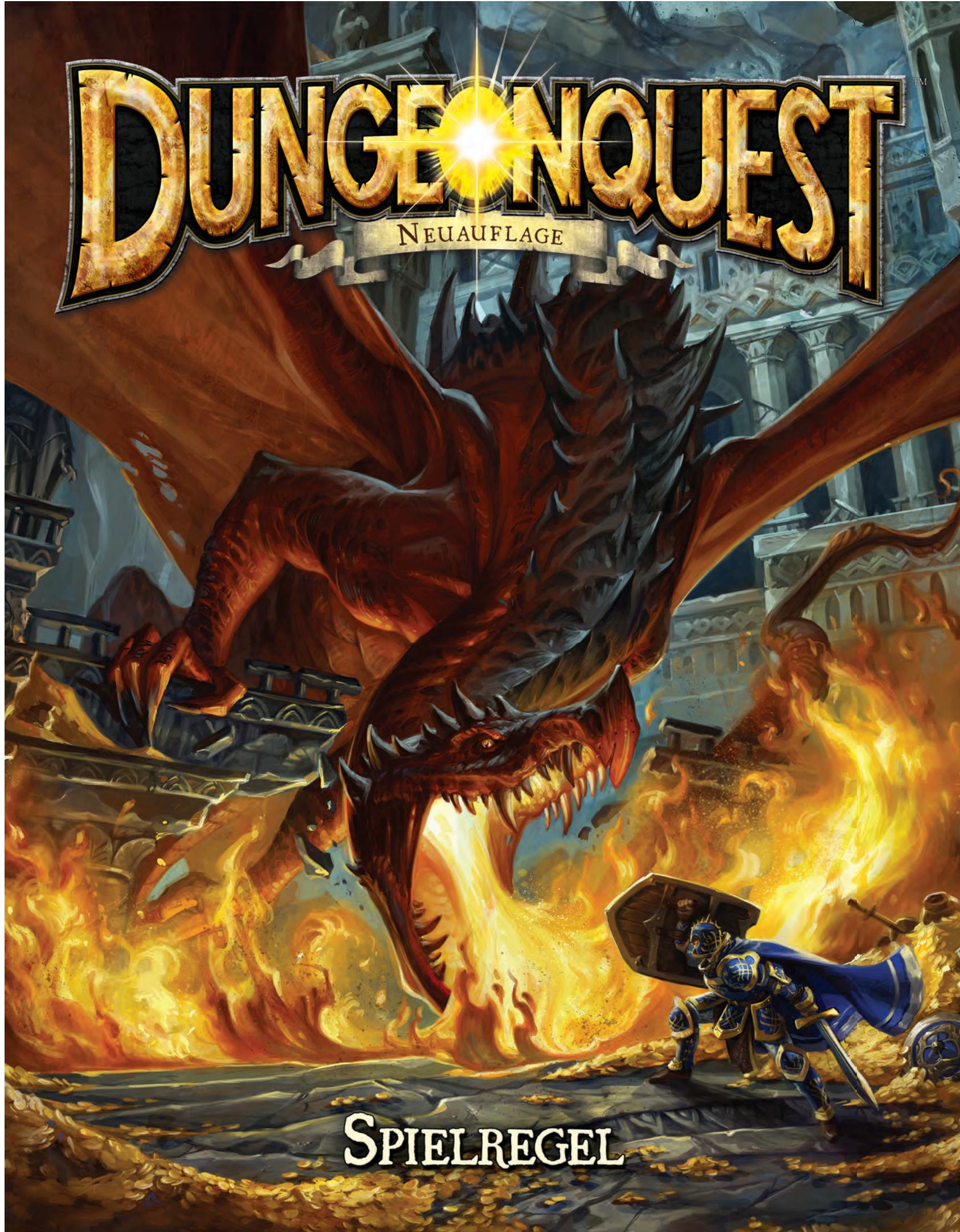


DUNGEON QUEST

NEUAUFLAGE



SPIELREGEL

DUNGEONQUEST™

NEUAUFLAGE

Willkommen im Verlies des Feuerdrachen!

Unermessliche Reichtümer erwarten den Abenteurer, der stark und klug genug ist, die Monster und Fallen im Verlies des Feuerdrachen zu überwinden. Doch Eile ist geboten, denn wenn die Sonne untergeht, schließen sich die Pforten und es gibt kein Entkommen vor dem Zorn des Drachen.

ÜBERSICHT

Bei *DungeonQuest* erforschen die Spieler das Verlies des Feuerdrachen, sammeln Beute und bekämpfen furchterregende Monster. Wer es schafft die Schatzkammer zu erreichen, kann versuchen sie zu plündern. Doch es besteht immer die Gefahr Kalladra zu wecken, den Drachenfürsten, der dort auf seinem Hort aus Gold schlummert. Sobald die Helden ihre Taschen gefüllt haben, müssen sie rasch aus dem Verlies des Feuerdrachen verschwinden, denn wenn die Sonne untergeht, schließen sich die Pforten für immer.

Das Spielziel von *DungeonQuest* besteht darin, möglichst viel **BEUTE** zu sammeln und noch vor Sonnenuntergang aus dem Verlies des Feuerdrachen zu entkommen. Es gewinnt der Spieler, der von allen Überlebenden die meiste Beute gesammelt hat.

SPIELMATERIAL

Spielbrett



6 Heldenbögen mit passenden Reisemarkern



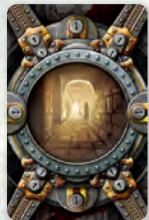
6 Heldenfiguren



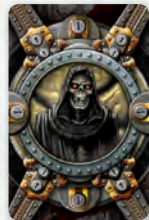
117 Raumplättchen



50 Verlieskarten



40 Katakombenkarten



15 Leichenkarten



15 Fallenkarten



10 Katakomben-Eingangsmarker



10 Monstermarker



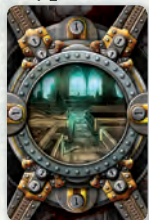
65 Entschlossenheits-/ Durchsucht-Marker



1 Sonnenmarker



15 Kryptakarten



15 Türkarten



30 Durchsuchungskarten



32 Schatzkarten



39 Wundenmarker



1 Startspieler-Marker



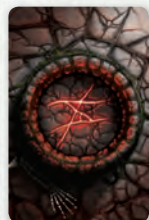
4 sechsseitige Würfel



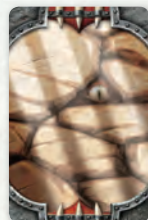
6 Kampfkarten



12 Runenkarten



20 Monsterkarten



8 Drachenkarten



3 für Helden,
3 für Monster

GEBRAUCH DIESER SPIELREGEL

Diese Spielregel dient dazu, neuen Spielern den Einstieg in *DungeonQuest* zu erleichtern. Aus dem Grund werden Ausnahmeregel und Spezialfälle an dieser Stelle auch nicht behandelt.

Zusätzlich gibt es ein Referenzhandbuch, das auf sämtliche Fragen und Sonderregeln eingeht, die in dieser Spielregel ausgelassen wurden. Des Weiteren enthält das Referenzhandbuch mehrere Regelvarianten, mit denen man das Spiel nach eigenem Geschmack anpassen kann.

SPIELAUFBAU

Vor der ersten Partie *DungeonQuest* müssen alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen herausgetrennt werden. Dann baut man das Spiel folgendermaßen auf:

1. **Spielbrett auslegen:** Das Spielbrett wird aufgefaltet und in die Mitte des Tisches gelegt.
2. **Raumplättchen stapeln:** Die Raumplättchen werden im Deckel der Spielschachtel gründlich gemischt und dann verdeckt neben das Spielbrett gestapelt. Es dürfen auch mehrere Stapel gebildet werden.
3. **Kampfkarten bereitlegen:** Die Kampfkarten für Monster und Helden werden für alle Spieler griffbereit neben das Spielbrett gelegt.
4. **Kartenstapel vorbereiten:** Alle übrigen Karten werden nach Rückseiten sortiert, gemischt und verdeckt auf die passenden Felder des Spielbretts gelegt. Runen- und Monsterstapel kommen neben das Spielbrett.
5. **Sonnenleiste einstellen:** Der Sonnenmarker kommt auf das erste Feld der Sonnenleiste.
6. **Markervorrat bilden:** Die Wundenmarker, Katakomben-Eingangsmarker, Monstermarker und Entschlossenheits-/Durchsucht-Marker werden sortiert und bilden den Vorrat.
7. **Startspieler bestimmen:** Jeder Spieler wirft 1 Würfel. Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt. Wer das höchste Ergebnis hat, ist für die gesamte Partie Startspieler und bekommt den gleichnamigen Marker.
8. **Helden wählen:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Heldenbogen und legt ihn vor sich in seinen Spielbereich. Dann nimmt sich jeder die passende Heldenfigur und den Reisemarker. Nicht gewählte Heldenbögen und -figuren kommen zurück in die Spielschachtel.
9. **Runenkarten ziehen:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler eine Runenkarte und legt sie offen neben seinen Heldenbogen.
10. **Helden platzieren:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler seine Heldenfigur in ein beliebiges Turmzimmer. Es dürfen nur Turmzimmer gewählt werden, in denen keine andere Heldenfigur steht.

EXEMPLARISCHER SPIELAUFBAU



SPIELABLAUF

DungeonQuest wird über mehrere Züge gespielt. Den Anfang macht der Startspieler, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler führt seinen Spielzug komplett durch, bevor der nächste an die Reihe kommt.

Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen, die der Reihe nach abgehandelt werden:

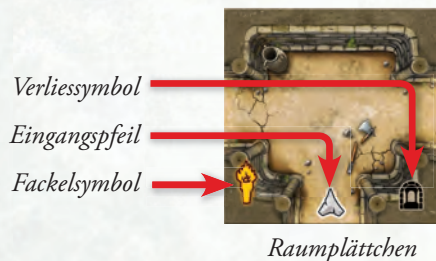
1. **Zustandsphase:** Der aktive Spieler handelt die Texte aller Karten in seinem Spielbereich ab, die zu Beginn seines Zuges in Kraft treten. Ist er der Startspieler, rückt er außerdem den Sonnenmarker um 1 Feld auf der Sonnenleiste vor.
2. **Aktionsphase:** Der aktive Spieler entscheidet sich für **eine** der folgenden Aktionen:
 - » **Bewegen:** Er bewegt seine Heldenfigur auf ein benachbartes Feld.
 - » **Durchsuchen:** Er durchsucht den Raum, in dem er sich gerade befindet (falls möglich).
 - » **Katakomben betreten:** Er befolgt die Regeln für das Betreten der Katakomben (falls möglich). Siehe S. 6.

Nachdem der aktive Spieler beide Phasen abgeschlossen hat, endet sein Zug und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

BEWEGEN

Das Spielbrett stellt das Verlies des Feuerdrachen dar und ist in ein Raster unterteilt. Jedes Feld des Rasters ist entweder ein **ERFORSCHTES FELD** (auch **RAUM** genannt) oder ein **UNERFORSCHTES FELD**. Bei Spielbeginn ist ein Großteil des Verlieses noch unerforscht. Felder, auf denen Heldenfiguren stehen, gelten immer als erforschte Felder.

Jeder Raum verfügt über einen oder mehrere **DURCHGÄNGE**, die in benachbarte Räume führen. Mit der Aktion **Bewegen** kann man auf ein beliebiges benachbartes Feld ziehen, das über einen Durchgang mit dem aktuellen Raum des Helden verbunden ist.



BEWEGUNG IN EINEN RAUM

Immer wenn man einen Raum betritt, führt man zuerst dessen Effekte aus. Welche das sind, erkennt man an der Illustration des jeweiligen Raumplättchens. Eine vollständige Erklärung aller Raumeffekte findet sich auf S. 8.

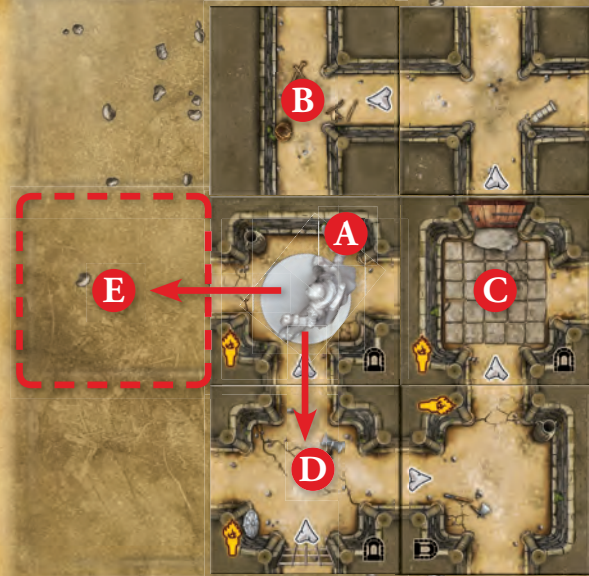
Räume, in denen bereits eine andere Heldenfigur steht, darf man nicht freiwillig betreten.

BEWEGUNG AUF EIN UNERFORSCHTES FELD

Jedes Spielbrettfeld ohne Raum gilt als **UNERFORSCHTES FELD**.

Wenn man ein unerforschtes Feld betritt, zieht man ein Raumplättchen vom Stapel und legt es offen auf das Spielbrett, sodass der **EINGANGSPFEIL** des neu gezogenen Plättchens an den Raum angrenzt, aus dem man gekommen ist. Ab jetzt gilt das Feld als erforscht; man setzt seine Heldenfigur hinein und führt die Effekte des Raumes aus.

BEISPIEL: BEWEGUNG



Lindel beginnt seinen Spielzug in Raum A. Von dort aus kann er sich nach E oder D bewegen. Die Räume B und C sind für ihn nicht zugänglich, da jeweils eine Mauer den Weg blockiert.

Unerforschtes Feld: Entscheidet er sich für Feld E, zieht er ein neues Raumplättchen, legt es offen auf das Feld, setzt seine Figur in den neuen Raum und führt dessen Effekte aus.

Erforschtes Feld: Geht er in den bereits erforschten Raum D, zieht er eine Verlieskarte und handelt sie ab.

DURCHSUCHEN

Das Durchsuchen eines Raumes kann Beute, Geheimtüren, Monster und andere Überraschungen zum Vorschein bringen.

Ein Raum darf nur dann durchsucht werden, wenn er alle folgenden Kriterien erfüllt:

- Er muss ein **FACKELSYMBOL** aufweisen.
- Er darf keinerlei **MONSTERMARKER** enthalten.
- Er darf keinen **DURCHSUCHT-MARKER** enthalten.

Um einen Raum zu durchsuchen, zieht man die oberste Karte vom Durchsuchungsstapel und legt einen Durchsucht-Marker in den Raum. Liegt dort bereits ein solcher Marker, wurde der Raum bereits gründlich durchsucht und niemand kann darin noch etwas finden.



Fackelsymbol



Monstermarker



Durchsucht-Marker

EIGENSCHAFTSPROBEN

Bei manchen Karten- und Raumeffekten werden Eigenschaftsproben verlangt. Jeder Held verfügt über vier Eigenschaften: Stärke, Gewandtheit, Zähigkeit und Glück. Weitere Informationen über Eigenschaften und Sonderfähigkeiten der Helden sind den Heldenbögen zu entnehmen.



Wird man von einer Karte, Regel oder einem Raumeffekt zum Ablegen einer Eigenschaftsprobe aufgefordert, wirft man zwei Würfel und zählt die Ergebnisse zusammen. Liegt die Summe **auf oder unter** dem Eigenschaftswert, ist die Probe ein **ERFOLG**. Hat man eine Zahl **über** dem Eigenschaftswert gewürfelt, ist die Probe ein **MISSERFOLG**. Bei jedem Misserfolg erhält man einen **ENTSCHLOSSENHEITSMARKER**, den man auf seinen Heldenbögen legt.

ENTSCHLOSSENHEITSMARKER

Entschlossenheitsmarker erhält man durch misslungene Eigenschaftsproben. Nach dem Würfeln für eine Eigenschaftsprobe kann man beliebig viele Entschlossenheitsmarker von seinem Heldenbogen ausgeben und in den Vorrat zurücklegen. Jeder ausgegebene Marker reduziert die gewürfelte Summe um 1.



Entschlossenheitsmarker

ZEIT

Zeit wird bei *DungeonQuest* mithilfe des **SONNENMARKERS** und der Sonnenleiste gemessen. Der Startspieler rückt den Sonnenmarker in jeder seiner Zustandsphasen um 1 Feld auf der Sonnenleiste vor.



Sonnenmarker



Sonnenleiste

Immer wenn der Sonnenmarker auf ein Feld mit einer Zahl rückt, wirft der Startspieler sofort 1 Würfel. Liegt das Ergebnis **über** der Zahl auf dem Feld, geht das Spiel normal weiter. Liegt es jedoch **auf oder unter** der Zahl des Feldes, geht die Sonne unter, die Pforten des Verlieses schließen sich und das Spiel endet sofort.

Alle Helden, die sich bei Sonnenuntergang noch immer im Verlies aufhalten, sterben augenblicklich.

WUNDEN

Viele Regeln und Karteneffekte führen dazu, dass Helden **WUNDEN** erleiden. Um festzuhalten, wie viele Wunden ein Held bereits erlitten hat, legt man Wundenmarker auf seinen Heldenbogen. Sobald der Gesamtwert der Wundenmarker auf dem Heldenbogen die Lebenskraft des Helden erreicht oder überschreitet, stirbt der Held.



Wundenmarker

Manche Karteneffekte und Sonderfähigkeiten können einen Helden auch **HEILEN**. Dies ist die einzige Möglichkeit, Wundenmarker auf dem Heldenbogen wieder loszuwerden. Beim Heilen entfernt man Wundenmarker in Höhe des angegebenen Wertes von seinem Heldenbogen und legt sie in den Vorrat zurück.

TOD

Es gibt mehrere Möglichkeiten zu **STERBEN**, beispielweise wenn der Gesamtwert der Wundenmarker auf dem Heldenbogen die Lebenskraft des Helden erreicht oder überschreitet. Es gibt auch Kartentexte, die schlicht besagen: „Du bist tot“. Wer sich nach Sonnenuntergang noch im Verlies aufhält, stirbt ebenfalls.

Wenn ein Held stirbt, endet sein Spielzug sofort. Die Heldenfigur wird vom Spielbrett entfernt, alle Karten des Spielers werden abgeworfen und seine Marker kommen in den Vorrat zurück. Dann legt man den Heldenbogen zurück in die Spielschachtel. Der betroffene Spieler kommt von nun an nicht mehr an die Reihe und kann das Spiel auch nicht mehr gewinnen. Seine Rolle als Monsterspieler behält er jedoch bei (siehe S. 6).

SPIELSIEG

Das Spiel endet bei Sonnenuntergang oder sobald alle Helden entweder tot oder aus dem Verlies entkommen sind.

Endet das Spiel, sehen die Spieler der überlebenden Helden ihre Beutekarten (siehe unten) durch und handeln alle Effekte ab, die bei Spielende in Kraft treten. Dann werden die Goldwerte der Beutekarten addiert. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtgoldwert gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der nicht nur den höchsten Gesamtwert, sondern auch die wertvollste Einzelkarte erbeutet hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der mit den meisten Beutekarten. Gibt es auch dann keinen klaren Sieger, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

BEUTEKARTEN

Karten mit dem Schlüsselwort „**Beute**“ gibt es in vielen Stapeln. Immer wenn man eine solche Karte zieht, legt man sie offen in seinen Spielbereich. Beutekarten verfügen oftmals über einen **GOLDWERT**. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gesamtgoldwert.



Beutekarten

MONSTERBEGEGNUNGEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, einem Monster zu begegnen. Entweder man zieht eine Karte, die schlicht besagt: „Du begegnest einem Monster“, oder man betritt einen Raum mit einem Monstermarker. Im letzteren Fall **wird der normale Effekt des Raumes nicht ausgeführt**.

Sobald ein Held einem Monster begegnet, wird der aktive Spieler zum **HELDENSPIELER**; der Spieler zu seiner Linken übernimmt die Rolle des **MONSTERSPIELERS**. Der Monsterspieler zieht eine Karte vom Monsterstapel, liest **nur den Namen** laut vor und legt einen Monstermarker in den Raum des Helden (sofern dort noch keiner liegt). Dann nimmt der Heldenspieler die drei Kampfkarten für Helden; der Monsterspieler bekommt die drei Kampfkarten für Monster. Anschließend beginnt der **KAMPF**.



KAMPF

Ein Kampf geht über mehrere **KAMPFRUNDEN** und dauert so lange an, bis dem Helden die Flucht gelingt oder einer der Kampfteilnehmer stirbt.

Zu Beginn jeder Kampfrunde wählen Helden- und Monsterspieler im Geheimen je eine Kampfkarte von der Hand und decken sie gleichzeitig auf. Beide Spieler sehen auf der Schadenstabelle ihrer Karte in der Spalte „Erlittene Wunden“ nach, wie viele Wunden sie bekommen (die Zeile ist abhängig von der Karte, die der Gegner ausgespielt hat). Der Heldenspieler platziert die Wundenmarker auf seinem Heldenbogen, der Monsterspieler legt sie einfach vor sich. Stirbt der Held, endet die Begegnung sofort und der Monsterspieler wirft die Monsterkarte ab.

Erreicht oder überschreitet der Gesamtwert der Wundenmarker vor dem Monsterspieler den Lebenskraftwert des Monsters (angegeben auf der Karte), sagt der Monsterspieler an, dass das Monster getötet wurde, und beendet damit die Begegnung. Die Monsterkarte wird abgeworfen, der Monstermarker abgelegt und der Zug des Helden-spielers endet.

Sind beide Kampfteilnehmer am Ende der Runde noch am Leben, hat der Held die Gelegenheit zu fliehen (siehe unten). Tut er das nicht oder misslingt die Flucht, nehmen beide Spieler ihre Kampf-karten wieder auf die Hand und eine neue Kampfrunde beginnt.

FLUCHT

Am Ende jeder Kampfrunde hat der Held die Möglichkeit zu **FLIEHEN**. Dazu muss er eine Gewandtheitsprobe ablegen. Bei Erfolg endet die Begegnung, der Monsterspieler deckt die Monsterkarte auf und der Held erleidet Wunden in Höhe der dort angegebenen Fluchtrafe. Dann bewegt sich der Held in einen benachbarten, erforschten Raum, wobei er Türen und Fallgitter ignoriert. Gibt es keine benachbarten, erforschten Räume, kann der Held auch nicht fliehen.

BEISPIEL: KAMPF

Bruder Gherinn begegnet einem Golem.



Beide Spieler wählen eine Kampfkarte und decken sie auf. Der Heldenspieler hat sich für „Held: Fernkampf“ entschieden, der Monsterspieler für „Monster: Magie“.

Zuerst liest der Heldenspieler auf seiner Karte unter „Erlittene Wunden“ in der Zeile „Magie“ (A) nach. Laut Tabelle erleidet der Held 1 Wunde.

Dann liest der Monsterspieler auf seiner Karte unter „Erlittene Wunden“ in der Zeile „Fernkampf“ (B) nach. Laut Tabelle erleidet das Monster 0 Wunden.

DIE KATAKOMBEN

Die Katakomben sind ein Labyrinth aus Gängen und Kammern, das unter dem Verlies des Feuerdrachen verläuft und unermesslich wertvolle Schätze, aber auch gefährliche Feinde birgt.

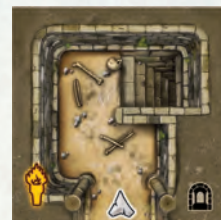
DIE KATAKOMBEN BETRETEN

Einige Raumplättchen und Karten gestatten es den Spielern, freiwillig in die Katakomben hinabzusteigen; andere zwingen sie dazu.

Beginnt ein Spieler seine Aktionsphase in einem Raum mit aufgedrucktem Eingang in die Katakomben oder einem Katakomben-Eingangsmarker, kann er **DIE KATAKOMBEN BETRETEN**, anstatt sich zu bewegen oder den Raum zu durchsuchen.



Aufgedruckte Eingänge in die Katakomben (Beispiele)



Katakomben-Eingangsmarker

Unabhängig davon, wie man in die Katakomben gelangt ist, legt man seinen Reisemarker auf das Feld, das die Heldenfigur enthält, und richtet ihn beliebig aus. Dann nimmt man die Heldenfigur vom Spielbrett, stellt sie auf den Heldenbogen und beendet den Spielzug. Der Reisemarker bleibt so lange im Raum liegen, bis man die Katakomben wieder verlässt.



Reisemarker

DIE KATAKOMBEN ERFORSCHEN

Wer in der Aktionsphase in den Katakomben ist, kann sich nicht wie gewohnt bewegen oder Räume durchsuchen. Stattdessen zieht er eine Katakombenkarte, handelt sie ab und legt sie offen neben seinen Heldenbogen.



Katakombenkarte

DIE KATAKOMBEN VERLASSEN

Manche Katakombenkarten gestatten es, die **KATAKOMBEN ZU VERLASSEN**. Tut man das, zählt man die offenen Katakombenkarten neben dem Heldenbogen (auch die gerade gezogene wird mitgezählt) und bewegt den Reisemarker um entsprechend viele Felder in die vom Marker angezeigte Richtung. Wenn er außerhalb des Verlieses landen würde, setzt man ihn stattdessen an die Außenmauer; die übrige Bewegung verfällt.

Dann dreht man den Reisemarker um 90° in eine beliebige Richtung und bewegt ihn weiter. Die Anzahl der Felder wird dieses Mal durch einen Würfelwurf bestimmt. Wenn der Reisemarker außerhalb des Verlieses landen würde, setzt man ihn stattdessen an die Außenmauer und erleidet 1 Wunde für jeden Bewegungsschritt, der verfällt.

Zuletzt legt man alle gesammelten **Beute**-Katakombenkarten zu seinen übrigen Beutekarten, wirft die anderen Katakombenkarten ab und kehrt ins Verlies zurück (indem man den Reisemarker durch seine Heldenfigur ersetzt).

RÜCKKEHR AUF EIN ERFORSCHTES FELD

Keht man auf einem erforschten Feld zurück, wird sofort der Effekt des Raumes ausgeführt (ist ein Monster vorhanden, begegnet man stattdessen diesem). Beim Verlassen der Katakomben **darf** man auch Felder betreten, auf denen andere Helden stehen.

RÜCKKEHR AUF EIN UNERFORSCHTES FELD

Keht man auf einem unerforschten Feld zurück, zieht man sofort ein Rauplättchen und legt es in beliebiger Ausrichtung auf das Feld. Dann wird der Effekt des Raumes ausgeführt.

BEISPIEL: DIE KATAKOMBEN VERLASSEN



Tatianna hat in ihren vorherigen Spielzügen 2 Katakombenkarten gesammelt. Jetzt zieht sie die Karte „Ausgang“ und beschließt die Katakomben zu verlassen. Da sie insgesamt 3 Katakombenkarten hat, bewegt sie ihren Reisemarker drei Felder vorwärts (A).

Dann dreht Tatianna ihren Reisemarker um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Sie würfelt: eine 2. Demzufolge muss sie ihren Reisemarker noch zwei Felder weiter in die neue Richtung bewegen (B).

Sie wirft die drei Katakombenkarten ab und ersetzt den Reisemarker durch ihre Heldenfigur. Beutekarten hat sie in den Katakomben keine gefunden.

Das Feld, auf das Tatianna zurückkehrt, ist unerforscht. Daher zieht sie ein Rauplättchen, legt es in beliebiger Ausrichtung auf das Feld (C) und setzt ihre Figur darauf (D). Anschließend führt sie den Effekt des Raumes aus.

WIE GEHT ES WEITER?

Wenn ihr bis hier alles gelesen habt, seid ihr bereit für eure erste Partie. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen. Dort werden alle Aspekte des Spiels noch einmal ausführlich beschrieben und erklärt.

RAUMEFFEKTE

Es folgt eine kurze Beschreibung der wichtigsten Raumeffekte. Eine vollständige Erklärung findet sich im Referenzhandbuch.



BODENLOSER ABGRUND

Lege eine Glücksprobe ab. Bei Erfolg endet dein Zug. Bei Misserfolg stirbst du.



BRÜCKE

Beim Betreten des Raumes musst du entweder deinen Zug beenden oder sofort die Brücke überqueren.

Um die Brücke zu überqueren, ist eine Gewandtheitsprobe erforderlich. Jede Beutekarte, die du dabei hast, addiert +1 auf das Würfelergebnis. Du darfst vor dem Ablegen der Probe beliebig viele Beutekarten ablegen.

Bei Erfolg kannst du den Raum wie gewohnt verlassen. Bei Misserfolg fällst du von der Brücke, erleidest Wunden in Höhe eines Würfelwurfs und landest in den Katakomben.



DREHKAMMER

Drehe den Raum um 180° und beende deinen Zug.



KAMMER DER DUNKELHEIT

Wirf einen Würfel und bewege dich sofort weiter in die angezeigte Richtung (Türen und Fallgitter werden

ignoriert). Wenn der erwürfelte Durchgang durch eine Mauer oder einen anderen Helden blockiert ist, musst du noch einmal würfeln.

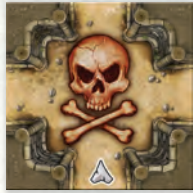


EINGESTÜRZTE DECKE

Ziehe eine Verlieskarte.

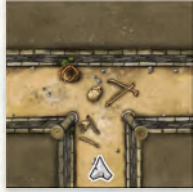
Wenn du den Raum über einen Durchgang jenseits der Trümmer verlassen

willst, musst du eine Gewandtheitsprobe ablegen. Bei Erfolg gelingt es dir, bei Misserfolg endet dein Zug.



FALLENRAUM

Ziehe eine Fallenkarte.



KORRIDOR

Bewege dich sofort weiter und ignoriere dabei Türen und Fallgitter. Nur wenn alle anderen Durchgänge durch Mauern oder

Helden blockiert sind, darfst du dorthin gehen, wo du hergekommen bist. Falls du denselben Korridor zwei Mal in einem Zug betrittst, endet dein Zug sofort, ohne dass du dich weiterbewegst.

SCHATZKAMMER

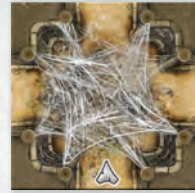


Ziehe jedes Mal eine Drachenkarte, wenn du die Schatzkammer betrittst.

Beginnt dein Zug in der Schatzkammer, kannst du dich entweder wie gewohnt bewegen oder eine Drachenkarte ziehen.

Im Gegensatz zu anderen Räumen können sich in der Schatzkammer auch mehrere Helden gleichzeitig aufhalten. Die Schatzkammer zählt als ein Raum, obwohl sie zwei Felder auf dem Spielbrett einnimmt. Will ein Held die Schatzkammer verlassen, kann er das über alle Durchgänge tun, die nicht durch Mauern oder andere Helden blockiert sind.

Befindet sich am Ende des Spielzugs eines Spielers kein Held in der Schatzkammer, werden alle gezogenen Drachenkarten erneut in den Nachziehstapel gemischt.



SPINNENNETZ

Bewege dich sofort weiter und ignoriere dabei Türen und Fallgitter.

Wenn du **nicht** dorthin zurückgehst, wo du hergekommen bist, musst du eine Stärkeprobe ablegen. Bei Misserfolg endet dein Zug.

Beginnt dein Zug in diesem Raum, kannst du dich nur nach einer erfolgreichen Stärkeprobe bewegen.



TIEFER SCHLUND

Ziehe eine Verlieskarte.

Du kannst den Raum nicht über einen Durchgang verlassen, der auf der anderen Seite des tiefen Schlunds liegt.



TURMZIMMER

Wenn du mindestens 1 Beutekarte hast, kannst du aus dem Verlies entkommen.

Tust du das, kommst du nicht mehr an die

Reihe und kannst das Verlies auch nicht mehr betreten. Du musst warten, bis das Spiel zu Ende ist und der Sieger ermittelt wird (siehe S. 5).

Wenn du im Verlies bleiben willst, bewege dich sofort weiter. Du hast auch die Möglichkeit, direkt in ein anderes Turmzimmer zu gehen und dich von dort aus weiterzubewegen.



VERLIESRAUM

Ziehe eine Verlieskarte.

TÜREN

In manchen Räumen gibt es geschlossene Türen. Um hindurchzugehen, muss man eine Türkarte ziehen und abhandeln.



Tür

FALLGITTER

In manchen Räumen gibt es Fallgitter. Um hindurchzugehen, muss man eine Stärkeprobe ablegen. Bei Erfolg setzt man die Bewegung fort. Bei Misserfolg endet der Spielzug.



Fallgitter