

DUNGEONQUEST

NEUAUFLAGE

TM



REFERENZHANDBUCH

ESING
2010

DUNGEONQUEST™

NEUAUFLAGE

Das Referenzhandbuch der überarbeiteten Neuauflage von *DungeonQuest* dient als Ergänzung zur Spielregel, welche neue Spieler zuerst lesen sollten. Das Referenzhandbuch beschäftigt sich unter anderem mit außergewöhnlichen Spielsituationen, die im Verlauf einer Partie auftreten können.

Außerdem enthält das Referenzhandbuch verschiedene Regelvarianten sowie eine Auflistung aller Raumeffekte. Einen Großteil des Handbuchs nimmt das Glossar ein, welches detaillierte Erläuterungen der Spielregeln in alphabetischer Reihenfolge enthält.

REGELVARIANTEN

Es folgen mehrere Regelvarianten für *DungeonQuest*. Vor Spielbeginn muss festgelegt werden, ob mit Regelvarianten gespielt wird und falls ja, mit welchen.

SOLITÄRSPIEL

Mit dieser Regelvariante kann man *DungeonQuest* auch allein spielen.

Für das Solitärspiel gelten sämtliche Regeln aus Spielregel und Referenzhandbuch mit Ausnahme der Regeln für das Entkommen aus dem Verlies und Monsterbegegnungen.

Um aus dem Verlies zu entkommen, benötigt man mindestens eine **Schatzkarte** (und nicht nur irgendeine Beutekarte).

Begegnet man einem Monster, zieht man zuerst eine Monsterkarte und legt sie unbesehen und verdeckt neben den Heldenbogen. Dann kann man entweder versuchen zu fliehen oder gegen das Monster kämpfen.

FLUCHTVERSUCH

Im Solitärspiel hat man nur eine Gelegenheit zu fliehen und zwar **vor** dem Kampf.

Für den Fluchtversuch ist eine Gewandtheitsprobe erforderlich. Bei Erfolg wird die Monsterkarte abgelegt und ein Monstermarker kommt in den Raum des Helden. Der Held verlässt den Raum durch einen beliebigen freien Durchgang und ignoriert dabei Türen und Fallgitter.

Bei Misserfolg wird die Monsterkarte aufgedeckt und der Held erleidet Wunden in Höhe der dort angegebenen Fluchtstrafe. Dann muss er das Monster bekämpfen.

KAMPF

Zu Beginn jeder Kampfrunde wird gewürfelt:

- 1–2: Der Held erleidet 1 Wunde.
- 3–4: Held und Monster erleiden je 1 Wunde.
- 5: Das Monster erleidet 1 Wunde.
- 6: Das Monster erleidet 2 Wunden.

DER TOD KANN WARTEN

Bei dieser Regelvariante können Helden nach dem Tod wiederauferstehen und weiter am Spiel teilnehmen.

Wenn ein Held stirbt, legt der Spieler alle Karten in seinem Spielbereich (inkl. Beute- und Runenkarten) ab und legt seine Wunden- und Entschlossenheitsmarker in den Vorrat zurück. Dann setzt der Spieler zu seiner Linken die Heldenfigur in ein Turmzimmer seiner Wahl. Der wiederauferstandene Held beginnt seinen nächsten Spielzug, als ob es sein erster in der Partie wäre.

FACKELLICHT

Bei dieser Regelvariante kann man sehen, was hinter einem Durchgang liegt.

Unmittelbar nachdem ein Held einen Raum betreten hat (egal ob es ein bereits erforschtes Feld war oder nicht), wählt er einen Durchgang, der aus dem gerade betretenen Raum auf ein unerforschtes Feld führt und nicht durch eine Tür abgetrennt ist. Dann zieht er ein Raumplättchen und platziert es so, dass der Eingangspfeil an den gewählten Durchgang angrenzt. Dies wiederholt er für jeden Durchgang seines aktuellen Raumes, der nicht durch eine Tür abgetrennt ist. Erst dann führt der Held den Effekt des gerade betretenen Raumes aus.

Des Weiteren legen die Spieler in Schritt 10 des Spielaufbaus Raumplättchen auf die Felder neben den Turmzimmern ihrer Helden. Der erste Held, der die Schatzkammer betritt, legt Raumplättchen ans Ende aller Durchgänge, die aus der Schatzkammer auf unerforschte Felder führen.

BEISPIEL: FACKELLICHT



Krutzbeck betritt einen Korridor (A), aus dem zwei Durchgänge hinausführen. Er wählt Durchgang B, zieht ein Raumplättchen und platziert es so, dass der Eingangspfeil an den gewählten Durchgang angrenzt. Dasselbe wiederholt er für Durchgang C. Erst danach muss Krutzbeck die Effekte des Korridors, den er gerade betreten hat, ausführen.

GLOSSAR

ABLEGEN

Jeder Kartenstapel verfügt über einen separaten Ablagestapel. Abgelegte Karten kommen offen auf den jeweiligen Ablagestapel; abgelegte Marker kommen in den Vorrat zurück.

AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase ist die zweite der beiden Phasen eines Spielzuges. In dieser Phase muss sich der aktive Spieler entweder bewegen, einen Raum durchsuchen oder die Katakomben betreten (falls möglich).

Verwandte Themen: Bewegen, Durchsuchen, Katakomben, Spielzüge, Toter Punkt

BEUTE

Immer wenn man eine Karte mit dem Schlüsselwort „**Beute**“ zieht, legt man sie offen in den eigenen Spielbereich.

Viele Beutekarten haben einen Goldwert. Am Ende des Spiels addiert jeder überlebende Held die Goldwerte seiner Beutekarten auf. Dadurch wird der Sieger bestimmt.

Beutekarten ohne Goldwert haben einen Wert von 0, sofern ihr Text nichts Gegenteiliges besagt.

Verwandte Themen: Spielsieg

BEWEGEN

Bewegen ist eine der drei möglichen Aktionen, die einem Spieler in seiner Aktionsphase zur Verfügung stehen. Durch Bewegen kann man tiefer ins Verlies vordringen.

Wenn sich ein Spieler bewegt ...

- ... setzt er seine Heldenfigur auf ein benachbartes Feld, das über einen Durchgang mit seinem aktuellen Raum verbunden ist.
 - » Handelt es sich um ein erforschtes Feld, betritt er den Raum und führt dessen Effekt aus.
 - » Handelt es sich um ein unerforschtes Feld ...
 - › ... zieht er ein Raumplättchen von einem der Stapel, legt es offen auf das Spielbrett und richtet es so aus, dass der Eingangspfeil an den Raum angrenzt, aus dem er gekommen ist.
 - › Ab jetzt gilt das Feld als erforscht.
 - › Dann setzt er seine Heldenfigur in den Raum und führt dessen Effekt aus.
- Räume, in denen andere Heldenfiguren stehen, darf man nicht freiwillig betreten. Einzige Ausnahme ist die Schatzkammer.
- Befindet sich eine Tür oder ein Fallgitter zwischen dem Helden und dem Feld, das er betreten will, muss er vor der Bewegung das Hindernis überwinden.

» Wird der Durchgang von mehreren Türen und/oder Fallgittern versperrt, muss der Held jedes Hindernis einzeln, **der Reihe nach** überwinden, bevor er sich hindurchbewegen kann.

- Helden in den Katakomben können sich nicht normal bewegen. Stattdessen ziehen sie in jedem ihrer Spielzüge eine Katakombenkarte.

Verwandte Themen: Fallgitter, Katakomben, Schatzkammer, Tür

DURCHGANG

Ein Durchgang ist die Verbindung zwischen zwei Räumen. Jedes Raumplättchen hat zwischen 1 und 4 Durchgänge.

Die Durchgänge eines Raumplättchens können durch Mauern auf benachbarten Plättchen oder Außenmauern blockiert sein. Blockierte Durchgänge können nicht passiert werden und stellen keine Verbindung zu benachbarten Räumen dar.

Einige Durchgänge sind mit Türen oder Fallgittern versehen, welche die Bewegung nicht zwangsläufig aufhalten, aber durchaus behindern können.

Ein Durchgang ist **nicht** dasselbe wie ein Korridor. Bei Letzterem handelt es sich um eine spezielle Art von Raumplättchen.

Verwandte Themen: Fallgitter, Toter Punkt, Tür

DURCHSUCHEN

Durchsuchen ist eine der drei möglichen Aktionen, die einem Spieler in seiner Aktionsphase zur Verfügung stehen. Das Durchsuchen eines Raumes kann Beute, Geheimtüren, Monster und andere Überraschungen zum Vorschein bringen.

Damit ein Raum durchsucht werden kann, muss er alle folgenden Kriterien erfüllen:

- 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.

Verwandte Themen: Aktionsphase, Durchsucht-Marker, Fackelsymbol



DURCHSUCHT-MARKER

Immer wenn man in einem Raum mit Fackelsymbol die Aktion Durchsuchen ausführt, legt man einen Durchsucht-Marker hinein. Er zeigt an, dass der Raum gründlich durchsucht wurde und es darin nichts mehr zu finden gibt.

Die Rückseite der Durchsucht-Marker dient als Entschlossenheitsmarker.

Verwandte Themen: Entschlossenheitsmarker, Fackelsymbol



Durchsucht-Marker

EIGENSCHAFTSPROBEN

Auf den Heldenbögen stehen vier Eigenschaften: Stärke, Gewandtheit, Zähigkeit und Glück. Auf all diese Eigenschaften können Proben abgelegt werden.



Stärke



Gewandtheit



Zähigkeit



Glück

Proben legt man folgendermaßen ab:

- Man wirft 2 Würfel und addiert die Ergebnisse.
- Ist die Summe gleich oder unter der fraglichen Eigenschaft, ist die Probe erfolgreich.
- Liegt die Summe über der fraglichen Eigenschaft, ist die Probe misslungen.

Nach jeder misslungenen Probe bekommt man 1 Entschlossenheitsmarker, den man auf seinen Heldenbogen legt.

Verwandte Themen: Entschlossenheitsmarker, Gewandtheit, Glück, Stärke, Zähigkeit

EINGANG IN DIE KATAKOMBEN

In manchen Räumen gibt es aufgedruckte Treppen, die in die Katakomben hinab führen. Des Weiteren können Eingänge in die Katakomben durch Karteneffekte entstehen. In diesem Fall werden sie durch einen Katakomben-Eingangsmarker angezeigt.



Aufgedruckte Eingänge in die Katakomben (Beispiele)



Katakomben-Eingangsmarker

Beginnt man seine Aktionsphase in einem Raum mit Eingang in die Katakomben (egal ob aufgedruckt oder als Marker), hat man die Möglichkeit, die Katakomben zu betreten (anstatt sich zu bewegen oder den Raum zu durchsuchen).

Verwandte Themen: Katakomben, Reisemarker

EINGANGSPFEIL

Jedes Raumplättchen verfügt über einen Eingangspfeil. Wenn es auf das Spielbrett gelegt wird, richtet man es so aus, dass der Eingangspfeil an den Raum angrenzt, aus dem der Held gekommen ist.



Eingangspfeil

Verwandte Themen: Bewegen

ENTKOMMEN AUS DEM VERLIES

Wer eine Chance auf den Sieg haben will, muss vor Sonnenuntergang aus dem Verlies entkommen.

Um aus dem Verlies zu entkommen, muss man ...

- ... mindestens 1 **Beute**-Karte haben.
- ... zu **Beginn** der Aktionsphase in einem Turmzimmer sein.
- ... ansagen, dass man aus dem Verlies entkommen will, und die Heldenfigur vom Spielbrett nehmen.

Ein entkommener Held ...

- ... kommt nicht mehr an die Reihe.
- ... darf das Verlies nicht wieder betreten.

Verwandte Themen: Beute, Sonnenmarker und -leiste, Spielsieg, Turmzimmer

ENTSCHLOSSENHEITSMARKER

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

Die Rückseite der Entschlossenheitsmarker dient als Durchsucht-Marker.

Verwandte Themen: Durchsucht-Marker, Eigenschaftsproben

ERFORSCHTE FELDER

Ein erforschtes Feld (nicht zu verwechseln mit einem durchsuchten Raum) ist ein Spielbrettfeld, das entweder einen aufgedruckten Raum (die vier Turmzimmer und die Schatzkammer) oder ein Raumplättchen enthält.

Verwandte Themen: Raum

FACKELSYMBOL

Durchsuchbare Räume sind durch ein Fackelsymbol gekennzeichnet. In Räumen ohne Fackelsymbol kann die Aktion Durchsuchen nicht ausgeführt werden.

Verwandte Themen: Durchsuchen



Fackelsymbol

FALLGITTER

Fallgitter versperren Durchgänge und hindern Helden daran, sie zu passieren. Wenn sich ein Held durch einen Durchgang mit einem oder mehreren Fallgittern bewegen will, muss er zuerst eine Stärkeprobe ablegen. Bei Erfolg kann er seine Bewegung wie gewohnt fortsetzen; bei Misserfolg endet sein Zug.

Verwandte Themen: Bewegen, Durchgang



Fallgitter

FLUCHT

Am Ende jeder Kampfrunde kann der Held versuchen zu fliehen.

Für einen Fluchtversuch ist eine Gewandtheitsprobe erforderlich.

- Bei Erfolg endet die Begegnung.
 - » Der Monsterspieler deckt die Monsterkarte auf und der Held erleidet Wunden in Höhe der dort angegebenen Fluchtstrafe.
 - » Dann bewegt sich der Held in einen benachbarten, erforschten Raum, wobei er Türen und Fallgitter ignoriert.
- Bei Misserfolg muss er dem Monster in einer weiteren Kampfrunde entgegentreten.

Gibt es keine benachbarten, erforschten Räume, kann der Held keinen Fluchtversuch unternehmen.

Verwandte Themen: Erforschte Felder, Fluchtstrafe, Kampf

FLUCHTSTRAFE

Die Fluchtstrafe eines Monsters gibt an, wie viele Wunden ein Held erleidet, wenn er erfolgreich aus dem Kampf mit einem Monster flieht.

Verwandte Themen: Flucht

GEWANDTHEIT

Gewandtheit ist eine der vier Eigenschaften eines Helden. Unter anderem wird sie gebraucht, um Brücken oder eingestürzte Decken zu überqueren und im Kampf vor Monstern zu fliehen.

Verwandte Themen: Eigenschaftsproben

GLÜCK

Glück ist eine der vier Eigenschaften eines Helden. Unter anderem wird sie gebraucht, um nicht in Bodenlose Abgründe zu fallen.

Verwandte Themen: Eigenschaftsproben

HEILEN

Manche Karteneffekte und Sonderfähigkeiten können einen Helden heilen. Beim Heilen entfernt man Wundenmarker in Höhe des angegebenen Werts vom Heldenbogen und legt sie in den Vorrat zurück. Wenn mehr Wunden geheilt werden sollen als man hat, verfallen die übrigen Heilungen.

Verwandte Themen: Lebenskraft, Wunden

HELDENFÄHIGKEITEN

Jeder Held verfügt über mindestens eine Sonderfähigkeit, die seinem Heldenbogen zu entnehmen ist. Heldenfähigkeiten, welche die Formulierung „du kannst“ oder „du darfst“ enthalten, sind immer freiwillig.

KARTEN

- Jeder Kartentyp bildet seinen eigenen Stapel. Man unterscheidet sie anhand ihrer Rückseiten.
- Einige Karten kommen in mehreren Stapeln vor. Dies ist beabsichtigt.

- Wird man angewiesen eine Karte zu ziehen, nimmt man die oberste Karte des angegebenen Stapels und handelt sie ab. Normalerweise wird sie danach abgelegt.
- Es gibt auch Karten, die **nicht** sofort nach dem Abhandeln abgelegt werden. Beutekarten und andere Karten, deren Text explizit sagt, dass man sie behalten soll, kommen offen in den Spielbereich des Spielers, der sie gezogen hat.
- Für jeden Kartenstapel gibt es einen separaten Ablagestapel, idealerweise direkt daneben.
- Abgelegte Karten kommen immer offen auf den Ablagestapel.
- Geht ein Kartenstapel zur Neige, mischt man seinen Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Stapel aus.

Verwandte Themen: Ablegen, Beute

KAMPF

Zum Kampf kommt es immer dann, wenn ein Held einem Monster begegnet. Im Kampf wird der aktive Spieler zum Heldenspieler, während der Spieler zu seiner Linken die Rolle des Monsterspielers übernimmt und das Monster steuert.

Ein Kampf geht über mehrere Kampfrunden und dauert so lange an, bis dem Helden die Flucht gelingt oder einer der Kampfteilnehmer getötet wird.

Eine Kampfrunde läuft folgendermaßen ab:

- Der Heldenspieler wählt im Geheimen eine Kampfkarte für Helden von der Hand.
- Der Monsterspieler wählt im Geheimen eine Kampfkarte für Monster von der Hand.
- Beide Spieler decken ihre gewählten Kampfkarten gleichzeitig auf.
- Jeder Spieler sieht auf der Schadenstabelle seiner eigenen Karte nach, wie viele Wunden er erleidet (die Spalte ist „Erlittene Wunden“, die Zeile entspricht der vom Gegner gewählten Karte).
 - » Der Heldenspieler legt die erlittenen Wundenmarker auf seinen Heldenbogen.
 - » Der Monsterspieler legt die erlittenen Wundenmarker vor sich.
- Stirbt der Held, ist die Begegnung sofort zu Ende und der Monsterspieler legt die Monsterkarte ab.
- Erreicht oder überschreitet der Gesamtwert der Wundenmarker vor dem Monsterspieler den Lebenskraftwert des Monsters (angegeben auf der Monsterkarte), sagt der Monsterspieler an, dass das Monster getötet wurde, und beendet damit die Begegnung. Die Monsterkarte wird abgelegt und der Zug des Heldenspielers endet.
- Sind beide Kampfteilnehmer am Ende der Runde noch am Leben, hat der Held die Gelegenheit zu fliehen. Tut er das nicht oder misslingt die Flucht, nehmen beide Spieler ihre Kampfkarten wieder auf die Hand und eine neue Kampfrunde beginnt.

Verwandte Themen: Flucht, Monsterbegegnungen, Tod

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.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Katakomben zu betreten:

- freiwillig in der eigenen Aktionsphase
 - » Diese Option besteht nur, wenn sich im aktuellen Raum des Helden ein Eingang in die Katakomben befindet.
- über einen Karteneffekt
- durch einen erzwungenen Raumeffekt (z. B. bei der Brücke)

Betritt ein Held die Katakomben ...

- ... legt er seinen Reisemarker in beliebiger Ausrichtung in den Raum, der momentan seine Heldenfigur enthält.
- ... entfernt er seine Heldenfigur vom Spielbrett, stellt sie auf den Heldenbogen und beendet seinen Spielzug.
- ... lässt er den Reisemarker so lange im Raum liegen, bis er die Katakomben wieder verlässt.

Ein Held in den Katakomben ...

- ... kann sich in seiner Aktionsphase nicht bewegen oder Räume durchsuchen.
- ... zieht in seinem Spielzug eine Katakombenkarte, führt sie aus und legt sie offen neben seinen Heldenbogen.
- ... darf die Katakomben erst wieder verlassen, wenn er eine Katakombenkarte zieht, die das ausdrücklich erlaubt.



*Katakomben-
karte*

Verwandte Themen: Aktionsphase, Eingang in die Katakomben, Reisemarker, Verlassen der Katakomben

LEBENSKRAFT

Der Lebenskraftwert gibt an, nach wie vielen Wunden ein Held oder Monster stirbt.

- Der Lebenskraftwert eines Helden steht in der oberen rechten Ecke des Heldenbogens.
- Der Lebenskraftwert eines Monsters steht auf der rechten Seite der Monsterkarte.
- Sobald der Gesamtwert der Wunden eines Helden oder Monsters seine Lebenskraft erreicht oder überschreitet, stirbt der Held bzw. das Monster.

Verwandte Themen: Heilen, Tod, Wunden

MAUER

Mauern befinden sich auf den meisten Raumplättchen und blockieren benachbarte Durchgänge. Die massive Mauer rund um das Spielbrett ist die Außenmauer des Verlieses. Endet ein Durchgang an einer Mauer, ist er blockiert und kann nicht passiert werden.

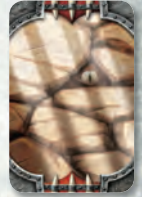
Verwandte Themen: Bewegen, Durchgang

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Es gibt keine Beschränkung für Entschlossenheits-/Durchsucht-Marker, Katakomben-Eingangsmarker, Monstermarker und Wundenmarker. Falls die im Spiel enthaltenen Pappmarker nicht ausreichen, verwendet man einfach Münzen, Glassteine o. Ä. als Ersatz. Alle anderen Spielkomponenten sind in ihrer Anzahl beschränkt und dürfen nicht durch anderes Material ersetzt werden.

MONSTER

Begegnet ein Spieler einem Monster, zieht der Spieler zu seiner Linken (der Monsterspieler) die oberste Karte vom Monsterstapel, sieht sie im Geheimen an und liest nur den Namen des Monsters laut vor. Dann legt er einen Monstermarker in den Raum (sofern dort noch keiner liegt). Der Monstermarker wird erst entfernt, wenn das Monster tot ist.



Monsterkarte



*Monster-
marker*

Verwandte Themen: Monsterbegegnungen

MONSTERBEGEGNUNGEN

Zur Begegnung mit einem Monster kann es unter folgenden Umständen kommen:

- Man zieht eine Karte, die besagt, dass man einem Monster begegnet.
- Man betritt einen Raum mit einem Monstermarker.
In diesem Fall wird der Effekt des Raumes nicht ausgeführt.

Wenn ein Held einem Monster begegnet ...

- ... wird der aktive Spieler zum Heldenspieler.
- ... wird der Spieler zur Linken des aktiven Spielers zum Monsterspieler.
- ... zieht der Monsterspieler 1 Karte vom Monsterstapel, **liest nur den Namen laut vor** und legt einen Monstermarker in den Raum des Helden (sofern dort noch keiner liegt).
- ... nimmt der Heldenspieler die drei Kampfkarten für Helden.
- ... nimmt der Monsterspieler die drei Kampfkarten für Monster.
- ... treten Helden- und Monsterspieler im Kampf gegeneinander an.

Verwandte Themen: Kampf

RAUM

Ein Raum ist ein erforschtes Feld auf dem Spielbrett. Die vier Turmzimmer, die Schatzkammer sowie alle Felder, die Raumplättchen enthalten, gelten als Räume. Ein Raum ist niemals unerforscht.

Verwandte Themen: Erforschte Felder, Schatzkammer, Turmzimmer

REISEMARKER

Jeder Held verfügt über einen Reisemarker. Er wird benutzt, um anzuzeigen, an welcher Stelle der Held die Katakomben betreten hat. Später, wenn der Held die Katakomben wieder verlässt, benutzt er den Reisemarker, um zu bestimmen, auf welches Feld er zurückkehrt.



Reisemarker

Verwandte Themen: Katakomben, Verlassen der Katakomben

RUNENKARTEN

Jede Runenkarte kann nur ein Mal pro Spiel verwendet werden. Wann und wie sie eingesetzt werden kann, ist auf der jeweiligen Karte angegeben. Um eine Runenkarte zu benutzen, befolgt man einfach den Kartentext und legt sie anschließend in die Spielschachtel zurück.

SCHATZKAMMER

Siehe „Schatzkammer“ auf S. 11.

SONNENMARKER UND -LEISTE

Der Startspieler **muss** in jeder seiner Zustandsphasen den Sonnenmarker um ein Feld auf der Sonnenleiste weiterrücken (d. h. nach rechts bewegen).

Immer wenn der Sonnenmarker auf ein Feld mit einer Zahl rückt (zu finden am Ende der Leiste), 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.



Sonnenmarker und -leiste



Wenn der Sonnenmarker das letzte Feld der Leiste erreicht hat und das Spiel trotzdem noch nicht zu Ende ist, rückt der Startspieler den Marker zu Beginn seines Zuges nicht weiter. Stattdessen würfelt er nur, wie oben beschrieben.

Verwandte Themen: Spielsieg, Tod, Zustandsphase

SPIELSIEG

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

Bei Spielende geht man folgendermaßen vor:

- Jeder Überlebende handelt die Effekte seiner Beutekarten ab, die bei Spielende in Kraft treten (falls vorhanden).
- Jeder Überlebende addiert die Goldwerte seiner Beutekarten auf.
- Der Überlebende mit dem **höchsten Gesamtgoldwert** gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand:

- Es gewinnt der Beteiligte, der die **Beutekarte mit dem höchsten Einzelwert** hat.
- Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Beteiligte mit den **meisten Beutekarten**.
- Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

Wenn es keine Überlebenden gibt, haben alle verloren.

Verwandte Themen: Beute, Sonnenmarker und -leiste, Tod

SPIELZÜGE

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.
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).

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

Verwandte Themen: Katakomben, Sonnenmarker und -leiste, Startspieler

STÄRKE

Stärke ist eine der vier Eigenschaften eines Helden. Unter anderem wird sie gebraucht, um Fallgitter zu öffnen und Spinnennetze zu zerreißen.

Verwandte Themen: Eigenschaftsproben, Fallgitter



STARTSPIELER

Bei Spielbeginn wird ein Spieler zufällig ausgewählt, der für die gesamte Partie Startspieler bleibt. Er bekommt den Startspieler-Marker und muss immer zu Beginn seines Zuges den Sonnenmarker um ein Feld auf der Sonnenleiste weiterrücken.

Verwandte Themen: Sonnenmarker und -leiste



Startspieler-Marker

TIMING-KONFLIKTE

Falls zwei oder mehr Spieler gleichzeitig eine Sonderfähigkeit einsetzen wollen, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten ausgeführt werden.

TOD

Man kann auf verschiedene Arten den Tod finden. Ein Held stirbt, wenn ...

- ... der Gesamtwert seiner Wundenmarker seine Lebenskraft erreicht oder überschreitet.
- ... ein Kartentext besagt, dass er tot ist.
- ... er bei Sonnenuntergang noch immer im Verlies ist.
- ... er an einem Toten Punkt angelangt ist.

Wenn ein Held stirbt ...

- ... endet sein Zug sofort.
- ... wird seine Heldenfigur vom Spielbrett genommen; alle Karten des Spielers werden abgelegt und alle seine Marker kommen in den Vorrat zurück. Der Heldenbogen wird in die Spielschachtel gelegt.
- ... kommt der Spieler nicht mehr an die Reihe und kann auch nicht mehr gewinnen.
- ... behält der Spieler seine Funktion als Monsterspieler bei.

Verwandte Themen: Sonnenmarker und -leiste, Toter Punkt, Wunden

TOTER PUNKT

Ein Held, der nicht in den Katakomben ist und sich in seiner Aktionsphase weder bewegen, noch einen Raum durchsuchen, noch die Katakomben betreten kann, ist an einem Toten Punkt angelangt und stirbt sofort.

Verwandte Themen: Aktionsphase, Bewegen, Durchsuchen, Eingang in die Katakomben, Tod

TÜR

Türen versperren Durchgänge und hindern Helden daran, sie zu passieren. Wenn sich ein Held durch einen Durchgang mit einer oder mehreren Türen bewegen will, zieht er 1 Türkarte und handelt sie ab. Passieren darf er den Durchgang nur, wenn die Karte es ausdrücklich erlaubt.



Tür

Verwandte Themen: Bewegen, Durchgang

TURMZIMMER

Siehe „Turmzimmer“ auf S. 11.

UNERFORSCHTES FELD

Ein unerforschtes Feld ist ein Feld auf dem Spielbrett, das **weder** einen aufgedruckten Raum (wie Turmzimmer und Schatzkammer) **noch** ein Raumplättchen enthält.

Verwandte Themen: Bewegen, Erforschtes Feld, Raum

VERLASSEN DER KATAKOMBEN

Manche Katakombenkarten gestatten es, die Katakomben wieder zu verlassen. Zieht man eine solche Karte, muss man sich sofort entscheiden, ob man die Katakomben verlassen will oder nicht. Bleibt man in den Katakomben, kann man sie nicht nachträglich über dieselbe Karte verlassen (es sei denn, sie besagt Gegenteiliges), sondern muss warten, bis man eine weitere Karte zieht, die das Verlassen der Katakomben erlaubt.

Beim Verlassen der Katakomben geht man folgendermaßen vor:

- Man zählt die Katakombenkarten, die man neben seinen Charakterbogen gelegt hat (auch die gerade gezogene Karte zählt mit), und bewegt den Reisemarker entsprechend viele Felder vorwärts (d. h. in die Richtung, in die er zeigt).
 - » 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 er außerhalb des Verlieses landen würde, setzt man ihn stattdessen an die Außenmauer und erleidet für jeden noch übrigen Schritt 1 Wunde.
- Dann legt man alle **Beute**-Katakombenkarten zu seinen bisher gesammelten **Beute**-Karten und legt die übrigen Katakombenkarten ab.
- Anschließend kehrt man ins Verlies zurück und ersetzt den Reisemarker durch die Heldenfigur.



- » Kehrt man auf ein erforshtes Feld zurück, wird der Effekt des Raumes ausgeführt (ist ein Monster vorhanden, begegnet man ihm stattdessen).
 - › Beim Verlassen der Katakomben **darf** man auch Räume betreten, in denen andere Helden sind.
- » Kehrt man auf ein unerforshtes Feld zurück, zieht man sofort ein Raumplättchen und legt es in beliebiger Ausrichtung auf das Feld. Dann wird der Effekt des Raumes ausgeführt.
- » Es kommt **kein** Katakomben-Eingangsmarker auf das Feld, auf das man zurückkehrt.

Verwandte Themen: Reisemarker, Katakomben

VERLIESKARTEN UND -SYMBOL

In vielen Räumen muss man bei jedem Betreten die oberste Karte vom Verliesstapel ziehen und abhandeln. Zur Erinnerung sind diese Räume mit dem Verliesymbol gekennzeichnet.

Verwandte Themen: Bewegen



Verlies-
symbol



Verlieskarte

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 den Heldenbogen.



Wundenmarker

Erreicht oder überschreitet der Gesamtwert der Wundenmarker auf dem Heldenbogen jemals den Lebenskraftwert des Helden, stirbt er.

Im Kampf können nicht nur Helden, sondern auch Monster Wunden erleiden.

Verwandte Themen: Heilen, Kampf, Lebenskraft, Tod

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit ist eine der vier Eigenschaften eines Helden. Unter anderem wird sie gebraucht, um tödliche Fallen zu überleben.

Verwandte Themen: Eigenschaftsproben

ZUSTANDSPHASE

Die Zustandsphase ist die erste der beiden Phasen eines Spielzuges. In dieser Phase handelt der aktive Spieler alle Karten in seinem Spielbereich ab, die zu Beginn seines Zuges in Kraft treten. Ist er der Startspieler, rückt er außerdem den Sonnenmarker um ein Feld auf der Sonnenleiste vor.

Verwandte Themen: Spielzüge, Sonnenmarker und -leiste

CREDITS

Autoren: Jakob Bonds, Gustav Bonds und Dan Glimne

Spielentwickler: John Goodenough mit Jason Walden

Produzent: Jason Walden

Regeltexte: David Hansen und Michael Hurley

Lektorat: Sean O'Leary

Layout: Christopher Hosch und Michael Hurley

Umschlagillustration: Anna Christenson

Plättchenillustration: Henning Ludvigsen

Heldenillustration: Jacob Glaser

Innenillustration: Banu Andaru, Felicia Cano, Jesper Ejsing, Lou Frank, Jacob Glaser, John Goodenough, Rafal Hrynkiwicz, Henning Ludvigsen, Andrew Navaro, Ben Prenevost und Frank Walls

Grafikdesign: Andrew Navaro, Evan Simonet und WiL Springer

Art Director: Andrew Navaro

Grafikdesign Director: Brian Schomburg

Produktionsmanager: Eric Knight

Leitender Spielproduzent: Steven Kimball

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Dane Beltrami, J.R. Godwin, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, James Hata, Sally Karkula, Brett Klooster, Daniel Klooster, Rob Kouba, Jay Little, Chris Mayfield, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Eric Olsen, Troy Parker, Mark Pollard, Guy Reed, Matt Root, Brady Sadler, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Peter J. VanDusartz IV, James Voelker, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov und Jamie Zephyr.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek

Grafische Bearbeitung & Layout: Fiona Carey, Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Philip Striezel, Linus Janßen



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *DungeonQuest* is a trademark of Alga AB, part of the BRIO Group. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

RAUMEFFEKTE

Es folgt eine umfassende Erklärung aller Raumeffekte.

Das Stichwort „**Beim Betreten:**“ bedeutet, dass man den Effekt jedes Mal ausführen muss, wenn man den Raum betritt, sei es freiwillig, durch einen Karteneffekt oder beim Verlassen der Katakomben. Hinweis: Bei manchen Räumen ist es relevant, wie sie betreten werden. Näheres dazu in den Beschreibungen der einzelnen Räume.



BODENLOSER ABGRUND

Beim Betreten: Lege eine Glücksprobe ab.

- **Erfolg:** Dein Zug endet.
- **Misserfolg:** Du bist tot.



BRÜCKE

Beim Betreten über einen Durchgang: Du hast die Wahl, **DIE BRÜCKE ZU ÜBERQUEREN** (siehe unten) oder deinen Zug zu beenden.

Beim Betreten durch eine Sonderbewegung: Falls du die Brücke durch eine besondere Bewegung wie die „Geheimtür“ oder das

Verlassen der Katakomben betrittst, darfst du entscheiden, auf welcher Seite der Brücke du stehen willst. Danach musst du die Brücke überqueren.

Beim Verlassen: Entweder gehst du dorthin zurück, wo du hergekommen bist, oder du überquerst die Brücke.

Die Brücke überqueren: Lege eine Gewandtheitsprobe ab; jede **Beute**-Karte in deinem Besitz gibt +1 auf das Würfelergebnis. Vor der Probe darfst du beliebig viele **Beute**-Karten ablegen.

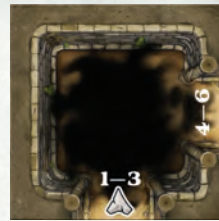
- **Erfolg:** Du verlässt den Raum über den Durchgang am anderen Ende der Brücke.
- **Misserfolg:** Du fällst von der Brücke, erleidest Wunden in Höhe eines Würfelwurfs und landest in den Katakomben.



DREHKAMMER

Dieser Raum kann zu einem Toten Punkt werden und den Helden, der ihn betritt, lebendig begraben (siehe „Toter Punkt“).

Beim Betreten: Drehe den Raum um 180°. Dann endet dein Zug.



KAMMER DER DUNKELHEIT

Beim Betreten: Bewege dich sofort weiter und ignoriere dabei Türen und Fallgitter.

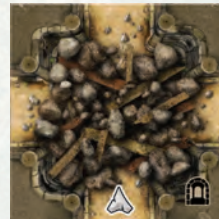
Beim Verlassen: Würfle einen Würfel. Du musst den Raum über den Durchgang verlassen, der deinem Würfelergebnis entspricht. Ist er blockiert, würfelst du noch einmal.



EINGESTÜRZTE DECKE

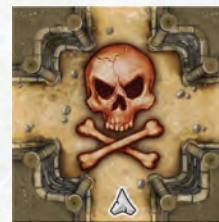
Beim Betreten über einen Durchgang: Ziehe eine Verlieskarte.

Beim Betreten über die Katakomben: Entscheide, auf welcher Seite der Trümmer du stehen willst. Ziehe dann eine Verlieskarte.



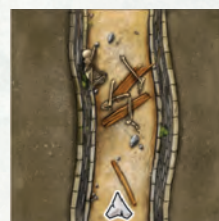
Beim Verlassen: Lege eine Gewandtheitsprobe ab, wenn du einen Durchgang auf der anderen Seite der Trümmer passieren willst.

- **Erfolg:** Du kannst den Raum wie gewohnt verlassen.
- **Misserfolg:** Dein Zug endet.



FALLENRAUM

Beim Betreten: Ziehe eine Fallenkarte.



KORRIDOR

Trotz ihrer verschiedenen Formen funktionieren alle Korridore gleich.

Beim Betreten: Bewege dich sofort weiter und ignoriere dabei Türen und Fallgitter. Falls du denselben Korridor zwei Mal in einem Zug betrittst, endet dein Zug sofort, ohne dass du dich weiterbewegst.

Beim Verlassen: Nur wenn alle anderen Durchgänge blockiert sind, darfst du dorthin zurück, wo du hergekommen bist.

SCHATZKAMMER



In der Schatzkammer dürfen sich beliebig viele Helden gleichzeitig aufhalten. Obwohl sie zwei Spielbrettfelder einnimmt, zählt die Schatzkammer als ein Raum. Außerdem gilt sie als erforschtes Feld.

Beim Betreten: Ziehe eine Drachenkarte.

Wenn dein Zug hier beginnt: Wähle eine der folgenden Möglichkeiten:

- Du ziehst eine Drachenkarte.
- Du verlässt den Raum über einen Durchgang, der nicht durch eine Mauer oder einen anderen Helden blockiert ist.

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



SPINNENNETZ

Beim Betreten über einen Durchgang: Bewege dich sofort weiter und ignoriere dabei Türen und Fallgitter. Wenn du nicht dorthin zurückgehen willst, wo du hergekommen bist, musst du **DAS SPINNENNETZ ZERREISSEN** (siehe unten).

Beim Betreten über die Katakomben: Entscheide, auf welcher Seite des Netzes du stehen willst. Bewege dich dann sofort weiter und ignoriere dabei Türen und Fallgitter. Wenn du einen Durchgang auf einer anderen Seite des Netzes passieren willst, musst du das Spinnennetz zerreißen.

Wenn dein Zug hier beginnt: Bevor du dich bewegen kannst, musst du das Spinnennetz zerreißen.

Das Spinnennetz zerreißen: Lege eine Stärkeprobe ab.

- **Erfolg:** Du kannst den Raum wie gewohnt verlassen.
- **Misserfolg:** Dein Zug endet.



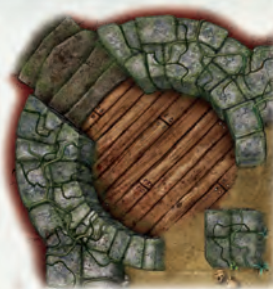
TIEFER SCHLUND

Ein unüberwindbar tiefer Schlund teilt den Raum in zwei Hälften.

Beim Betreten über einen Durchgang: Ziehe eine Verlieskarte.

Beim Betreten über die Katakomben: Entscheide, auf welcher Seite des Tiefen Schlunds du stehen willst. Ziehe dann eine Verlieskarte.

Beim Verlassen: Du kannst den Raum nur über einen Durchgang auf deiner Seite des Tiefen Schlunds verlassen.



TURMZIMMER

Alle vier Turmzimmer gelten als erforschte Felder.

Beim Betreten: Wähle **eine** der folgenden Möglichkeiten:

- Du entkommst aus dem Verlies (nur möglich, wenn du mindestens 1 **Beute**-Karte hast).
- Du bewegst dich sofort weiter in einen benachbarten Raum oder auf ein benachbartes unerforschtes Feld.
- Du bewegst dich direkt in ein beliebiges anderes Turmzimmer, in dem kein anderer Held steht, und setzt dort deinen Zug fort.

VERLIESRAUM

Verliesräume gibt es in vielen verschiedenen Erscheinungsformen. Meist weisen sie Merkmale wie Eingänge in die Katakomben, Türen oder Fallgitter auf.

Beim Betreten: Ziehe eine Verlieskarte.

Wenn dein Zug hier beginnt: Sofern kein Durchsucht-Marker im Raum liegt, kannst du ihn als Aktion durchsuchen.



KAMPFKARTEN-ERGEBNISTABELLE

Die folgende Tabelle zeigt, wer im Kampf Wunden erleidet (Held oder Monster) und wie viele.



Die Zahlen in den weißen Feldern geben an, wie viele Wunden der **Held** erleidet.



Die Zahlen in den grauen Feldern geben an, wie viele Wunden das **Monster** erleidet.



Die Zahlen in den zweigeteilten Feldern geben an, wie viele Wunden Held **und** Monster erleiden.

		KARTEN DES MONSTERSPIELERS		
		FERNKAMPF	NAHKAMPF	MAGIE
KARTEN DES HELDENSPIELERS	MAGIE	1	1	1 1
	NAHKAMPF	1	2 2	1
	FERNKAMPF	1 1	2	1

KURZÜBERSICHT

EIGENSCHAFTEN



Stärke



Gewandtheit



Zähigkeit



Glück

RAUM-MERKMALE



Katakomben-
Eingangsmarker



Aufgedruckte Eingänge
in die Katakomben



Fallgitter



Tür

RAUM-SYMBOLE



Verliessymbol



Fackel-
symbol



Eingangspfeil