



DUNGEON LORDS

Sie treffen sich in einer Taverne. Sie kippen ein paar Humpen Met. Noch bevor der Morgen graut, ist aus dem mächtigen Krieger, dem weisen Zauberer und dem gewitzten Dieb eine unzertrennliche Heldengruppe geworden, die sich aufmacht, die Welt vom Bösen zu befreien. Und wie es der Zufall will, lauert nur einen kurzen Fußmarsch entfernt tatsächlich etwas Böses. Ein dunkler Lord hat einen nahegelegenen Hügel in ein Labyrinth aus Stollen, Trollen, Fallen und Edelmetallen verwandelt.

Also machen sich die Helden am nächsten Morgen (oder Nachmittag, falls es das eine oder andere Bierchen zu viel war) auf den Weg, dem Guten zu seinem Recht zu verhelfen, den Dungeon zu erobern und den bösen Lord ordentlich zu bestrafen (indem sie ihm alle seine Schätze abnehmen, versteht sich). Das ist seit jeher der natürliche Lauf der Dinge, was einem jeder Dungeoncrawler-Veteran auch bestätigen wird.

Doch was ist eigentlich mit dem dunklen Lord? Denkt auch mal jemand an dessen Gefühle? Diese Helden, die in ihrem ganzen Leben noch nie einer ehrlichen Arbeit nachgegangen sind, können sich überhaupt nicht vorstellen, wie viel Arbeit in einem ordentlichen Dungeon steckt.

Sie wissen nicht, wie es ist, Tunnel durch Granitgestein zu treiben, wie teuer gute Fallen in den letzten Jahren geworden sind, wie schwer es ist, heutzutage qualifizierte Kobolde zu bekommen oder was so ein Troll pro Tag an Futter wegputzt. Und dann der ganze Verwaltungskram!

Dungeons müssen knallharten Sicherheitsvorschriften entsprechen, das Schürfen nach Gold unterliegt strikten Regelungen und Steuern sind immer dann fällig, wenn es dem Ministerium für Verliesangelegenheiten einfällt, welche zu erheben. Und dann kommt so eine dahergelaufene Bande von Tunichtguten und schlägt alles zu Kleinholz. Das Leben ist wirklich nicht leicht für einen Dungeon Lord.

Dieses Spiel wird vom Bildungsfonds des Ministeriums für Verliesangelegenheiten unterstützt. Wir hoffen, damit die gängigen Vorurteile gegen Dungeons und ihre Erbauer zu entkräften und gleichzeitig das Bewusstsein für die Zerstörungen zu schärfen, die dem empfindlichen unterirdischen Ökosystem durch Helden zugefügt werden. Für angehende Dungeon Lords stellt dieser Text eine Einführungslektüre zum Thema Verliesbau dar, unter besonderer Berücksichtigung moralisch heikler Themen wie artgerechter Monsterpflege und pünktlicher Steuerzahlung. Nicht zuletzt stellt dieses Spiel eine Möglichkeit für Helden dar, der Frage nachzugehen, ob es nun mehr Spaß macht, einen Dungeon zu zerstören oder einen zu bauen.



Oh, Sie sind schon da? Öhm ... dann kommen Sie mal rein. Mein Name ist [Name ist der Redaktion bekannt]. Seit über 300 Jahren stehe ich in den Diensten des Großen [Name aus werberechtlichen Gründen entfernt]. Das Ministerium für Verliesangelegenheiten hat mich wegen meiner jahrhundertealten Erfahrung gebeten, diesen Text mit Anmerkungen und Kommentaren abzurunden. Ist mir natürlich eine Ehre, dem nachzukommen. Wenn die allerdings nicht damit aufhören, mich zu zensieren, dann können sie ihre Bleistifte nehmen und sie sich in ihren [Text aus sittenrechtlichen Gründen gekürzt].



Hi, wie geht's? Mein Name ist Der Namenlose Dämon der Unendlichen Ebenen Ewiger Verdammnis, aber meine Freunde nennen mich einfach Verdammter Dämon. Ich bin hier, um dir zu helfen, mit diesem Regelheft klar zu kommen. Ich war früher Schulungsleiter bei Razamotts berühmtem Dungeonbau-Überlebenscamp.



Soweit ich mich erinnere, war Camp Razamotts einziger Überlebender ein Schüler, der die Masern bekommen hat und als „zu ansteckend zum gefressen werden“ angesehen wurde.



He, das Camp war kein Zuckerschlecken. Sagen wir einfach, ich weiß eben, wie angehende Dungeon Lords ticken. Zum Beispiel wette ich, dass du diese Regeln gerade liest, um das Spiel deinen Freunden hier erklären zu können, oder? Siehst du: dafür werde ich dir Tipps geben.



Vielleicht ist das hier ein guter Zeitpunkt für eine Warnung. Das Leben eines Dungeon Lords ist nicht einfach, es ist nicht wirklich jedermanns Sache. Schon beim Bau können einem die Probleme über den Kopf wachsen, und wenn dann später noch die Helden kommen ...



Jawoll, die Dungeon-Lorderei ist kein Scherz. Wenn du und deine Freunde nach einfachem, fröhlichem Zeitvertreib sucht, solltet ihr besser Welpen quälen oder so was. Aber wenn ihr es mögt, auf den Wellen von Finsternis und Chaos zu reiten, wenn ihr das Dasein eines Dungeon Lords im Blut habt, dann werdet ihr schnell damit klar kommen. Einfach weiterlesen.



Wir werden die Regeln detailliert erklären, immer wieder mit erhellenden Anmerkungen und Beispielen.



Es ist wirklich nicht so kompliziert, wie es aussieht. Auf Seite 23 ist eine Kurzfassung der kompletten Regeln.

Zusammenfassung

In diesem Spiel für 2 – 4 Spieler sind Sie ein junger, aufstrebender Dungeon Lord (im zarten Alter von ca. 15 bis 20 Dekaden), der sich um eine Verlies-Bauerlaubnis bewirbt (wäre Ihnen „Verlies-/Kerker-/Katakomben-Herrscher“ lieber gewesen?). Das Ministerium für Verliesangelegenheiten räumt Ihnen die Möglichkeit ein, einen Qualitäts-Dungeon zu bauen und gegen Helden zu verteidigen. Nach zwei Jahren wird Ihr Dungeon ministeriell geprüft und Sie erhalten Siegpunkte für Ihre Errungenschaften im Konstruktions- und militärischen Bereich.

Spielübersicht

Das Spiel wechselt zwischen Bauen und Kämpfen. Jeder Spielabschnitt ist auf der Zeittafel dargestellt, die eine Seite für den Bau und eine für den Kampf hat.

Bauen



Das Spiel beginnt mit dem Bauen, das sich über vier Runden erstreckt (Winter, Frühling, Sommer, Herbst). Jede Runde besteht aus diversen Phasen, die durch Felder auf der Zeittafel angegeben sind. Der Zeitanzeiger wandert über diese Felder und zeigt die aktuelle Runde und Phase an.

Beim Bauen erweitern und verbessern die Spieler ihre Dungeons, stellen Kobolde ein, werben Monster an, kaufen Fallen und zahlen Steuern. Die Dungeon Lords mit der miesesten Reputation locken die stärksten Helden an, während sich die schwächsten Helden lieber die weniger gefährlichen Dungeons aussuchen. Ein besonders boshafter Dungeon Lord kann sogar einen Paladin anlocken, den mächtigsten aller Heldentypen. Nach vier Runden des Bauens müssen Sie Ihren Dungeon verteidigen.

Kämpfen



Auch die Kämpfe gehen über vier Runden. In jeder Runde versuchen die Helden, ein Feld des Spieler-Dungeons zu erobern. Der Spieler benutzt die Monster und Fallen, die er während des Bauens erworben hat, um die Helden so schnell wie möglich zu vernichten, bevor sie zu große Teile seines Dungeons erobern.

Zweites Jahr

Nach dem Kampf des ersten Jahres geht das Spiel ins zweite Jahr, in dem es auch wieder „Bauen“ und „Kämpfen“ gibt.



Die Helden sind im zweiten Jahr stärker. Das kommt vermutlich durch mysteriöse Rituale, die sie „Hochläwln“ oder „Stufaufsteigen“ nennen.

Wertung

Nach dem Kampf des zweiten Jahres kommt es zur Wertung. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



So was ist doch keine Zusammenfassung! DAS ist eine Zusammenfassung: Bauen, Kämpfen, Bauen, Kämpfen, Punkte machen. Das ist alles.



Kampfübungen

Nach dem Bau kommen drei Helden in Ihren Dungeon, um sich Ihren Monstern im Kampf zu stellen. Obwohl die Reihenfolge eigentlich falsch ist, widmen wir uns zuerst dem Kampf, damit Sie wissen, worauf Sie beim Bauen achten sollten.



Wenn du das Spiel deinen Freunden erklärst, überspring diesen Teil bloß nicht. Du musst ihnen möglichst viele Kampfbeispiele geben, damit sie wissen, was später auf sie zukommt.

Wenn deine Freunde diesen Teil nicht kapiern oder ihn für total öde halten, dann ist das hier vermutlich nicht das richtige Spiel für sie. Friss sie einfach auf (oder mach mit ihnen das, was Menschen mit solchen Leuten für gewöhnlich tun).

Einer weit verbreiteten Fehlannahme zum Trotz sind Geister technisch gesehen keine Monster. Um ihnen potenzielle Diskriminierungen und verringertes Selbstwertgefühl zu ersparen, vermeiden wir es, das Wort „Monster“ als Ansprache für Geister zu verwenden. Wir werden in dieser Publikation stattdessen, im Einklang mit den Vorschriften des Ministeriums für Verliesangelegenheiten, die Gruppe der Monster (und Geister) mit dem empfohlenen Ausdruck „Monster (und Geister)“ ansprechen.

Monster- (oder Geister-)Plättchen



← Kosten

Was Sie bezahlen müssen, um das Monster (oder den Geist) anzuwerben sowie am Zahltag zu entlohnen (für die Kampfübungen ist das erst mal unwichtig).

← Fähigkeiten

Was das Monster (oder der Geist) im Kampf ausrichten kann.



Die Rückseite des Monster- (oder Geister-)Plättchens zeigt an, ob es im ersten Jahr (silbern) oder im zweiten Jahr (golden) angeworben werden kann. Für die Kampfübungen benutzen wir aber nur Monster (und Geister) des ersten Jahres.

Heldenplättchen

Das Zeichen ➔

Zwei Helden mit gleichem Zeichen sind gleich stark. Je komplexer das Zeichen, desto stärker der Held.

Die Hintergrundfarbe gibt ebenfalls die Stärke des Helden an. Je heller, desto stärker.



← Trefferpunkte

Die Höhe des Schadens, den ein Held hinnehmen kann. Wird diese Zahl erreicht oder überschritten, ist der Held eliminiert.

← Spezialfähigkeiten

Diese geben den Typ des Helden an:

- ➔ Krieger gehen ganz vorne.
- 👤 Diebe entschärfen Fallen.
- ❤️ Priester heilen.
- 🧙 Zauberer wirken Zaubersprüche.



An der Heldenplättchen-Rückseite erkennt man, ob der Held im ersten (silbern) oder im zweiten Jahr (golden) angeworben werden kann. Für die Kampfübungen benutzen wir nur Helden des ersten Jahres.

Fallenkarte

Name der Falle ➔

Verfluchter Ring

← Abbildung

Beschreibung ➔

Die Wirkung der Falle, inklusive spezieller Kosten. Einige Fallen haben im zweiten Jahr andere Stärke oder Kosten. Bei den Kampfübungen ignorieren wir diese Werte des zweiten Jahres.



Alle Fallenkarten haben die gleiche Rückseite, es gibt nur einen Stapel für beide Jahre.

Übungs-Dungeons

Für das Kampftraining werden wir vom Ministerium genehmigte Übungs-Dungeons benutzen. Die sehen fast wie echte Dungeons aus. Auf der Rückseite des Dungeonplans jedes Spielers finden Sie einen. Selbst, wenn Sie mit weniger als vier spielen, sollten Sie sich alle vier Übungs-Dungeons nehmen – jedes stellt ein anderes Kampfszenario dar. In jedem Übungs-Dungeon legen Sie die abgebildeten Monster (oder Geister), Fallen und Helden aus.



Lass deine Freunde die Pläne aufbauen. Das geht schneller und sie lernen dadurch die Karten und Plättchen kennen. Betone noch mal, dass es sich jetzt nur um Beispiele handelt. Im Spiel müssen sie dann selber entscheiden, welche Monster (oder Geister) sie anwerben werden und wie viele Fallen sie kaufen.

Eingang mit speziell zusammengestellten Helden ↓

Eine Gruppe besteht aus drei Helden, die in einer bestimmten Reihenfolge marschieren. Sie handeln in Ihrem Dungeon als Gruppe, so lange sie können. Krieger gehen voran und beschützen die anderen. Diebe schützen (zuerst) die Vorausgehenden vor Verletzungen durch Fallen. Wird die Gruppe angegriffen, können Priester sie nach einer Schlacht heilen.

Dabei kümmern sie sich immer zuerst um den vordersten Helden. Wurde er eliminiert, wird der nächste in der Reihe der erste Held.

In den vier Trainings-Szenarien werden Sie sämtliche Helden mit silberner Rückseite benutzen, außer den Zauberern.

Szenarioziffer ➔

Gehen Sie diese Übungs-Szenarien Zahl für Zahl durch. Je höher die Zahl, desto komplizierter das Szenario.

Gefängnis ➔

Das ist anfangs leer, aber Sie werden versuchen, es mit eliminierten Helden zu füllen.

Kleiner Dungeon mit drei Tunneln ↑

Legen Sie 3 Tunnelplättchen auf die angegebenen Felder, dunkle Seite oben. Die Helden werden versuchen, diese Plättchen zu erobern (sie werden dann auf die helle Seite umgedreht). Je weniger die Helden erobern, desto erfolgreicher sind Sie als Spieler.

Schadensmarker ➔

Schadensmarker werden benutzt, um die den Helden zugefügten Verletzungen darzustellen. Sie sollten in Reichweite liegen. Wenn ein Held Schaden nimmt, legen Sie entsprechend viele Schadensmarker auf sein Heldenplättchen. Erreicht oder überschreitet die Zahl der Schadensmarker die Trefferpunkte des Helden (rote Ziffer), ist der Held eliminiert und sein Plättchen wird ins Gefängnis gelegt.



← Schlachtfeld

Es stellt die Schritte der Schlacht dar, die gleich beschrieben werden. Außerdem gibt es hier Plätze für die Monster (und Geister) sowie Fallen, die Sie bei einer Schlacht verwenden.

← Vorrats-/Schatzkammer

In einem Übungs-Dungeon ist normalerweise nicht viel, einige der Übungssituationen erfordern allerdings einen Nahrungs- (grüner Quadrat) oder Goldmarker (gelber Kreis).

← Ihre Kampfmöglichkeiten



Suchen Sie die in den Illustrationen angegebenen Fallenkarten und Monster- (oder Geister-) Plättchen heraus und legen Sie sie hier offen hin.

Dienerfiguren ➔

Diener sind für die korrekte Funktion jedes Dungeons essentiell. Im Kampf markieren sie die verschiedenen Aktionen.

Kampf

Ein Kampf wird in mehreren Runden ausgetragen. Jede Runde versuchen die Helden, ein Plättchen in Ihrem Dungeon zu erobern. Versuchen Sie, Ihre Monster (und Geister) und Fallen so einzusetzen, dass diese genug Schaden erzeugen, um die Heldengruppe zu eliminieren.

Kampfunde

Das Schlachtfeld stellt die Schritte einer Schlacht dar. Nehmen Sie eine Dienerfigur und stellen Sie sie auf das erste Feld: Planung. Nachdem jeder Schritt abgehandelt wurde, wird die Figur auf das nächste Feld versetzt.

Planung



Zunächst entscheiden Sie, wo die Schlacht stattfinden soll. Zu Anfang ist das noch simpel: Die Helden greifen das Plättchen an, das dem Eingang am nächsten ist. Nehmen Sie eine weitere Dienerfigur und stellen Sie sie auf dieses Tunnelplättchen, um anzuzeigen wo die Heldengruppe sich gerade befindet.



Als nächstes entscheiden Sie, welche Fallen und Monster (oder Geister) Sie benutzen wollen. In einem Tunnel dürfen Sie nur 1 Falle und 1 Monster benutzen.

Legen Sie Fallenkarte und Monster- (oder Geister-) Plättchen auf das angegebene Feld des Schlachtplatzes.

Sie können sich auch entscheiden, nur eine Falle ohne Monster (oder Geist) auszulösen oder nur ein Monster (oder einen Geist) oder gar nichts.

Fallen



In diesem Schritt wird Ihre Falle ausgelöst. Die Karte erklärt, was die Falle bewirkt. Normalerweise fügt sie Schaden zu. Nach der Benutzung werfen Sie die Fallenkarte ab.

Beispiel 1:



Legen Sie 1 Schadensmarker auf jeden Krieger und 2 auf den Priester hinten.

Beispiel 2:



Legen Sie 3 Schadensmarker auf den ersten Krieger. Das eliminiert ihn. Legen Sie ihn aufs Gefängnis und legen Sie die Schadensmarker zurück in den Vorrat.

Diebe haben die Fähigkeit, den Schaden von Fallen zu reduzieren. Pro -Symbol wird der Schaden um 1 niedriger. Es wird immer zuerst der Schaden der vorne stehenden Helden reduziert.

Beispiel 3:



Der rollende Felsen fügt 3 Schaden zu, jedoch verhindert der Dieb 2. Legen Sie 1 Schadensmarker auf den Krieger.

Beispiel 4:



Die Feuerwand fügt dem Krieger und dem Priester je 1 Schaden zu, aber der Dieb kann beide verhindern. Das stellt das Limit seiner Fähigkeit dar, also erhält er 2 Schadensmarker.

Die Fähigkeit des Diebs zur Schadensreduzierung kann in jeder Runde eingesetzt werden, bis er eliminiert wird. Sind in einer Gruppe mehrere Diebe, addieren sich ihre Fähigkeiten. Die Fähigkeit wirkt aber nur gegen Schaden. Hat eine Falle andere Wirkungen, kann sie der Dieb nicht verhindern.

Beispiel 5:



Alle 3 Punkte Schaden werden von den Dieben verhindert. Niemand nimmt Schaden.

Beispiel 6:



Beide Schadenspunkte werden verhindert, die spezielle Wirkung (Eroberung überspringen) gilt jedoch noch.

Monster (und Geister)



Nachdem die Fallen ausgelöst wurden, greifen Monster (und Geister) an. Hat man mehrere davon, kann man über deren Angriffsreihenfolge frei entscheiden.

Einige Monster haben zwei verschiedene Angriffe, die durch eine waagerechte Linie getrennt sind; Sie müssen sich für einen entscheiden.



Die folgenden Beispiele benutzen jeweils eine der Heldengruppen aus den Trainings-Dungeons. Du nimmst sie, um deinen Freunden diese Beispiele zu erläutern. Dazu kannst du dir auch Monster und Fallen aus den anderen Trainings-Dungeons borgen.



Die folgenden Beispiele benutzen den Monsterangriff oberhalb der waagerechten Linie.

Es gibt drei Angriffstypen:

Standardangriff

Das Monster greift den ersten Helden an und fügt ihm den angegebenen Schaden zu. Aller Schaden wird diesem Helden zugeordnet, selbst wenn es mehr ist, als zu dessen Eliminierung notwendig.

Beispiel:



Falls die Hexe ihren Standardangriff 4 benutzt, fügt sie dem ersten in der Gruppe 4 Schaden zu. Der Krieger hat bereits 2 Schadensmarker, daher sind 4 mehr als genug, um ihn zu eliminieren. Der überzählige Schaden geht aber nicht auf den nächsten Held der Gruppe über.

Beliebigen angreifen

Funktioniert wie ein Standardangriff, allerdings können Sie sich das Ziel aussuchen.

Beispiel:



Falls der Vampir seinen Angriff Beliebige 3 anwendet, kann man sich aussuchen, den ersten oder den letzten Helden zu eliminieren, oder dem mittleren Helden 3 Schaden zuzufügen.

Alle angreifen

Das Monster fügt den angegebenen Schaden jedem Helden zu.

Beispiel:



Falls der Schleim seinen Angriff Alle 1 anwendet, erhält jeder Held einen Schadensmarker. Das reicht, um den Krieger zu eliminieren.

Nach dem Angriff ist das Monster (oder der Geist) automatisch bewusstlos. Legen Sie das Monster- (oder Geist-)Plättchen verdeckt zurück in den Monsterhort. Es kann in späteren Runden nicht benutzt werden. Sie verlieren es aber nicht für immer. Nach der letzten Kampfunde wird es wieder aufgedeckt.



Es klingt hart, aber das gnadenlose Gesetz des Rollenspiels besagt: Monster (und Geister) triumphieren niemals. Ihr Job ist es, möglichst viel Schaden anzurichten und dann zu sterben (oder zumindest bewusstlos zu werden).

Als letzten Dienst an ihrem Lord fallen bewusstlose Monster auf die Schnauze, sodass man sie leicht von den Monstern unterscheiden kann, die einfach ein bisschen (offen liegend) entspannen.

Heilung



Jetzt kommen die Priester zum Zug. Falls irgendein Held angegriffen wurde, werden Priester die Gruppe heilen. Hatte aber kein Monster (oder Geist) die Gruppe in dieser Runde angegriffen, heilen Priester nicht, selbst wenn die Helden noch Schaden aus vorherigen Runden haben sollten.



Priester hassen ihre Rolle in Heldengruppen und kommen nicht gut mit anderen Helden aus. Mit Anwälten sind sie aber ganz dicke. Daher nehmen sie den Helden-Ehrenkodex wörtlich, der da lautet: „Priester müssen die Gruppe nach der Schlacht, so gut sie können, heilen.“

Kapiert? „Nach der Schlacht.“ Keine Schlacht, keine Heilung.

Jeder Priester entfernt 1 Schadensmarker von der Heldengruppe pro -Symbol auf seinem Heldenplättchen. Es ist unerheblich, ob der Schaden von Fallen stammt oder von Monstern (oder Geistern). Sie heilen einfach alles, was sie können, beginnend beim Helden ganz vorne. Ein Priester heilt auch sich selbst, wenn alle vor ihm in der Gruppe stehenden Helden geheilt sind.

Helden, die eliminiert wurden, bleiben eliminiert. Der Schaden, der ihnen zugefügt wurde, kann von Priestern nicht repariert werden.

Beispiel 1:



Der Troll greift an und fügt dem Krieger 3 Schaden zu. Der Priester heilt 1 Schaden während der „Heilung“, daher bleiben auf dem Krieger 2 Schadensmarker.

Beispiel 2:



Der Vampir greift den Dieb an und eliminiert ihn. Bei der Heilung passiert nichts, denn keiner der verbleibenden Helden hat irgendwelchen Schaden.

Beispiel 3:



Die Gruppe ist bereits verwundet, als der Goblin angreift. Er fügt dem ersten Priester 2 Schaden zu. Bei der Heilung können die beiden Priester 4 Schaden heilen. Das entfernt beide Schadensmarker vom ersten Priester, den Schadensmarker vom Dieb und einen Schadensmarker vom letzten Priester. Es wäre in diesem Fall besser gewesen, den Goblin nicht in den Kampf zu schicken.

Erschöpfung & Eroberung



Jetzt versuchen die Helden, das angegebene Plättchen zu erobern.



Aber so einfach ist das nicht. Sie müssen gegen die Dunkelheit ankämpfen, gegen modrige Zugluft, Ratten und unebenen Boden. Manchmal streiten sie sich darüber, wo sie weitergehen sollen, wer die Laterne tragen soll, und ob es nun korrekt „Abzweigung“ oder „T-Kreuzung“ heißt. Alleine das Durchwandern eines Dungeons kann enorm kräftezehrend sein.

Bevor die Gruppe das Plättchen erobern kann, sammelt sie „Erschöpfung“. Daran soll durch die beiden in diesem Schritt dargestellten Blutstropfen erinnert werden.

Zwei Schadensmarker kommen auf den Helden ganz vorne, denn er steht am meisten unter Stress. Im Gegensatz zum anderen Schaden im Spiel wird Erschöpfungsschaden Marker für Marker ausgeteilt. Sollte also der erste Held durch den ersten „Erschöpfung“marker eliminiert werden, kommt der zweite auf den nachfolgenden Helden.

Falls nach der Erschöpfung (oder schon vorher) keine Helden mehr übrig sind, ist der Kampf vorbei und die Helden erobern das Plättchen nicht.

Sollte jedoch mindestens ein Held nach dem Anwenden der Erschöpfung übrig sein, ist das Plättchen erobert. Drehen Sie es um, sodass seine helle Seite nach oben zeigt. In der nächsten Schlacht wird es um das nächste Plättchen gehen.

Spätere Runden

Nach der Eroberung ist die Runde vorbei. Die nächste Runde beginnt mit den gleichen Regeln. Vergessen Sie nicht, benutzte Fallen abzuwerfen und benutzte Monster (oder Geister) verdeckt abzulegen, sodass Sie Ihnen in späteren Runden nicht zur Verfügung stehen.

Das Kampf-Übungs-Szenario dauert so lange, bis alle Helden eliminiert oder alle Dungeonplättchen erobert sind.

Übungs-Szenarios

Nehmen wir uns einen Augenblick Zeit und sehen wir uns die Szenarien in den Übungs-Dungeons genauer an.



Beschreibe die Fähigkeiten der Monster und lass deine Freunde die Fallenkarten lesen. Dann frag sie, wie sie jedes der vorgegebenen Szenarien lösen würden.

Stelle sicher, dass sie die Dienerfigur weitersetzen und die Aktionen jedes Schrittes genau beschreiben. Falls jemand nicht weiß, was er tun soll, lass die anderen helfen, pass aber auf, dass er seine Kampfberechnungen selber vornimmt.

Benutzte Monster

Dies sind die Monster (und Geister), die in den Übungsszenarien benutzt werden:



Troll

Der Troll hat einen Standardangriff von 3. Wenn Sie 1 Nahrung bezahlen, kann er mit 4 angreifen.



Goblin

Der Goblin hat einen Standardangriff von 2. Wenn er den ersten Helden eliminiert, greift er den nächsten mit 1 an.



Hexe

Die Hexe hat entweder einen Standardangriff von 4 oder zwei Angriffe mit je 1 auf ein beliebiges Ziel. Diese beiden Angriffe können auf ein und denselben Helden oder auch auf zwei verschiedene Helden ausgeführt werden.



Geist

Der Geist kann ein beliebiges Ziel mit 2 angreifen, außer den ersten Helden. Der Geist ist kein Monster, also gelten Beschränkungen der Monsteranzahl für ihn nicht. In einen Tunnel kann man nur ein Monster, aber beliebig viele Geister schicken (auch zusätzlich zum Monster).



Vampir

Der Vampir kann ein beliebiges Ziel angreifen, das kein Priester ist. Er greift entweder mit 3 an oder er macht einen „Biss-gleich-Angriff“ mit 2. In diesem zweiten Fall wird er nicht bewusstlos, sondern wird offen in den Monsterhort gelegt, sodass man ihn in einer späteren Runde wieder benutzen darf.



Schleim

Der Schleim kann entweder alle mit je 1 angreifen oder ihre Knöchel vollschleimen und sie festhalten. Letzteres ist kein Angriff, löst also keine Heilung aus. Die Wirkung ist, dass die Helden das Plättchen nicht erobern (und keine Erschöpfung erhalten). Egal, ob Sie den Angriff oder die Wirkung des Schleims benutzen, ist er danach bewusstlos.

Lösungen



Deine Freunde sollten die Lösungen für die Kampfszenarien eigenständig herausfinden. Erst danach könnt ihr hier nachlesen, ob ihr's richtig gemacht habt.

Jedes Übungsszenario hat eine Lösung, bei der die Helden lediglich ein einziges Plättchen erobern. Wenn deine Freunde die optimale Strategie nicht finden, ist das nicht so schlimm. Es geht nur darum, dass sie die Abläufe eines Kampfes verstanden haben.

Erstes Szenario



Die einfachste Lösung ist es, in Runde 1 den Rollen den Felsen und den Troll zu nehmen und dem Troll 1 Nahrung zu bezahlen, um dessen stärkeren Angriff wählen zu können. Das eliminiert beide Krieger. Der Priester hat niemanden zur Heilung und er nimmt während der Eroberung 2 Schaden. Die Falle wird abgeworfen, der Troll verdeckt abgelegt; jetzt ist nur noch der Goblin übrig. Er kann den Priester in der nächsten Runde ganz einfach eliminieren. Oder man lässt den Priester in Ruhe. Ohne Angriff kann er sich nicht heilen und wird durch die Erschöpfung eliminiert, bevor er dieses nächste Plättchen erobern kann.

Eine wesentlich effizientere Lösung ist der kostenlose Angriff des Trolls, nachdem die Falle den ersten Krieger eliminiert hat. Er reicht zwar nicht, um den zweiten Krieger zu eliminieren und der Priester wird einen Punkt Schaden heilen, jedoch wird der Krieger durch die Erschöpfung eliminiert werden. Um den Priester in der nächsten Runde zu eliminieren, greift man mit dem Goblin mit 2 an. Obwohl der Priester einen Schaden heilt, wird er doch durch die Erschöpfung eliminiert, bevor er das zweite Plättchen erobern kann. Das Ergebnis ist also gleich, allerdings hat man Nahrung für später gespart.

Zweites Szenario



Es sieht so aus, als könnte die Falle den ersten Helden erledigen, aber die Diebe werden den Fallen-Schaden auf 1 reduzieren („He, leg das sofort wieder hin. Das ist vielleicht vergiftet ... du weißt doch, was letztes Mal passiert ist!“).

Man sollte die Falle also für die nächste Runde aufheben und nur die Hexe und den Geist schicken. Die Hexe könnte zwar den ersten Helden eliminieren, wir schicken aber den Geist zuerst in die Schlacht. Der Geist soll den Dieb (in der Mitte) angreifen – und das kann er nicht, wenn sich der Dieb ganz vorne befindet.

Der Krieger wird durch die Hexe eliminiert und der verwundete Dieb fällt der Erschöpfung zum Opfer. Es bleibt nur der zweite Dieb für Runde zwei übrig. Wir bereiten das Vergiftete Essen vor. Obwohl er es besser weiß, nimmt der Dieb einen kleinen Happen und damit 1 Schaden. Die Erschöpfung wird ihm den Garaus machen, bevor er das zweite Plättchen erobern kann.

Der Krieger wird durch die Hexe eliminiert und der verwundete Dieb fällt der Erschöpfung zum Opfer. Es bleibt nur der zweite Dieb für Runde zwei übrig. Wir bereiten das Vergiftete Essen vor. Obwohl er es besser weiß, nimmt der Dieb einen kleinen Happen und damit 1 Schaden. Die Erschöpfung wird ihm den Garaus machen, bevor er das zweite Plättchen erobern kann.

Drittes Szenario



Diese Helden sind hartgesottener. War der Appetit unseres Vampirs etwa größer als seine Zähne lang? Den Priester kann er nicht angreifen, also werden wir für ihn das Pendel aufbewahren. Damit dieses aber effektiv sein kann, müssen wir zuerst den Dieb loswerden.

In Runde 1 schicken wir den Vampir und den Verfluchten Ring. Der Ring fügt nur dem Dieb Schaden zu (er warnt die anderen, dass der Ring eine Falle ist und sie sich nicht darum streiten sollten, aber in dem Tumult kriegt er selber den Fluch mitten ins Gesicht). Der Vampir könnte jetzt den Dieb eliminieren, aber dann wäre er bewusstlos. Stattdessen lassen wir den Vampir nur mit 2 angreifen und legen ihn offen wieder ab. Der Priester heilt 1, daher beendet der Dieb die Runde mit 2 Schadensmarkern. Der Ring verhindert die Eroberung und die Helden nehmen keinen Schaden durch Erschöpfung.

Die zweite Runde wird also am selben Ort gekämpft. Wir schicken wieder den Vampir hin, um den Dieb zu erledigen. Der Vampir kommt offen zurück. Der Priester hat niemanden zur Heilung. Bei der Eroberung nimmt der Krieger 2 Schaden durch Erschöpfung.

In Runde 3 schicken wir schließlich das Pendel und den Vampir. Das Pendel fügt dem Priester 3 Schaden zu. Den stärkeren Angriff des Vampirs benutzen wir gegen den Krieger. Der Krieger wird eliminiert. Der Vampir ist jetzt bewusstlos, was aber egal ist, wie wir gleich sehen werden. Der Priester heilt 1 Schaden. Obwohl dieser Schaden von der Falle stammt, darf er ihn heilen, weil der Krieger in dieser Runde vom Vampir verletzt wurde. Der Priester wird durch Erschöpfung eliminiert, bevor er das zweite Plättchen erobern kann.

Viertes Szenario



Nur die Ruhe. Wir heben den Schleim erst mal auf und schicken die Feuerwand. Der schwache Dieb kann lediglich den Schaden des ersten Priesters reduzieren. Der Dieb nimmt 1 Schaden, der Priester ganz hinten 2. Die Priester heilen nicht, da es keinen Angreifer gegeben hat. Die Gruppe erobert das erste Plättchen, nachdem der erste Priester 2 Schaden durch Erschöpfung erhalten hat.

In der zweiten Runde schicken wir den Antimagie-Pfeil und den Schleim. Wegen des Diebs verwundet der Pfeil den angezielten Priester nicht, allerdings tritt seine Wirkung ein (Heilung überspringen). Der Schleim greift an und fügt jedem 1 Schaden zu. Das eliminiert den ersten Priester. Der Dieb und der Priester sind noch 1 Punkt von der Niederlage entfernt. Der Priester darf wegen des Pfeils nicht heilen. Beim Erobern eliminiert der erste Punkt Erschöpfung den Dieb und der zweite Punkt den Priester, bevor sie das zweite Plättchen erobern konnten.

Kammer-Kämpfe

Bisher haben wir uns nur den Kampf im Tunnel angesehen. Einige Dungeonplättchen können aber Kammern sein, bei denen es zwei Neuerungen gibt:

- ♦ Sie können bis zu zwei Monster in die Schlacht schicken (sowie beliebig viele Geister). Wenn sie zum Angriff kommen, bestimmen Sie ihre Reihenfolge.
- ♦ Sie können eine Falle benutzen, genau wie im Tunnel, allerdings kostet sie in einer Kammer 1 Gold.



Zur Veranschaulichung: In einem Tunnel hat man eine Falltür und auf deren gegenüberliegender Seite wartet ein Monster mit einer Keule. In einer Kammer steht eine niedliche Schatztruhe direkt unterhalb eines von der Decke hängenden 16-Tonnen-Gewichts. Und da ist noch Platz genug für zwei Monster.

Geister kann man immer so viele haben, wie man will – die können ja einfach innerhalb der Wände warten.

Alles andere funktioniert wie in Tunneln. Wenn ein Kammerplättchen erobert wird, dreht man es auf seine Rückseite.

Übungs-Szenario



(um den Köder für eine Falle zu legen).

Stellen Sie noch einmal das erste Übungs-Szenario auf. Was würde passieren, wenn es in einer Kammer ablaufen würde? Nehmen Sie ein Kammerplättchen und legen Sie es offen auf das Feld beim Eingang.

Sie werden vermutlich herausfinden, dass Sie durch eine Falle und zwei losgeschickte Monster bereits in der ersten Runde gewinnen können, aber das ist nicht ganz billig: es wird Sie 1 Nahrung kosten (wegen des stärkeren Angriffs des Trolls) und 1 Gold



Eine Falle in einem Tunnel zu legen ist einfach, denn die Helden können ja nirgendwo anders lang kommen. In einer Kammer jedoch muss man die Gruppe in die richtige Ecke manövrieren. Das klappt, wenn man ein bisschen Gold dort auslegt.

Regeln

Die Regeln werden sich auf das Spiel zu viert konzentrieren.

Zu dritt spielt es sich ähnlich, mit ähnlichen Strategien.

Zu zweit ergeben sich ein paar Unterschiede und die Strategie ist etwas komplexer.

Wir empfehlen, die erste Partie zu dritt oder zu viert zu spielen.



Regeln für zwei oder drei Spieler werden auf diese Weise markiert. Das Bildchen in der Ecke zeigt an, ob die Regel für zwei oder drei Spieler gilt. Beim Spiel zu viert überspringt man diese Texte einfach.

Erstes Spiel

Die Regeln für das erste Spiel sind leicht vereinfacht. Die Regeln für die Vollversion des Spiels stehen am Ende des Regelhefts.



„Jepp, ich weiß schon, was du gerade denkst: „Hee, ich bin ein Hardcore-Spieler, ich komme mit den kompletten Regeln schon klar.“ Was glaubst du eigentlich? Dieses Spiel ist extra für Hardcore-Spieler gemacht. Und trotzdem empfehlen wir, mit den einfacheren Regeln zu beginnen. Leute, ihr müsst erst mal das Ärgern lernen, bevor ihr Foltern könnt!“



Mein Kollege hat zweifellos Recht. Selbst im vereinfachten Spiel gibt es zahllose Dinge zu berücksichtigen, und wenn man auch nur eines davon übersieht, kann das fürchterliche Folgen haben, Folgen, von denen Sie sich möglicherweise nicht mehr erholen werden. Für einen Einsteiger ist das vereinfachte Spiel schon schwierig genug.

Das Ministerium für Verliesangelegenheiten warnt: Das Spielen der Vollversion dieses Brettspiels kann bei Anfängern zur deutlichen Senkung der Moral führen – und zwar der Zahlungsmoral, was sich in Form von unbezahlten Steuern aufgrund chronischer Geldknappheit äußert.

Vorbereitung

Bereiten Sie Spielpläne, Figuren, Marker, Plättchen und Karten so vor, wie gezeigt.

Spielplan „Ferne Lande“ ↓

Die Fernen Lande können irgendwo am Rand liegen. Auf ihnen liegen Karten, die gerade nicht gebraucht werden.

Dungeonpläne →

Jeder Spieler hat seinen eigenen Dungeonplan.



Nichtspieler-Dungeonpläne

← Zu zweit oder zu dritt nimmt man die übrig gebliebenen Dungeonpläne und legt sie mit dieser Seite nach oben auf den Tisch.

Zeittafel → (Bau-Seite oben)

Die Zeittafel muss von jedem gesehen werden können, aber es genügt, dass nur ein Spieler sie erreichen kann.



← Hauptspielplan

Jeder muss das Material vom Hauptspielplan erreichen können. Er kommt in die Mitte.



Startspielermarker ↑

Vor dem ersten Spiel kleben Sie bitte den Sticker mit dem freundlichen Gesicht auf den großen Holzzylinder. Das ist jetzt der Startspielermarker.

Der freundlichste Spieler bekommt den Startspielermarker (man kann den Startspieler aber auch per Zufall bestimmen).

Hauptspielplan

↓ Kampfkarten für das erste Jahr

Mischen Sie die neun Kampfkarten mit silbernem Schwert. Ziehen Sie 4 davon und legen Sie sie verdeckt auf das Stadtfeld des Hauptspielplans. Legen Sie die übrig gebliebenen fünf Karten unbesehen in die Schachtel zurück.



Das Städtchen ist durch seine Abenteurer-Akademie ziemlich berühmt, in der dickliche, grauhaarige Menschen Vorlesungen darüber abhalten, wie man einen Dungeon erkundet. Weil sich ihre Vorträge im Wesentlichen darum drehen, wie toll doch früher alles war, als sie selbst noch Helden waren, lässt sich der gesamte Lehrplan problemlos auf vier kleinen Kärtchen unterbringen.



Nahrungsvorrat ↓



Tunnelvorrat Goldvorrat ↓



← Paladine

Beide Paladine kommen offen auf das Paladin-Feld. Der dunklere mit dem silbernen Schriftzeichen liegt oben. Der hellere mit dem goldenen Zeichen wird nicht vor dem zweiten Jahr benötigt.



Während andere Helden sich treffen, Pläne schmieden und die Tavernen leer saufen, stellt der Paladin sein Zelt draußen vor der Stadt auf und lässt seinen ernstesten, wachsamsten Blick über die Landschaft streifen (anders gesagt, er trinkt lieber alleine). Sollte er jemals großes Unheil wahrnehmen, wird er seine heilige Rüstung anlegen und unbeirrbar zum Kampf schreiten (ist es nur kleines Unheil, sitzt er bloß so rum und poliert unbeirrbar seine Rüstung).

← Bösometer

Alle Bösheitsanzeiger der Spieler beginnen auf dem gezeigten Feld.



Zu zweit kommt hier auch ein Bösheitsanzeiger einer beliebigen, unbenutzten Spielerfarbe hin.)

Wenn eine Karte oder Regel besagt „Sie erhalten 1 Bösheit“, bewegen Sie Ihren Bösheitsanzeiger um ein Feld auf dem Bösometer nach oben in Richtung böses Gesicht 😈. Erhalten Sie die Anweisung „Sie verlieren 1 Bösheit“, bewegen Sie Ihren Bösheitsanzeiger um ein Feld auf dem Bösometer nach unten in Richtung freundliches Gesicht 😊.

Das Bösometer zeigt an, welches Bild die Ortsansässigen von den aufstrebenden Dungeon Lords haben. Böse Aktionen lassen Sie auf der Skala nach oben schnellen, Friedensgesten und gute PR können Sie nutzen, um sich dort nach unten zu bewegen. Die mächtigsten Helden werden denjenigen Dungeon Lord angreifen, der am weitesten oben auf der Bösometer-Skala steht. Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie dem Feld mit dem Paladin-Symbol schenken. Wenn Sie sich eine derart böse Reputation einhandeln, sollten Sie für die Konfrontation mit dem Paladin gewappnet sein.



Gut, ich kann verstehen, dass viele unter Ihnen Dungeon Lord werden wollen, weil sie einfach Spaß am Bösen haben. Das ist ja auch ein ehrenwertes Unterfangen. Ich muss Sie jedoch warnen, dass eine böse Reputation nur dann Spaß macht, wenn man auch die Monster und Fallen besitzt, um sie aufrecht zu erhalten.

↑ Koboldvorrat

Im Koboldvorrat liegen auch drei Trollmarker. Trolle sind die einzigen Monster, die es mit Kobolden aushalten.

↑ Fallenkartenstapel

Mischen Sie alle Fallenkarten und legen Sie den Stapel verdeckt auf den Hauptspielplan.

↑ Die Untertag-Taverne

Felder für die verfügbaren Monster-(oder Geister-)Plättchen.

↑ Raumausstatter

Felder für die verfügbaren Kammerplättchen.

Hinweis: Die Anzahl der Marker, Tunnelplättchen und Koboldfiguren ist unbegrenzt. Sollte irgendein Vorrat zur Neige gehen, nehmen Sie irgendetwas Geeignetes als Ersatz.

Zeittafel (Bau-Seite oben)



Zeitmarker

Er liegt zuerst neben der Zeittafel. Sobald das Spiel beginnt, legt man ihn auf das erste Feld.



Ereignisse

Die drei Ereignisplättchen werden gemischt und verdeckt auf die angegebenen Felder der Frühlings-, Sommer- und Herbststrunden gelegt.

← Heldenfelder

Helden kommen im Frühling, Sommer und Herbst an. Heldenplättchen werden hier in einer Phase abgelegt und in einer späteren Phase den Spieler-Dungeons zugeordnet. Bei Spielbeginn sind diese Felder leer.

← Runden und Phasen

Bauen besteht aus 4 Runden: Winter, Frühling, Sommer und Herbst. Jede Runde hat diverse Phasen, die den Feldern auf dem Spielplan entsprechen (in der ersten Runde werden ein paar Phasen übersprungen, der Winter ist also kürzer). Der Zeitanzeiger wird nach jeder Phase weiterschieben, um die aktuelle Phase und Runde anzuzeigen.

Spielplan „Ferne Lande“

Materialien, die jetzt noch nicht gebraucht werden, sowie Materialien, die aus dem Spiel sind, werden auf den Plan „Ferne Lande“ gelegt.

↕ Abwurfstapel

Karten und Plättchen, die aus dem Spiel sind, kommen nicht zurück. Legen Sie sie auf die angegebenen Abwurfstapel. Plättchen werden offen abgeworfen, Fallen jedoch werden verdeckt abgeworfen.



← Schadensvorrat



Wir nennen das die Blutbank, denn es soll das Blut darstellen, das durch die Adern der Helden strömt. Wirklich schade, dass wir es nicht hinkommen haben, diese Marker direkt in die Heldenplättchen zu integrieren.

← Kampfkarten für das zweite Jahr

Mischen Sie die Kampfkarten für das zweite Jahr (die mit den goldenen Schwertern auf der Rückseite) und ziehen Sie vier zufällige davon, die Sie unbesehen auf die Fernen Lande legen. Die übrigen legen Sie ebenfalls unbesehen zurück in die Schachtel.

↑ Monsterstapel

Sortieren Sie die Monster- (oder Geister-) Plättchen nach ihren Rückseiten in zwei Haufen und mischen Sie jeden Haufen. Stapeln Sie die Plättchen mit goldener Rückseite verdeckt auf dem angegebenen Feld, legen Sie die mit silberner Rückseite als Stapel verdeckt darauf.

↑ Kammerstapel

Sortieren Sie die Kammerplättchen nach ihren Rückseiten in zwei Haufen und mischen Sie jeden Haufen. Stapeln Sie die Plättchen mit goldener Rückseite verdeckt auf dem angegebenen Feld, legen Sie die mit silberner Rückseite als Stapel verdeckt darauf.

↑ Heldenstapel

Sortieren Sie die Heldenplättchen nach ihren Rückseiten in zwei Haufen und mischen Sie jeden Haufen. Legen Sie beide Haufen gestapelt und verdeckt auf das jeweilige Feld.

Spieler-Dungeonplan

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Sie nehmen sich in Ihrer Farbe einen Dungeonplan, 3 Dienerfiguren, einen Bosheitsanzeiger (den Würfel), 8 Befehlskarten und zwei Übersichtskarten, auf denen die Punktwer-

tung ersichtlich ist. Legen Sie Ihren Bosheitsanzeiger auf das Startfeld des Bösometers (siehe Hauptspielplan auf Seite 8). Die anderen Materialien werden gemäß dieser Abbildung ausgelegt.

Öffentlich zugängliche Bereiche Ihres Dungeons:

Nicht öffentlich zugängliche Bereiche Ihres Dungeons:

Eingang ↓



Hier werden die Helden sich im Laufe des Jahres sammeln. Keiner wird sich trauen, alleine hereinzumarschieren, aber sobald sie zu dritt sind, müssen Sie Ihre Monster zu den Waffen rufen.

Ja, da ist noch ein viertes, etwas größeres Feld. Hoffen wir erst mal, dass es leer bleibt.

↓ Schlachtfeld



Das haben Sie schon bei den Kampfübungen gesehen. Hier gibt es noch ein paar Symbole. Die werden wir später noch erklären.

↓ Übersichtskarten



← Monster-Hort



Hier bewahren Sie Monster (und Geister) auf, sodass Ihr Dungeon gut bewacht ist (außerdem haben die Kerlchen dann ein bisschen Gesellschaft).

↗ Nicht verfügbare Befehle

Mischen Sie Ihre Befehlskarten und ziehen Sie zwei zufällige, die Sie hier offen hinlegen.

↓ Befehlskarten

Nehmen Sie die übrigen sechs Karten auf die Hand.



← Felder für drei Befehle



Ihr Arbeitsplatz: sauber, aufgeräumt und gut beleuchtet. Von hier gehen die Befehle aus, die Ihren Dungeon zu Größe und Wohlstand führen.



Baustelle mit drei ↑ Tunnelplättchen

Tunnelplättchen werden auf die drei angegebenen Felder gelegt, dunkle Seite nach oben.



Ah, die Baustelle. Ein paar tausend Kubikmeter Felsstein, in dem man buddeln, bauen und Stollen vorantreiben kann. Was soll man schon sagen? In jedem Dungeon Lord steckt ein kleiner Junge, der darauf wartet, herauszukommen. In manchen Fällen ist das sogar wörtlich zu nehmen.

↑ Fallenvorrat



Egal, ob Sie sie bauen oder kaufen, stellen Sie immer sicher, dass Ihre Fallen gut gepflegt sind. Nichts ist peinlicher als ein sprunghederbetriebener Giftpfeil, der beim Abschuss rostig quietscht.

Büro mit drei Dienerfiguren →



Ihre loyalen Diener – zu Ihren Diensten. Ohne uns läuft hier gar nichts.



← Büro für Unerledigtes



Hier bewahren wir Benachrichtigungen für Steuernachzahlungen auf. Hoffen wir mal, dass wir das nicht brauchen.

Vorratskammer mit drei Nahrungsmarkern ➔



Egal, ob es Brot, Käse, Pilz oder Fleisch ist – Dungeonbewohner mögen es aus biologisch kontrolliertem Anbau.

Koboldkabuff mit drei Koboldfiguren ➔



Hier schlafen Ihre Kobolde, wenn sie gerade nicht arbeiten. Dämonologen klassifizieren Kobolde als niedere Dämonen, aber in Wahrheit besteht ihre einzige übernatürliche Fähigkeit darin, dass sie allen Ernstes *gerne* arbeiten.



← Schatzkammer mit drei Goldmarkern



Hier bewahren Sie Ihr Gold auf. Der übliche Weg, um zu Gold zu kommen, besteht darin, es in den Tunneln abzubauen, aber es gibt noch andere Wege. Einige davon sind sogar legal.

← Gefängnis



Hier bewahren Sie besiegte Helden auf. Hier werden sie langsam versauern, gequält von der Aussicht auf das Schicksal, das sie erwartet: Am Ende des Spiels, als Warnung für alle, die es wagen wollen, Ihren Dungeon zu betreten, werden Sie diese Gefangenen mal ordentlich durchwerten.

II III Nichtspieler-Dungeonpläne



Im Einklang mit den Regelungen des Ministeriums für Verliesangelegenheiten müssen Eignungstests zum Erwerb einer Dungeon-Lord-Lizenz immer in Vierergruppen durchgeführt werden. Gibt es nicht genug Bewerber, stellt das Ministerium vorläufige Baugenehmigungen für Dungeon Lords aus den umliegenden Gegenden aus. Die schicken dann ihre Diener in die Stadt, was natürlich die Preise hochtreibt. Wenn man mal darüber nachdenkt, dass diese Eindringlinge hier nicht mal Steuern zahlen ...

[Text gekürzt. -MfVA]

Sie benötigen die Dungeonpläne, Aktionskarten und Dienerfiguren aller vier Farben, selbst bei zwei oder drei Spielern.



Beim Spiel zu dritt muss sich ein Spieler um den Nichtspieler-Dungeonplan kümmern.



Beim Spiel zu zweit müssen beide Spieler je einen Nichtspieler-Dungeonplan handhaben.



← Dienerfiguren



↑ Befehlskartenstapel

Stapel mit den verbleibenden 5 Befehlskarten.

← Nicht verfügbare Befehle

Mischen Sie die Nichtspieler-Befehlskarten und teilen Sie drei zufällige davon aus.

← Felder für Befehle

Weiteres Spielmaterial



4 Kampfkarten vom silbernen und 4 vom goldenen Stapel wurden bereits auf den Plan „Ferne Lande“ gelegt. Alle übrigen Kampfkarten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.



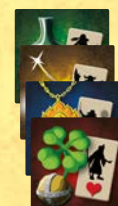
Die Übersichtskarten aller Farben, die keinem Spieler zugewiesen sind, werden in die Schachtel zurückgelegt.



Spielt man mit weniger als vier Spielern wird ein Bosheitsanzeiger zurück in die Schachtel gelegt. (Im Spiel zu zweit wird der Bosheitsanzeiger eines Nicht-Spielers auf dem Bösometer platziert.)



Die Spezial-Ereigniskarten kommen nur in der Vollversion zum Einsatz, für das erste Spiel werden sie in der Schachtel belassen.



Die zwanzig Gegenstandsmarker für die Spielvariante „Diener, die Geschenke machen“ werden erst einmal in die Schachtel zurückgelegt. Die Regeln für diese Spielvariante findet man auf:

www.czechgames.com bzw. www.heidelbaer.de

Erstes Jahr



Stellen Sie den Zeitanzeiger auf das erste Feld der Zeittafel.

Nach jeder Phase schieben Sie den Zeitanzeiger auf das nächste Feld. Das Jahr besteht aus 4 Runden: Winter, Frühling, Sommer und Herbst. Jede hat die gleichen Phasen, bloß beim Winter fehlen die Phasen „Ereignis“ und „Helden“.



Wähle einen aufmerksamen Spieler, der den Zeitanzeiger weiterschiebt und für einen zügigen Spielablauf sorgt.

Phase „Neue Runde“



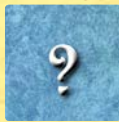
Es sind die Kleinigkeiten, die den wahren Gentleman ausmachen. Mein Meister erwacht morgens und findet ein ordentlich gebügeltes Paar Hufwärmer neben seinem Bett. Eine frisch aufgebriute Tasse heiße Lava wartet schon auf dem Frühstückstisch. Die Morgenpost ist in vier Stapel vorsortiert: Dungeonkammer-Kataloge, Lebensläufe von Monstern auf Stellensuche, Aktennotizen des Ministeriums für Verliesangelegenheiten und die aktuelle Ausgabe von *Gary G.'s Interessantes Magazin*, ein Abenteuer-Schmierblatt, das regelmäßig Interviews mit Helden abdruckt, die planen, einen Dungeon zu plündern.

Nehmen Sie 3 Plättchen vom Monsterstapel der Fernen Lande und legen Sie diese offen in die Untertage-Taverne des Hauptspielplans. In ähnlicher Weise ziehen Sie 2 Plättchen vom Kammerstapel und legen diese zum Raumausstatter. Sollten noch Monster oder Kammern von einer früheren Runde auf dem Hauptspielplan liegen, kommen diese auf die entsprechenden Abwurfstapel. In jeder Runde steht also eine komplett neue Auswahl zur Verfügung.



In den ersten drei Runden gibt es auch eine Donnerwettervorhersage – also einen Blick auf die Ereignisse und Helden der nächsten Runde (im Herbst gibt es das nicht, weil es sich um die letzte Jahreszeit des Geschäftsjahres handelt).

Ereignis der nächsten Runde



Decken Sie das Ereignisplättchen für die nächste Runde auf. Dieses Ereignis tritt nicht sofort ein, sondern zeigt an, was am Ende der nächsten Runde passieren wird. Also haben Sie zwei Runden Zeit, sich darauf vorzubereiten.

Ereignisse werden unten in der Phase „Ereignisse“ beschrieben.

Helden der nächsten Runde



Ziehen Sie vier Heldenplättchen und legen Sie sie der Reihe nach auf die vier Felder für die Helden der nächsten Runde. Dann sortieren Sie die schwächeren Helden

(dunkler, mit einfachem Zeichen) nach links und die stärkeren (heller, mit komplizierterem Zeichen) nach rechts. Plättchen, bei denen Zeichen und Helligkeit gleich sind, bleiben einfach in der ursprünglichen Reihenfolge.



Beim Spiel zu zweit oder zu dritt ziehen Sie nur 3 Helden.

Falls alle Helden das gleiche Zeichen haben sollten, legen Sie den letzten unter den Stapel und ziehen einen neuen – ggf. wiederholen Sie das, bis Sie ein anderes Zeichen ziehen. Dann sortieren Sie die Helden wie oben erklärt.

Phase „Befehle“



Jetzt schauen Sie sich den Hauptspielplan an. In der Mitte sind acht Plätze, zu denen Sie Ihre Diener schicken können. Jeder Platz hat drei Felder, die eine jeweils etwas unterschiedliche Art darstellen, wie die Aufgabe, die Sie erteilt haben, erfüllt werden wird.



Der wahre Dungeon Lord geht nie auf Reisen und bewahrt sich daher den Nimbus des namenlosen Schreckens einer massigen Gestalt mit dunkler Kapuze, unter der Augen wie glühende Kohlen herausleuchten. Es würde einfach nicht funktionieren, wenn die Ortsansässigen ihn für den netten Nachbarsjungen hielten. Daher werden seine finsternen und launischen Wünsche von seinen Dienern in die Tat umgesetzt.

Manchmal schickt er uns in dunklen, stürmischen Nächten zu Menschensiedlungen. Es ist eine Kunst, den richtigen Augenblick zu finden, in dem man anklopft. Das Öffnen der Tür muss mit ei-

nem Lichtblitz zusammenfallen, der die eigene Silhouette vor dem Nachthimmel abzeichnet, und exakt in diesem Augenblick muss man zischeln „Mein Meissster sssucht Essen“, bevor den Worten durch ein Donnerrollen die nötige Tragweite verliehen wird.

Um beim Ministerium Schlange zu stehen, braucht man jedoch ganz andere Qualifikationen. Wie mein Meister immer sagt, „diese nützlichen Bürokraten können mich mal auf meine Stirn küssen.“ [Zitat aus stilistischen Gründen leicht verändert]

Und dann gibt es den Untergrund, die Stadt unter der Stadt. Egal, ob es die charmanten Stollen des Stadtrands oder die Stände des supermodernen Shoppingparadieses sind, man findet viele Möglichkeiten, die Annehmlichkeiten der Zivilisation zu genießen. Ähm, ich meine natürlich, „Möglichkeiten, seinem Herrn zu dienen“.

Befehle auswählen

Sie beginnen die Runde mit sechs Befehlskarten auf der Hand (zwei nicht verfügbare Befehlskarten liegen offen auf Ihrem Dungeonplan). Alle Spieler entscheiden gleichzeitig. Wählen Sie drei Befehle und legen Sie diese verdeckt auf die entsprechenden Felder Ihres Dungeonplans. Der Befehl, den Sie zuerst ausführen wollen, muss ganz links liegen.



Wenn du das deinen Freunden erklärst, lass es sie auch sofort machen. Da es nur ein Beispiel ist, ist es völlig egal, welche Befehle sie aussuchen.

Befehle aufdecken

Sobald alle ihre drei Befehle ausgelegt haben, decken alle ihre erste Karte (ganz links) auf. Beginnend beim Startspieler, dann weiter im Uhrzeigersinn sucht sich jeder den Platz auf dem Hauptspielplan, der zum gewählten Befehl passt und stellt seine Dienerfigur auf das erste freie Feld dieses Platzes (das mit der niedrigsten Zahl). Wenn also ein Spieler vor Ihnen den selben Befehl wie Sie selber gewählt hatte, müssen Sie Ihren Diener auf das zweite Feld des Platzes stellen.



Dann deckt jeder seinen zweiten Befehl auf. Wieder wird der Reihe nach gespielt, der zweite Diener auf das erste unbesetzte Feld des gewählten Befehls gesetzt (einige dieser Felder können bereits besetzt sein, entweder weil dort durch den ersten Befehl anderer Spieler schon Diener gelandet sind oder weil Spieler vor Ihnen den zweiten Befehl für diese Plätze ausgespielt haben).

Zum Schluss wird die dritte Karte aufgedeckt und nach denselben Regeln abgehandelt.



Lass deine Freunde das machen, während du erklärst. Du kannst ihre Karten auch neu anordnen, um interessante Beispielskombinationen zu erzeugen.

Es ist möglich, dass alle drei Felder eines Platzes bereits besetzt sind, wenn Sie an der Reihe sind. In diesem Fall stellen Sie Ihren Diener direkt auf Ihre Befehlskarte. Das zeigt an, dass dieser Befehl nicht auszuführen ist.



Es macht keinen Spaß, wenn man nicht mitmischen darf, aber kommt bloß nicht angeheult, wenn euch das passiert. Die nicht verfügbaren Befehle der anderen Spieler kennt ihr – wenn ihr eine Karte wählt, die alle anderen auch zur Verfügung haben könnten, ist es schlau, sie recht früh zu spielen.

Beispiel:

Das Bild zeigt die Situation, nachdem alle Karten aufgedeckt wurden. Alle vier Spieler wollten Gold schürfen, der Diener von Grün sitzt daher auf seiner Befehlskarte, weil alle Felder bereits besetzt waren, als er an die Reihe kam.



Was das ulkige Piktogramm auf dieser Karte soll? Erst mal egal, man braucht's nur im kompletten Spiel.

Befehle ausführen

Die Aktionen werden immer in derselben Reihenfolge ausgeführt. Man beginnt mit der Aktion „Nahrung sammeln“ oben links und arbeitet sich nach rechts durch die obere Reihe vor. Dann handelt man die Aktionen der unteren Reihe ab, wieder beginnend links außen.

Auf jedem Platz führen die Diener ihre Befehle aus und beginnen immer mit dem auf dem kürzesten Feld (meistens heißt das, dass sie in der Reihenfolge ihrer Platzierung handeln – I, II, III – aber beim Kauf von Kammern oder dem Anwerben von Monstern ist die Reihenfolge umgekehrt, wie unten beschrieben). Wenn Ihr Diener an der Reihe ist, führen Sie die angezeigte Aktion aus und stellen die Dienerfigur auf Ihren Dungeonplan zurück. Alternativ können Sie sich auch gegen die Aktion entscheiden und Ihren Diener einfach auf die Befehlskarte stellen, um anzuzeigen, dass dieser Befehl nicht ausgeführt wurde.

Jedes Feld stellt bildlich dar, was Sie durch diese Aktion bekommen. Gibt es dort keinen Pfeil ➔, bekommen Sie es umsonst. Meistens jedoch hat die Aktion einen Preis, der in einem Symbol links von einem Pfeil dargestellt ist. Wenn Sie diese Kosten bezahlen, bekommen Sie die Sache, auf die der Pfeil zeigt.

Falls der Preis Gold 🟡 oder Nahrung 🍖 ist, bezahlen Sie ihn, indem Sie die angegebene Zahl von Gold- oder Nahrungsmarkern von Ihrem Dungeonplan nehmen und sie in den Vorrat zurücklegen. Wenn Sie nicht bezahlen wollen oder können, dürfen Sie die Aktion nicht nutzen. In diesem Fall stellen Sie Ihren Diener auf die Befehlskarte, um anzuzeigen, dass dieser Befehl nicht ausgeführt wurde.

Sie müssen entweder die gesamten Kosten bezahlen oder gar nichts. Sie können nicht etwa nur einen Teil bezahlen, um sich einen Teil der Belohnung zu nehmen. Sie können auch nicht etwa das Doppelte bezahlen, um die Aktion doppelt auszuführen.

Wenn ein Spieler eine Aktion nicht nutzt, bleibt das Feld leer. Andere Dienerfiguren rücken nicht etwa nach. Sie bleiben, wo sie sind.

Manchmal müssen die Kosten einer Aktion durch Ihre Reputation 🐉 beglichen werden. Das bedeutet, dass Sie Ihren Bosheitsanzeiger ein Feld auf der Bösumeterskala nach oben in Richtung des bösen Gesichts 🐉 verschieben müssen. Zwei böse Gesichter bedeuten, dass Sie den Anzeiger zwei Felder nach oben verschieben müssen.

Erklärung der Aktionen

Nahrung sammeln



Der erste Diener, der die Stadt erreicht, kann Nahrung mit Gold kaufen.

Danach verkaufen die Städter nichts mehr. Sie behaupten einfach, sie bräuchten das Essen selber. Blödsinn. Der zweite Diener erklärt ihnen, wie sehr sein Meister die Nahrung braucht und was der Stadt zustoßen wird, wenn er sie nicht bekommt. Die Städter geben dem Diener bereitwillig die Nahrung.

Drohungen bringen den Dritten nicht weiter. Also muss er deutlicher werden, und findet in den Ruinen der Stadt nicht nur Nahrung, sondern auch das Gold, das der erste Diener bezahlt hatte.

Die Stadt ist die Hauptquelle für Nahrung im Spiel. Sie bezahlen dafür mit Gold oder mit Ihrer Reputation, abhängig davon, auf welchem Feld sich Ihr Diener befindet.

Reputation verbessern



Der erste Diener bewegt sich zur Abenteuer-Akademie. Zusätzlich zur aufgefrischten Bekanntschaft mit Studenten und Lehrkörper gewinnt er die wertvolle Einsicht, welche magischen Sprüche gerade unter den Zauberern „en vogue“ sind.

Der zweite Diener wandert durch die Slums und unterhält sich mit dem Prekariat über soziale Missstände. Beispielsweise: „Warum seid ihr Städter in zerfetzte Lumpen gekleidet? Dass ist sso trübselig. Unsser Meisster kümmert ssich immer ssehr gut um unss.“

Um das beste aus beiden Welten zu haben, spendet der dritte Diener ein bisschen Geld an die örtlichen Bettler, was den guten Namen seines Meisters bekannt macht und nebenbei treibt er sich ein bisschen an der Akademie herum.

Pro freundlichem Gesicht 😊 bewegen Sie Ihren Bosheitsanzeiger ein Feld auf der Bösumeterskala nach unten.

Wenn Sie außerdem die Möglichkeit zum Spionieren 👁 haben, dürfen Sie sich eine der vier Kampfkarten ansehen (man sollte sich die oberste Karte ansehen, es sei denn, man hat das bereits in einer früheren Runde getan). Achten Sie darauf, die Reihenfolge der Karten nicht zu ändern.



Im Kampf braucht man jeden Vorteil, den man kriegen kann. Nutzt also eure Spione gut.

Der Kampf kann über vier Runden gehen, daher gibt es vier Kampfkarten. Die meisten Karten erklären den Zauberspruch. Um den solltet ihr euch sorgen, falls Zauberer in eure Dungeons einfallen. Merkt euch, was der Zauber bewirkt und ob er vor dem Angriff eurer Monster wirkt 🧙 oder erst danach 🧙.

Selbst wenn keine Zauberer kommen, möchtet ihr sicher wissen, wie viele Erschöpfungspunkte die Helden in dieser Runde erleiden. Diese Information ist unten auf der Karte aufgedruckt.

Oh – und versucht euch zu merken, welche Karte ihr euch jeweils angesehen habt, falls ihr später im Jahr noch einmal die Möglichkeit zum Spionieren haben solltet. Wenn ihr euch nämlich jedes Mal dieselbe Karte ansehen, werdet ihr euch ganz schön bescheuert vorkommen.



Tunnel graben



In alten Zeiten haben die Dungeon Lords gegraben, wo sie wollten, bis die Landschaft wie ein Schweizer Käse durchlöchert war. Inzwischen müssen sie ihre Diener aber zum Ministerium für Verliesangelegenheiten schicken, um diese Tunnelbau-Genehmigungen zu bekommen.

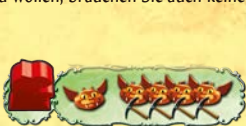
Der erste Diener erhält eine Genehmigung für zwei Kobolde, zwei Tunnel zu graben.

Der zweite Diener bekommt eine Genehmigung für drei Tunnel.

Der dritte Diener bekommt die Genehmigung für vier Tunnel, jedoch verlangen ministeriale Regelungen, dass die Arbeit von einem Bauleiterkobold überwacht wird.

Diese Aktion erlaubt es Ihnen, die angegebene Zahl von Tunneln zu graben. Pro Tunnel brauchen Sie einen Kobold. Sie dürfen auch weniger als die angegebene Zahl graben bzw. weniger Kobolde einsetzen.

Falls Ihr Diener auf dem dritten Feld steht, müssen Sie einen Kobold als Bauleiter einsetzen, selbst wenn Sie bloß einen einzigen Tunnel graben wollen. Stellen Sie eine Ihrer Koboldfiguren als „Aufseher“ an den Dungeon-Eingang (wenn Sie entscheiden, doch keinen Tunnel graben zu wollen, brauchen Sie auch keinen Bauleiterkobold).



Wenn Sie entscheiden, keinen Tunnel zu graben, stellen Sie ihre Dienerfigur auf die Befehlskarte „Tunnel graben“, um anzuzeigen, dass der Befehl nicht ausgeführt wurde.

Jede Tunnelgrabung funktioniert so: Sie nehmen ein Tunnelplättchen aus dem Vorrat und legen es (dunkle Seite oben) angrenzend zu einem zuvor platzierten Tunnel- oder Kammerplättchen. Stellen Sie eine Koboldfigur in die obere rechte Ecke des neuen Plättchens; dieser Kobold arbeitet gerade an diesem Tunnel.



Ihre neuen Tunnel können angrenzend aneinander gelegt werden, dürfen aber auch an zuvor gebaute Tunnel oder Kammern anschließen. Aus Sicherheitsgründen hat das MfVA festgelegt, dass Ihre Tunnel niemals als „Vierer-Quadrat“ liegen dürfen. Das heißt also, dass in jedem „2 x 2“-Block Ihres Bauplatzes immer mindestens ein Feld unbebaut bleiben muss.



Gold schürfen



Sie brauchen eine Genehmigung zum Schürfen des Goldes, mit dem Sie Ihre Steuern an das Büro bezahlen, das Ihnen die Genehmigung erteilt.

Gold schürfen funktioniert genau wie Tunnel graben. Ihr Diener wird Ihnen eine Genehmigung für 2, 3 oder 4 Kobolde holen. Wenn Sie die letzte Genehmigung bekommen, müssen Sie einen Bauleiterkobold als Aufseher an den Dungeon-Eingang stellen. Genau wie beim Graben von Tunneln dürfen Sie auch weniger als die Ihnen maximal erlaubten Kobolde benutzen (was besonders gut ist, wenn Sie knapp an Kobolden oder uneroberten Tunneln sein sollten).

Kobolde schürfen Gold in uneroberten Tunneln (also Tunnelplättchen, deren dunkle Seite oben liegt). In Kammern können Kobolde kein Gold schürfen. Um Gold zu schürfen, stellen Sie eine Koboldfigur in die Mitte des Tunnels und nehmen 1 Gold aus dem Vorrat.



Zwei Kobolde können nicht auf demselben Tunnelplättchen schürfen, allerdings kann ein Kobold auf einem Tunnelplättchen schürfen, das gerade erst in dieser Runde gegraben wurde. So ein Plättchen hätte dann einen Kobold in der oberen rechten Ecke (er hat es gegraben) und einen in der Mitte (er schürft darin nach Gold).

Kobolde, die zum Graben eingesetzt wurden, können nicht zum Schürfen eingesetzt werden. Jeder Kobold kann nur einen Job pro Runde erledigen. Das gilt auch für einen Bauleiterkobold (sollte ein Spieler also beim Graben und Schürfen das jeweils dritte Feld besetzt haben, würde er zwei Aufseher benötigen).

Kobolde einstellen



Kobolde. Sie finden sie in den Randbezirken jeder unterirdischen Stadt. Sie hocken in kleinen Gruppen zusammen und brabbeln in seltsamer Zunge. Sie machen Arbeiten, die niemand sonst mag und sie machen sie voller Freude.

Der erste Diener findet einen Kobold, der für eine warme Mahlzeit arbeitet.

Zwei weitere Diener werden ein Paar Kobolde finden, das für etwas mehr Essen arbeitet ... oder für Essen und Gold.

Egal, wie Sie sie auch immer einstellen: Sobald die Kobolde in Ihrem Dungeon sind, werden sie so sehr in ihre Arbeit vertieft sein, dass sie nie wieder nach weiterer Verpflegung fragen werden.

Um Kobolde einzustellen, bezahlen Sie die angegebenen Kosten in Nahrung (und eventuell Gold) und nehmen sich die angegebene Zahl von Koboldfiguren aus dem Vorrat. Neue Kobolde werden in dieser Runde nicht für das Graben oder Schürfen zur Verfügung stehen, aber in der später kommenden Produktionsphase können sie von Nutzen sein.

Fallen kaufen



Ein paar geschäftstüchtige Kobolde haben eine Fallenschmiede am Rand der Stadt eröffnet. Und so machen sie ihre Geschäfte:

Sie bieten ihre erste Falle für 1 Gold an.

Der Verkauf ihrer ersten Falle macht sie so aufgeregt, dass sie die zweite zum Schnäppchenpreis anbieten. Erst nach Verkaufsabschluss stellen sie fest, dass sie die Falle kostenlos abgegeben haben.

Um ihren Verlust wieder reinzuholen, bieten sie die nächste Falle für 2 Gold an, worauf natürlich keiner eingeht, daher beschließen sie ein „kauf Eins, krieg ein Zweites geschenkt“-Angebot.

Nach dem Verkauf schließen sie den Laden. Das Geschäftsleben ist furchtbar stressig. Zur Entspannung basteln sie noch mehr Fallen, verpacken sie in unbeschrifteten Kartons und vergessen sofort, welche Falle in welchem Karton ist.

Um Fallen zu kaufen, bezahlen Sie die angegebenen Kosten in Gold (oder nichts, wenn Ihr Diener auf Feld III ist) und ziehen sich die angegebene Zahl von Fallenkarten. Legen Sie Ihre Fallenkarten verdeckt auf Ihren Dungeonplan (Sie dürfen sich die Vorderseiten aber jederzeit anschauen).

Monster (oder Geister) anwerben



Anders als die bescheidenen Kobolde wissen die Monster (und Geister), die sich in der Untertage-Taverne treffen, ganz genau, was sie wert sind.

Der zweite Diener preist das Leben im Dungeon seines Meisters in noch höheren Tönen als der erste. Der dritte Diener legt dazu noch eine Festmahlzeit drauf. (In Untergrund-Tavernen dürfen Gäste ihre mitgebrachten Speisen verzehren. In manchen Fällen sind die Gäste die Speisen.)

Anders als bei den vorangehenden Aktionen sind die später hier angekommenen Diener früher dran, ihre Aktion auszuführen. Man beginnt mit dem Diener auf Feld III (dem kürzesten Feld) und macht dann mit Feld II und dann Feld I weiter.

Um ein Monster (oder einen Geist) anzuwerben, wählen Sie eines der verfügbaren Monster- (oder Geist-)Plättchen und bezahlen die in der oberen rechten Ecke des Plättchens angegebenen Kosten. Legen Sie Ihr neues Monster- (oder Geist-)Plättchen offen in den Monsterhort Ihres Dungeonplans.

Jeder Spieler darf ein Monster (oder einen Geist) anwerben. Derjenige, dessen Diener auf Feld III steht, muss zwar außerdem eine Nahrung bezahlen, hat aber die Auswahl aus allen drei verfügbaren Monstern (und Geistern). Wer später dran ist, muss aus den verbleibenden Monstern (und Geistern) wählen.

Wenn Sie die Kosten des Monster- (oder Geist-)Plättchens nicht zahlen können (oder Sie die Extra-Bezahlung auf Feld III nicht leisten können), können Sie diese Aktion nicht nutzen.



Wenn Sie einen Troll anwerben, legen Sie einen Trollmarker aus dem Vorrat in Ihr Koboldkabuff. Sollten Sie den Troll später verlieren, müssen Sie auch den Marker wieder in den Vorrat zurücklegen.



Trolle leben im Monsterhort zusammen mit den anderen Monstern (und Geistern), mögen diesen Ort aber nicht sonderlich, daher latschen sie oft rüber, um mit den Kobolden zu zocken. Manchmal helfen sie ihnen sogar bei der Arbeit.

Kammer bauen



Kammerjägern bieten Raumausstatter immer wieder Super-Sonderschlussverkäufe an („Hier kammer ein Schnäppchen machen!“). Nun, Wortspiele waren noch nie meine Stärke ...

Kammern können für eine sehr moderate Summe erworben werden. Hat ein Dungeon Lord es aber auf einen Riesen-Superdeal abgesehen, kann er versuchen, irgendetwas Nettes aus dem vierteljährlichen Totalräumungsverkauf zu ergattern.

Wie beim Anwerben von Monstern kaufen die Spieler die Kammern in umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem Diener auf Feld III. Jeder Spieler darf nur eine Kammer kaufen, insgesamt sind nur zwei Kammern vorhanden. Der Spieler auf Feld I muss zwar nichts bezahlen, wenn aber die Spieler auf Feld II und III Kammern (für je 1 Gold) kaufen sollten, geht er leer aus (er muss in diesem Fall seinen Diener vom Feld I auf seine Befehlskarte stellen, um anzuzeigen, dass dieser Befehl nicht ausgeführt wurde).

Wenn Sie eine Kammer bekommen, ersetzen Sie mit diesem Kammerplättchen eins Ihrer uneroberten Tunnelplättchen. Die Kammer muss dabei folgende Bedingungen erfüllen:

- Eine Kammer des ersten Jahres muss in der korrekten Zone des Dungeons gebaut werden. Einige Kammern müssen nahe der Oberfläche gebaut werden, einige sehr tief, einige im Zentrum, einige am Rand. Die Zone ist auf dem Kammerplättchen dargestellt. Die hellen Felder zeigen, wo der Bau erlaubt ist.
- Zwei Kammern dürfen nie aneinandergrenzen (zwei Kammern dürfen allerdings an einer Ecke zusammenstoßen oder durch ein Tunnelplättchen verbunden sein).



Wenn Sie kein unerobertes Tunnelplättchen auf einem Feld haben, das die Bedingungen erfüllt, können Sie die Kammer nicht kaufen.

Ein Tunnel kann in eine Kammer umgewandelt werden, selbst wenn er gerade zuvor in dieser Runde gegraben wurde. In Kammern kann zwar kein Gold geschürft werden, allerdings kann man eine Kammer auf dem Platz eines Tunnelplättchens errichten, in dem gerade eben noch Gold geschürft wurde (befinden sich auf dem Tunnelplättchen also Kobolde, stellt man diese einfach in die Ecke der neuen Kammer, um anzuzeigen, dass sie in dieser Runde eine Arbeit erledigt haben).

Kammern bringen am Ende des Spiels Siegpunkte und Ihren Kobolden und Trollen Plätze, an denen sie arbeiten können, wie gleich

erklärt werden wird. Außerdem laufen Kämpfe in Kammern auf besondere Weise ab.

Neue Tunnel können an Kammern gelegt werden, so, als ob die Kammer ein Tunnel wäre (es ist aber trotzdem nicht erlaubt, alle vier Felder eines 2 x 2 Blocks mit Tunneln oder Kammern zu füllen).

Nach Befehlsausführung

Die Phase „Befehle“ endet, sobald alle Aktionen auf allen acht Plätzen abgehandelt worden sind. Diener, die Befehle ausgeführt haben, werden wieder auf ihre Dungeonpläne zurückgestellt. Die anderen bleiben auf den Karten, deren Befehle sie nicht ausgeführt haben.



Ihr habt vermutlich gemerkt, dass der Diener, der als zweiter ankommt, gegenüber dem Diener, der zuerst ankommt, meistens einen gewissen Vorteil hat. Manchmal ist aber auch der dritte Diener in der besten Position. Hängt davon ab, worauf man aus ist.

Sobald die Mitspieler das Spiel durchschaut haben, werden sie die Aktionen wählen, die sie am weitesten bringen. Wenn man sich in sie hineinversetzt, kann man rausbekommen, was sie wollen und seine Befehle so planen, dass man auch exakt das bekommt, was man braucht.



Schritt „Befehle“ bei drei Spielern

Vor der Wahl der Befehle müssen Sie die Befehle der Nichtspielerfarbe ausspielen. Auf dem Nichtspieler-Dungeonplan sollten 3 nicht verfügbare Befehle liegen. Mischen Sie die übrigen 5 Karten und legen Sie davon 3 zufällige offen auf den Nichtspieler-Dungeonplan. Die 3 nicht verfügbaren Befehle nehmen Sie und legen sie wieder in den Stapel. Also haben Sie 3 zufällige offene Befehlskarten auf dem Nichtspieler-Dungeonplan und einen Stapel aus 5 Karten.

Nehmen Sie die 3 Nichtspieler-Dienerfiguren und stellen Sie sie auf die Felder III der Befehle, die durch die Karten vorgegeben sind. Die neuen Befehlskarten werden dann auf die Felder der nicht verfügbaren Befehle verschoben.

Dann wählen alle wie oben beschrieben ihre Befehle und decken sie auf. Die von den Nichtspieler-Dienern besetzten Felder sind tabu, also bekommt der erste Spieler auf einem solchen Platz Feld I und ein zweiter Spieler dort Feld III. Sollten drei Spieler einen Befehl gewählt haben, der durch die Nichtspieler-Farbe markiert ist, geht einer von ihnen leer aus.

Spielen Sie die Aktionen wie oben angegeben durch. Immer, wenn ein Nichtspieler-Diener an die Reihe kommt, stellen Sie seine Figur einfach auf den Nichtspieler-Dungeonplan zurück, ohne dass der Diener den Befehl auch wirklich ausführt.



Schritt „Befehle“ bei zwei Spielern

Vor der Wahl der Befehle müssen Sie die Befehle der Nichtspielerfarben ausspielen. Auf den Nichtspieler-Dungeonplänen sollten je 3 nicht verfügbare Befehle liegen. Mischen Sie die übrigen 5 Karten des jeweiligen Nichtspielers, um den Sie sich kümmern und decken Sie davon 2 zufällige auf.

Nehmen Sie die 2 Nichtspieler-Dienerfiguren und stellen Sie sie auf die Felder II der Befehle, die Sie gerade aufgedeckt haben. Wenn beide Spieler den gleichen Befehl aufgedeckt haben sollten, kommt ein Diener auf Feld II und der andere auf Feld III. Jedem Spieler sind jetzt also 3 Nichtspieler-Befehlskarten verblieben. Wenn Sie Ihre eigenen Befehle wählen, wählen Sie außerdem einen dritten Befehl für Ihren Nichtspieler und legen diesen verdeckt neben die beiden in dieser Runde bereits gewählten.

Sobald beide Spieler ihre eigenen und den dritten Befehl ihrer Nichtspielerfarbe gewählt haben, decken sie den letzten Nichtspieler-Befehl auf, und stellen die restlichen Diener-Figuren auf Feld I des jeweils gewählten Befehls. Falls beide Spieler denselben Befehl gewählt haben sollten, kommt einer auf Feld I und einer auf Feld II dieser Aktion.

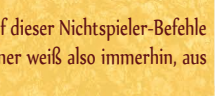
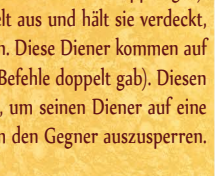
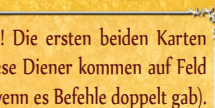
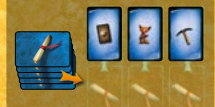


Viel zu kompliziert erklärt! Die ersten beiden Karten sind zufällig und offen. Diese Diener kommen auf Feld II (oder I und III, wenn es Befehle doppelt gab). Die dritte Karte sucht man sich gezielt aus und hält sie verdeckt, bis es Zeit ist, die Befehle aufzudecken. Diese Diener kommen auf Feld I (oder I und II, wenn es Befehle doppelt gab). Diesen Nichtspieler-Befehl kann man nutzen, um seinen Diener auf eine bessere Position zu schubsen oder um den Gegner auszusperrn. Wie man will.

Man muss aber dran denken, dass fünf dieser Nichtspieler-Befehle bereits offen sichtbar sind – der Gegner weiß also immerhin, aus welchen drei Befehlen man wählt.

Nachdem die Befehle aufgedeckt wurden, legen Sie die 3 nicht verfügbaren Nichtspieler-Befehle auf einen Stapel mit den 2 Befehlen, die Sie nicht benutzt haben. Also verbleiben 3 auf dem Plan, die Sie jetzt auf die Felder der nicht verfügbaren Befehle verschieben.

Felder, die von Nichtspieler-Dienern besetzt sind, sind nicht wählbar. Die Diener der Spieler kommen auf das erste freie Feld eines Platzes, falls vorhanden.



Phase „Produktion und Befehle zurückerhalten“



In dieser Phase kommen Ihre Produktionskammern zum Einsatz (selbst solche, die Sie in dieser Runde gebaut haben). Außerdem dürfen Sie drei Befehlskarten zurücknehmen. Zur Spielbeschleunigung können alle Spieler dies gleichzeitig tun; will man sich aber an den Aktionen seiner Mitspieler orientieren, geht man beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn vor.

Produktion

Kammern, die etwas produzieren, geben an, wie viele Kobolde dazu nötig sind und was sie herstellen. Wenn Sie in Ihrem Koboldkabuff noch genug Kobolde haben, stellen Sie diese in die Kammer und bekommen das angegebene Produkt aus dem Vorrat (Kobolde, die Gold geschürft oder Tunnel gegraben haben, stehen zur Produktion nicht zur Verfügung). Die Kammern sind am Schluss der Anleitung beschrieben.

Ein Trollmarker kann den Platz eines Kobolds bei der Produktion übernehmen. Allerdings sind Trolle nur Aushilfskräfte für Kammern, für das Graben oder Schürfen sind sie nicht zu gebrauchen.

Wenn Sie sie haben, dürfen Sie mehrere Produktionskammern benutzen. Im ersten Jahr jedoch kann jede Kammer nur einmal pro Runde produzieren.

Ihr solltet versuchen, mindestens eine Kammer im ersten Jahr zu haben. Dadurch haben eure Kobolde etwas zu tun. Diese kleinen Kerlchen lieben Arbeit einfach über alles.

Befehle zurückerhalten

Dies ist außerdem die Phase, in der Sie einige Ihrer Befehlskarten zurück bekommen.

- Nehmen Sie die beiden nicht verfügbaren Befehlskarten zurück.
- Nehmen Sie die Befehlskarte zurück, die Sie an erster Stelle gespielt hatten und bewegen Sie die anderen beiden nach oben auf die Felder der nicht verfügbaren Befehlskarten (richten Sie sich nach den Pfeilen auf Ihrem Dungeonplan).



Wenn Sie jedoch einen Befehl haben, der nicht ausgeführt wurde (was an der Dienerfigur auf der Befehlskarte ersichtlich ist), können Sie diese Karte anstatt der Karte auf der ersten Stelle zurück nehmen. Wie auch immer, in jedem Fall können Sie also nur eine der drei Karten, die Sie in dieser Runde gewählt hatten, zurückerhalten. Die anderen beiden werden zu nicht verfügbaren Befehlen.

Beispiel:



Bei dieser Auslage müssen Sie diese zwei nicht verfügbaren Befehle zurück nehmen: und . Außerdem dürfen Sie entweder zurück nehmen (weil er an erster Stelle liegt) oder (weil die Dienerfigur anzeigt, dass dieser Befehl nicht ausgeführt wurde). Die jeweils andere Karte und die Karte wandern auf die Felder der nicht verfügbaren Befehle.

Die Karte, die man als erste ausspielt, wird den Diener zwar sehr wahrscheinlich auf dem schwächsten Feld landen lassen, aber dafür bekommt man sie wieder zurück und kann sie bei Bedarf in der nächsten Runde wieder ausspielen.

Phase „Ereignisse“

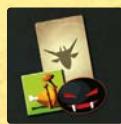


In der ersten Runde (Winter) gibt es keine Ereignisse, aber in allen drei anderen Runden gibt es die Phase „Ereignisse“. Zu Beginn einer Runde werden die Ereignisse der nachfolgenden Runde aufgedeckt, also haben die Spieler zwei Runden lang Zeit, sich darauf vorzubereiten. Wenn das Ereignis schließlich eintritt, nehmen Sie das Ereignisplättchen von der Zeittafel.

Das Ereignis gilt für alle Spieler. Müssen die Spieler Entscheidungen treffen (Höhe der Steuerzahlungen, ob Monster gehen sollen), machen sie das im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler.

In jedem Jahr gibt es dieselben drei Ereignisplättchen:

Zahltag



Am Zahltag muss jeder Spieler die Gehälter seiner Monster (und Geister) begleichen. Die Kosten sind in der Ecke der Monster- (oder Geist-)Plättchen angegeben.



Es ist wichtig, sich um die Grundbedürfnisse seiner Monster (und Geister) zu kümmern. Manche Monster brauchen nicht viel. Goblins kommen mit einem Sack getrockneter Pilze aus, Schleim kommt mit so ziemlich allem aus. Trolle dagegen fressen ein bisschen mehr. Vampire essen nicht wirklich, aber ... nun, Sie müssen sie gelegentlich mal ausgehen lassen. Geister müssen spuken können und Hexen brauchen

manchmal abendlichen Ausgang zu ihrem Tanzplatz. Die örtliche Bevölkerung missbilligt solche nächtlichen Aktivitäten, also ist zu erwarten, dass Ihnen ein Haufen Vampire, Geister und Hexen nicht gerade einen fröhlichen und geselligen Ruf einbringen wird.

Wenn Sie die Kosten eines Monsters (oder Geists) nicht zahlen können oder wollen, wird das Monster (oder der Geist) Ihren Dungeon verlassen. Legen Sie das Monster- (oder Geister-)Plättchen auf den Spielplan der Fernen Lande. Wenn Sie ein Monster (oder Geist) auf diese Weise verlässt, erhalten Sie 1 Bosheit. Schieben Sie Ihren Bosheitsanzeiger um ein Feld auf dem Bösometer nach oben.



Werbt Monster an, die ihr auch bezahlen könnt. Zahlt ihr sie nicht aus, hauen sie sofort ab, verwüsten die Umgebung und labern jedem die Ohren über euer lausiges Management voll, jedenfalls denen, die sie nicht fressen.

Beispiel:



In dieser Situation müssten Sie 2 Nahrungsmarker bezahlen und Ihren Bosheitsanzeiger 3 Felder hochschieben. Doch wenn Sie das tun, werden Sie derart böse sein, dass der Paladin bei Ihnen vorbeischaun wird.

Sie können den Paladin nicht vermeiden, indem Sie die Hexe gehen lassen. Sie würden dann nur noch 1 Nahrung und 2 Reputation bezahlen, bekämen aber auch noch 1 Bosheit dazu, weil Sie die Hexe gehen gelassen haben. Der einzige Weg, den Paladin zu vermeiden ist, den Vampir gehen zu lassen. Sie zahlen 2 Nahrung und 1 Reputation (1 Feld Bosheit dazu) und bekommen dann noch 1 Bosheit dazu, weil der Vampir gegangen ist (noch 1 Feld nach oben). Haben Sie keine Angst vor dem Paladin, können Sie natürlich auch für alle drei Monster bezahlen.

Steuern



Wenn die Steuern fällig werden, muss jeder Spieler Abgaben abhängig von der Größe seines Dungeons bezahlen. Für je 2 Dungeonplättchen (Tunnel und Kammern) bezahlen Sie 1 Gold (aufrunden – 3 Tunnel würden Sie also 2 Gold kosten).



Natürlich erhebt das Ministerium auch auf eroberte Plättchen Steuern. Überrascht Sie das etwa?

Für jedes Gold, das Sie nicht bezahlen, klebt das Ministerium für Verliesangelegenheiten einen Kuckuck an Ihren Dungeon. Eigentlich ist es ein rotes Siegel – Steuerbescheide werden immer in blutigen Lettern verfasst. Nehmen Sie einen Schadensmarker und legen sie ihn ins Büro für Unerledigtes (neben dem Dienerbüro). Am Ende des



Spiele wird Sie jeder dieser Schadensmarker 3 Siegpunkte kosten.

Sie wählen, wie viel Sie bezahlen wollen. Selbst wenn Sie es könnten, müssen Sie nicht die gesamten Steuern bezahlen.



Manchmal ist es sinnvoll, nicht die gesamten Steuern zu zahlen (falls hier irgendwelche Ministerialbeamten mitlesen und Lust verspüren, diesen Text zu löschen, sollten sie daran denken, dass ich weiß, wo ich sie finde). Ohne Gold ist es verflucht schwer, etwas zu machen. Ein bisschen Klimpergeld zu haben, kann die 3 verlorenen Punkte tatsächlich wert sein, z.B.:

- ♦ Wenn man in der nächsten Runde Nahrung oder Reputation kaufen muss (das Goldschürfen kommt ja erst später).
- ♦ Wenn man in der nächsten Runde kein Gold schürfen kann.
- ♦ Wenn man für die letzte Runde Gold aufsparen muss, um für eine Falle in einer Kammer bezahlen zu können.

Spezial-Ereignisse



Dieses Ereignisplättchen hat in Ihrem ersten Spiel keine Wirkung. Spezial-Ereigniskarten kommen nur in der Vollversion des Spiels zum Einsatz.

Phase „Helden“



Wie Ereignisplättchen wurden auch die Heldenplättchen für Frühling, Sommer und Herbst zu Beginn der vorhergehenden Runde aufgedeckt. In dieser Phase werden diese Helden den Spieler-Dungeons zugeordnet.

Jeder Spieler bekommt einen Helden. Ordnen Sie die Helden in deren Reihenfolge zu, indem Sie ganz links beginnen (der mit dem einfachsten Zeichen). Er geht zum nettesten (oder freundlichsten) Dungeon Lord, der also auf dem Bösometer am weitesten unten ist. Bei Gleichstand entscheidet die Spielreihenfolge: Unter bosheitsgleichen Spielern ist der Startspieler am nettesten, danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, usw. Das freundliche Gesicht auf dem Startspielermarker soll an diese Regel erinnern.

Der nächste Held kommt zum zweitnettesten Dungeon Lord und so weiter. Der letzte Held ganz rechts (für gewöhnlich der stärkste) kommt zum Spieler, der am höchsten auf dem Bösometer steht.



Derjenige ganz rechts mag zwar der stärkste sein, aber das heißt nicht automatisch, dass er auch für dich der gefährlichste sein muss. Wenn du dich auf Fallen verlässt, kann dir ein schwächerer Dieb mehr Probleme bereiten, als ein mächtiger Priester. Vertraust du auf Vampire, möchtest du, dass die Priester möglichst weg bleiben. Du weißt, dass du richtig gut in diesem Spiel bist, wenn du deine Position auf dem Bösometer so manipulierst, dass du genau die Helden bekommst, die du haben willst.

Wenn Sie Ihr erstes Heldenplättchen bekommen (im Frühling), legen Sie es auf das kleine Feld direkt an Ihrem Dungeoneingang. Ihr zweites Heldenplättchen kommt aufs nächste Feld und Ihr drittes kommt auf das letzte verbleibende Feld. In genau dieser Reihenfolge werden die Helden Ihren Dungeon betreten.

Der Krieger ist die Ausnahme dieser Regel. Sobald Sie einen neuen Krieger bekommen, drängt er sich bis nach ganz vorne zum Eingang durch. Alle anderen rücken ein Feld zurück (ein neuer Krieger wird sogar einen Krieger aus einer früheren Runde hinter sich drängen).



Zuordnen von Helden bei zwei Spielern

Im Spiel zu zweit gibt es drei Heldenplättchen und drei Bosheitsanzeiger auf dem Bösometer.

Bevor Sie die Helden zuordnen, schieben Sie den Nichtspieler-Bosheitsanzeiger um ein Feld in Richtung des Bösen. Dann ordnen Sie die Helden so zu, als ob es sich um ein Spiel zu dritt handeln würde (bei Gleichstand ist der Nichtspieler netter als die Spieler). Der Held, den man dem Nichtspieler zuordnet, kommt auf die Fernen Lande.

Rundenende



Am Ende jeder der ersten drei Runden geht der Startspielermarker an den Spieler links vom Startspieler. Am Ende der letzten Runde (Herbst) geht der Marker nicht mehr weiter. Stattdessen beginnt der Kampf.

In jedem Fall bewegen Sie jetzt alle Ihre Koboldfiguren zurück in Ihr Koboldkabuff. Sie werden Ihnen in der nächsten Runde erneut zur Verfügung stehen (sie möchten keinesfalls in die Kämpfe verwickelt werden).

Paladin



In jedem Jahr gibt es nur einen Paladin. Im ersten Jahr nehmen Sie den schwächeren mit dem dunkleren Hintergrund und dem silbernen Zeichen.

Falls Ihr Bosheitsanzeiger auf dem Paladin-Feld des Bösometers landet oder das Feld nach oben überschreitet, macht sich der Paladin auf, Ihren Dungeon anzugreifen. Nehmen Sie das Paladinplättchen vom Hauptspielplan und legen Sie es auf das große Feld beim Eingang Ihres Dungeons. Der Paladin wird die Heldengruppe immer anführen. Ein Krieger wird sich vor jeden drängeln, jedoch nicht vor den Paladin.



Der Paladin ist nämlich auch ein mächtiger Krieger. Und ein Priester. Und ein Zauberer. Und auch so ein bisschen ein Dieb. Aus spieltechnischen Gründen zählt er zu keiner dieser Gruppen, sondern ist einfach nur ein „Held“. Doch wer mal einem begegnet, weiß, dass ein Paladin praktisch eine ganze Heldengruppe ist.

Wenn Sie sein Limit erreichen oder überschreiten, locken Sie den Paladin sofort an. Wenn Sie beispielsweise die Städte einschüchtern und dadurch auf dem Paladin-Feld landen, können Sie ihm nicht dadurch ausweichen, dass Sie Ihre Reputation in der Stadt wieder erhöhen, weil die Reputation-verbessern-Aktion direkt nach der Nahrung-sammeln-Aktion kommt. Wenn sich so ein Paladin einmal in Bewegung gesetzt hat, hält ihn nichts auf. Es gibt aber Wege, ihn zu einem anderen Dungeon zu locken.



Erkläre diesen Teil deinen Freunden erst, wenn der Paladin tatsächlich sein Ziel wechseln sollte.

Der Paladin wird sich zu einem anderen Spieler-Dungeon bewegen, wenn diese beiden Voraussetzungen erfüllt sind:

- ♦ Der Anzeiger dieses anderen Spielers ist auf dem Paladin-Feld oder darüber hinaus.
- ♦ Der Bosheitsanzeiger dieses Spielers liegt höher, als der Anzeiger des Spielers, der derzeit den Paladin hat (er muss höher liegen – auf demselben Feld ist nicht böse genug).

Denken Sie daran, dass alles im Spiel in Reihenfolge abläuft (selbst wenn zum Beispiel im praktischen Ablauf alle Spieler gleichzeitig auf eine Ereigniskarte reagieren, treffen Sie ihre Entscheidungen theoretisch in der üblichen Reihenfolge, beginnend beim Startspieler). Daher ist es eben nicht möglich, dass zwei Spieler sich gleichzeitig auf dem Bösometer nach oben bewegen. Einen Spezialfall gibt es aber:



In diesem Beispiel sind zwei Spieler plötzlich gleichzeitig zu den Bösesten geworden. In der Phase „Helden“ haben wir erläutert, dass derjenige in Reihenfolge näher zum Startspieler netter ist. Daher geht der Paladin zu dem Spieler, der im Uhrzeigersinn weiter weg vom Startspieler sitzt.



Gut. Das war das Bauen. Sobald du diesen Teil erklärt hast, finde raus, was deine Mitspieler jetzt wollen. Wenn sie keine Lust haben, weiter zugetextet zu werden, fangt an zu spielen. Du bist mit Ihnen schon ein paar Kampfübungen durchgegangen, also sollte ihnen klar sein, wozu sie diese ganzen Fallen und Monster brauchen. Die Details des Kampfs kannst du immer noch erklären, nachdem ihr das erste Jahr mit Bauen zugebracht habt.

Kampf



Da ihr die Kampfübungen bereits kennt, wird dieser Teil wirklich einfach. Es gibt nur ganz wenige Zusatzregeln:

- ♦ Ein Kampf geht über 4 Runden. Alle Helden, die nach der vierten Runde nicht eliminiert sind, verlassen euren Dungeon und begeben sich zu den Fernen Landen.
- ♦ Jede Runde hat ihre eigene Kampfkarte. Sie sagt euch, welche Zaubersprüche die Zauberer wirken werden (wenn es Zauberer gibt) und wie viel Schaden der erste Held durch Erschöpfung nehmen wird. Ihr müsst eure Pläne bereits gemacht haben, bevor die Karte aufgedeckt wird.
- ♦ Jedes Mal, wenn die Helden eines eurer Plättchen erobern, müsst ihr euren Boshheitsanzeiger um ein Feld auf dem Bösometer nach unten schieben.

Jetzt gehen wir alles im Detail durch, von Anfang bis Ende. Falls ihr mehr Beispiele braucht, schaut euch noch mal das Kapitel zu den Kampfübungen an.

Am Ende der letzten Bau-Runde wird die Zeittafel leer sein. In jedem Dungeon liegen 3 Helden (Paladin nicht mitgezählt). Im Kampf werden die Helden versuchen, die Dungeons zu erobern.

Jeder Held hat eine bestimmte Anzahl von Trefferpunkten (die rote Zahl). In der Schlacht sammeln Helden Schadensmarker (die roten Würfel). Erreicht die Anzahl der Schadensmarker auf dem Helden seine Trefferpunkte oder überschreitet sie sogar, wird das Heldenplättchen sofort zum Gefängnis verlegt.



Die Schadensmarker liegen eigentlich auf den Fernen Landen, damit sie beim Bauen nicht stören. Für den Kampf sollte man jedem ein paar geben, sodass jeder genug davon hat.

Vorbereitung

Drehen Sie die Zeittafel um, sodass die Kampf-Seite oben liegt. Nehmen Sie die 4 Kampfkarten vom Hauptspielplan und legen Sie sie verdeckt auf die angegebenen Felder der Zeittafel. Achten Sie darauf, ihre Reihenfolge nicht zu verändern, die oberste Karte kommt auf das Feld mit 1, die unterste Karte auf das Feld mit 4.

Die Zeittafel stellt vier Runden Kampf dar. Jede Runde hat drei Phasen: Planung, Kampfkarte aufdecken und Schlacht. Stellen Sie den Zeitanzeiger auf das erste Feld.



Phase „Planung“



Dungeonplättchen wählen

Zeigen Sie mit einer Dienerfigur an, welches Dungeonplättchen die Helden angreifen werden.

Sie müssen sich für eines der uneroberten Plättchen entscheiden, die dem Eingang am nächsten liegen. In Runde 1 müssen Sie also das Plättchen direkt hinter dem Eingang wählen. Wenn dieses Plättchen erobert wurde, kann es in späteren Runden sein, dass es mehrere Plättchen gibt, die gleich nah am Eingang liegen. In solchen Fällen dürfen Sie frei entscheiden (die Helden können natürlich immer nur solche Plättchen angreifen, die vom Eingang aus über eine ununterbrochene Folge von eroberten Plättchen erreichbar sind).

Beim Wählen eines Plättchens ist es egal, welches Plättchen die Helden zuvor erobert haben. Die Helden gehen nicht unbedingt immer in dieselbe Richtung. Denn am Ende jeder Runde machen die Helden ein kurzes Pauschen am Eingang des Dungeons. Von dort starten sie dann erneut und greifen eines der uneroberten Plättchen an, die am nächsten zum Eingang liegen.

Beispiel:



In Runde 1 musste der Spieler das Plättchen am Eingang wählen. Die Helden haben es erobert. In Runde 2 kann der Spieler sich aussuchen, im Tunnel rechts davon oder in der Kammer zu kämpfen. Nehmen wir an, er wählt die Kammer und benutzt die Fähigkeit des Schleims, eine Eroberung zu verhindern. Die Kammer wird nicht erobert und in Runde 3 hat er wieder dieselben zwei Wahlmöglichkeiten. Dieses Mal wählt er den Tunnel, der von den Helden erobert wird. In Runde 4 muss er die Kammer wählen, da kein anderes Plättchen näher am Eingang ist.

Zusätzlich zur Auswahl eines Plättchens müssen Sie auch festlegen, welche Fallen und Monster (und Geister) Sie in der Schlacht benutzen wollen. Alle dürfen diese Entscheidungen gleichzeitig treffen, will jedoch ein Spieler seine Wahl von den Entscheidungen der anderen Spieler abhängig machen, geht man in Spielreihenfolge vor, beginnend beim Startspieler (derjenige, der die letzte Baurunde begonnen hatte). Fallen werden verdeckt ausgelegt, Monster (und Geister) offen. Sie sind nicht gezwungen, Fallen, Monster (oder Geister) einzusetzen, wenn Sie das nicht wollen.

Einige Fallen haben Kosten (Kobolde, Nahrung oder Gold). Diese müssen Sie begleichen, sobald die Falle aufgedeckt wird. Sie dürfen es sich nicht nachträglich anders überlegen.

Kampf in Tunneln

Für eine Schlacht in einem Tunnel können Sie nur 1 Falle und 1 Monster benutzen. Sie können so viele Geister benutzen, wie Sie wollen.



Kampf in Kammern

Für eine Schlacht in einer Kammer können Sie nur 1 Falle benutzen, das wird Sie aber 1 Gold kosten. Legen Sie den Goldmarker auf die Falle, um das nicht zu vergessen. Sie können außerdem bis zu 2 Monster und so viele Geister, wie Sie wollen, benutzen.



Phase „Kampfkarten aufdecken“



Sobald alle Spieler Ihre Fallen und Monster (und Geister) ausgesucht haben, decken Sie die Kampfkarten auf. Spieler, die spionieren konnten, sind im Vorteil gegenüber den anderen Spielern, die planen mussten, ohne zu wissen, was auf sie zukommt.

Die Kampfkarte hat in dieser Phase noch keine Wirkung. Sie wird lediglich aufgedeckt.

Phase „Schlacht“



Die Schlacht ist die letzte Phase der Runde. Die Spieler wickeln ihre Schlachten beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn ab.



Jeder sollte seine Schlachtabwicklung immer für die anderen Spieler kommentieren. So können sie der Sache folgen und checken, ob alles richtig gemacht wird.

Die Reihenfolge ist wichtig. In der Schlacht kann sich Ihre Position auf dem Bösometer ändern. Das kann dazu führen, dass sich der Paladin einen anderen Dungeon aussucht (wie im Abschnitt oben erklärt). Der Paladin bewegt sich sofort (zusammen mit etwaigen Schadensmarkern, die auf ihm liegen), also ist es möglich, dass der Paladin in ein und derselben Runde in verschiedenen Dungeons kämpft. Ist der Paladin allerdings einmal eliminiert, wird er sich nicht mehr bewegen, egal, was sich auf dem Bösometer tut.



Ein Paladin in deinem Gefängnis ist mehr Punkte wert, als der durchschnittliche Held. Du weißt, dass du wirklich gut in diesem Spiel geworden bist, wenn du einen Paladin zu dir locken kannst, nachdem ihn ein anderer Spieler schon fast völlig fertig gemacht hat.

Die Schlacht hat verschiedene Schritte, die auf Ihrem Dungeonplan eingezeichnet sind. Wenn Sie an der Reihe sind, stellen Sie Ihre zweite Dienerfigur auf die Abbildung des ersten Schritts und bewegen sie weiter, nachdem jeder Schritt abgehandelt ist.

Schritt „Falle“



Sie beginnen die Schlacht durch das Aufdecken Ihrer Fallenkarte, falls Sie eine gespielt haben. Hat die Fallenkarte Kosten, die bei Benutzung anfallen, bezahlen Sie sie jetzt. Falls die Schlacht in einer Kammer stattfindet, müssen Sie 1 Gold bezahlen, um die Falle nutzen zu können. Es ist nicht erlaubt, eine Fallenkarte zu wählen, die man nicht bezahlen kann.

Fallen fügen den Helden normalerweise Schaden zu. Der Schaden wird aber um 1 pro -Symbol auf dem Paladin und den Diebplättchen der Gruppe reduziert. Vorrang hat die Schadensreduzierung des ganz vorne gehenden Helden. Beispiele finden Sie im Kapitel „Kampfübungen“.

Fallen können auch zusätzliche Wirkungen haben, die nicht verhindert werden können.

Sobald eine Falle benutzt wurde, wirft man sie auf den Fernen Landen ab.

Schritt „Schnelle Zauber“



Dieser Schritt wird nur abgehandelt, wenn folgende Voraussetzungen gültig sind:

- Die Kampfkarte dieser Runde hat das Symbol für den Schnellen Zauber .
- Die Gruppe hat ausreichend Magiepunkte.

Die Anzahl der notwendigen Magiepunkte ist oberhalb der Kampfkarte auf der Zeittafel angezeigt. Der Zauberspruch der Runde 1 benötigt also nur 1 Magiepunkt. Der Zauber der Runde 2 benötigt

2 und so weiter. Falls die Anzahl der -Symbole auf den Paladin- und Zaubererplättchen des Spielers dieser Zahl entspricht oder sie übersteigt, hat die Gruppe ausreichend Magiepunkte.

Die Auswirkung des schnellen Zaubers steht auf der Karte. Normalerweise beeinflusst sie den Rest dieser Schlacht. Sagt der Zauber etwas über „zurückziehen“ eines Monsters, müssen Sie das Monster in Ihren Monsterhort zurück legen und dort offen liegen lassen, als ob es nie in die Schlacht geschickt wurde.

Ist der Zauber kein Schneller Zauber oder kann die Gruppe nicht zaubern oder hat sie nicht ausreichend Magiepunkte, ignorieren Sie den Text der Karte und überspringen diesen Schritt.

Schritt „Monster (und Geister)“



Jetzt greifen Ihre Monster (und Geister) an. Haben Sie mehr als ein geschickt, können Sie über deren Angriffsreihenfolge entscheiden.

Das Monster- (oder Geist-)Plättchen stellt den Angriff des Monsters (oder Geists) dar. Sind es zwei Angriffe, die durch eine waagerechte Linie getrennt sind, dürfen Sie sich einen der Angriffe aussuchen.

Wenn Sie ein Monster (oder Geist) losgeschickt haben, muss es auch angreifen. Nach dem Angriff hält es sich für den Rest des Jahres aus den Schlachten raus (es ist bewusstlos). Legen Sie das Monster- (oder Geist-)Plättchen verdeckt in den Monsterhort.

Im Kapitel Kampfübungen gibt es viele Beispiele für Angriffe und Spezialfähigkeiten. Hier eine Zusammenfassung:

- Standardangriff: Der erste Held erleidet den angegebenen Schaden.
- Beliebigen angreifen: Sie wählen einen Helden, der den angegebenen Schaden hinnehmen muss.
- Jeden angreifen: Jeder Held nimmt den angegebenen Schaden hin.
- Das Monster kann keine Priester angreifen.
- Der Geist kann den ersten Helden nicht angreifen.
- Nach dem Angriff kehrt das Monster offen in den Monsterhort zurück. Es wird nicht bewusstlos.
- Die Gruppe erobert nicht (und erhält keinen Erschöpfungsschaden) in dieser Runde.
- In dieser Runde entfällt die Heilung.
- Kein Monster.
- Nehmen Sie einen Trollmarker (hat keine Bedeutung für den Kampf).

Schritt „Langsame Zauber“



Dieser Schritt wird nur abgehandelt, wenn folgende Voraussetzungen gültig sind:

- Die Kampfkarte dieser Runde hat das Symbol für den Langsamen Zauber .
- Die Gruppe hat ausreichend Magiepunkte (wie oben erklärt).

Die Auswirkung des langsamen Zaubers steht auf der Karte. Normalerweise beeinflusst sie Ihren Dungeon.



Zaubersprüche funktionieren so: In Runde 1 braucht die Gruppe 1 Magiepunkt. In Runde 2 braucht sie 2 Punkte und so weiter. Der Zauber ist entweder schnell oder langsam. Ist er schnell, wirkt er nach den Fallen, aber vor den Monstern. Ist er langsam, wirkt er nach den Monstern.

Magiepunkte überprüft man erst in dem Augenblick, in dem der Zauber wirksam wird. Es könnte ja sein, dass eine Falle einen Zauberer eliminiert und die Gruppe daher einen Schnellen Zauber nicht mehr wirken kann. Ein Monster kann zwar keinen Schnellen Zauber stoppen, aber es könnte einen Zauberer eliminieren, bevor dieser einen langsamen Zauber wirken kann.

Schritt „Heilung“



Dieser Schritt wird nur abgehandelt, wenn folgende Voraussetzungen gültig sind:

- In der Gruppe ist mindestens ein Priester oder Paladin (mit dem -Symbol).
- Mindestens ein Monster (oder Geist) hat in dieser Runde angegriffen (die Spezialfähigkeit des Schleims ist kein Angriff).

Im Schritt „Heilung“ entfernen Sie pro -Symbol 1 Schadensmarker der Gruppe. Dabei werden zuerst die Schadensmarker der vorne stehenden Helden entfernt.

Helden, die ihren maximal möglichen Schaden erleiden, sind sofort eliminiert. Es ist nicht möglich, sie im Schritt „Heilung“ aus dem Gefängnis zurück zu holen.

Schritt „Eroberung“



Vor der Eroberung des Plättchens sammelt die Gruppe noch Erschöpfung (= Schaden, der durch die Anstrengungen der Eroberung entsteht). Die Höhe des Schadens ist auf der Kampfkarte angegeben. Diesen Schaden erleidet der erste Held, aber immer Punkt für Punkt. Sollte der erste Held dadurch eliminiert werden, geht der verbleibende Schaden auf den nächsten Helden über. Und so weiter.



Ich erspare dir die Sucherei: Im ersten Jahr gibt es eine Kampfkarte mit 0 Erschöpfung, vier mit 1 und vier Karten mit 2 Erschöpfung. Im zweiten Jahr fügt eine Karte 1 Erschöpfung zu, vier fügen 2 und vier fügen 3 Erschöpfung zu.

Falls nach dem Zuweisen des Erschöpfungsschadens noch mindestens ein Held der Gruppe übrig ist, wurde das Plättchen erobert. Drehen Sie es um, sodass seine helle Seite oben liegt.



Ein erobertes Tunnel ist ein Bild des Grauens. Sonnenlicht strömt durch Risse in der Decke herein, Gras wächst zwischen den Trümmern. Ich habe sogar schon Blumen wachsen sehen. Ein unfassbar trauriger Anblick.

Ein erobertes Dungeonplättchen ist unbrauchbar. Eine eroberte Kammer verliert ihre Funktion. Ein erobertes Tunnel kann nicht in eine Kammer umgewandelt werden, Gold kann dort nicht geschürft werden.

Dennoch bleibt es ein Plättchen in Ihrem Dungeon. Neue Tunnel können angrenzend dazu gegraben werden und Regeln wie „Sie dürfen kein 2x2-Feld vollständig bebauen“ sowie „bauen Sie nie zwei Kammern nebeneinander“ sind immer noch gültig.

Und zu allem Überfluss müssen Sie auch weiterhin Steuern für ein erobertes Plättchen bezahlen.



Wenn diese nichtsnutzigen Helden wirklich mal ein gutes Werk tun wollen, dann ... äh ... neheiz netiehnegel-naseilreV rüf muiretsiniM sad herud dnereidoram lamnie eis nedrűw.

Jedes Mal, wenn Helden eines Ihrer Plättchen erobern, verlieren Sie 1 Bosheit (wandern also um ein Feld auf dem Bösometer nach unten).



Es ist schwer, weiterhin eine Aura des absoluten Bösen aufrecht zu erhalten, nachdem eine Gruppe Helden fast problemlos durch Ihre Fallen und Monster gesammelt ist. So was spricht sich rum.

Ende des Kampfs

Der Kampf in Ihrem Dungeon kann auf dreierlei Weise enden:

- Alle Helden sind eliminiert. Ihr Kampf ist dann sofort beendet. Sie überspringen sämtliche noch übrigen Schritte der Schlacht und werden in den verbleibenden Runden nicht kämpfen. Sie warten nur darauf, dass die anderen Spieler fertig werden.
- Es wurde vier Runden lang gekämpft. Alle verbliebenen Helden verlassen die Dungeons und kommen auf die Fernen Lande.
- Es gibt keine uneroberten Plättchen mehr. Haben Sie keine uneroberten Plättchen mehr, gibt es keinen Platz zum Kämpfen mehr. Jedes Mal, wenn Sie jetzt ein Plättchen auswählen müssten, müssen Sie stattdessen einen Gefangenen frei lassen (legen Sie einen Gefangenen aus Ihrem Gefängnis auf die Fernen Lande. Sie können sich den Paladin bis zuletzt dafür aufheben).

Wenn alle mit dem Kampf fertig sind, drehen sie ihre Monster (und Geister) auf die offene Seite (den Zahltag wollen die nicht verpassen).



Es gibt noch einen Unterschied zwischen den Kampfübungen und dem echten Kampf: In den Übungsbeispielen gibt es eine optimale Lösung.

Der echte Kampf ist härter: Nur 1 Plättchen im Kampf zu verlieren, ist schon ein großer Sieg. Ihr solltet damit rechnen, dass ihr eher 2 bis 3 Plättchen verliert und daher euren Dungeon groß genug bauen, damit nach den Eroberungen noch etwas davon übrig ist.

Hinweise zu bestimmten Fallen

Da sich die Positionen der Spieler auf dem Bösometer während des Kampfes ändern können, ist es möglich, dass sich der Paladin umentscheidet und sich zu einem anderen Dungeon bewegt. Dabei behält er alle Schadensmarker. Falls er sich zu einem Dungeon bewegt hat, in dem sämtliche Helden bereits eliminiert wurden, beginnt der Kampf in diesem Dungeon erneut zu Beginn der nächsten Kampfunde (kommt der Paladin erst in Runde 4 zu Ihrem Dungeon, beginnt der Kampf natürlich nicht erneut).

Hinweise zu bestimmten Fallen



Giftpfeil

Die zusätzlichen 2 Schaden werden wirksam, selbst wenn der ursprüngliche Schaden von 1 durch einen Dieb verhindert wurde („Ist nur 'ne Fleischwunde!“).



Antimagie-Pfeil

Falls ein Zauberer das Ziel ist, kann auch der Paladin keine Zaubersprüche wirken. Ist ein Priester das Ziel, kann nicht mal der Paladin die Gruppe heilen. Ist der Paladin das Ziel, wird die spezielle Wirkung der Karte allerdings nicht ausgelöst.

Zweites Jahr

Nach dem Kampf beginnt das zweite Jahr. Die Spieler machen mit den bisherigen Dungeons weiter. Eroberte Kammern und Tunnel können auf keine Art und Weise repariert werden. Ihre nicht verfügbaren Befehlskarten sind jene, welche Sie am Ende des Herbstes im ersten Jahr dort abgelegt hatten.

Legen Sie die vier benutzten Kampfkarten in die Schachtel zurück. Nehmen Sie die vier Kampfkarten mit goldener Rückseite von den Fernen Landen und legen Sie sie auf das Stadtfeld auf dem Hauptspielplan.

Sollte der Paladin des ersten Jahres noch in seinem Zelt liegen, versetzen Sie ihn auf die Fernen Lande. Im zweiten Jahr benutzen Sie ausschließlich den stärkeren Paladin mit dem goldenen Zeichen. Von den Stapeln mit goldener Rückseite ziehen Sie neue Helden-, Monster- und Kammerplättchen.

- Beim Spiel zu dritt geht der Startspielermarker an den Spieler, der Startspieler im Frühling des ersten Jahres war – also geht er ganz normal an den nächsten Spieler zur Linken.
- Beim Spiel zu zweit bleibt der Startspielermarker bei dem Spieler, der auch im Herbst des ersten Jahres als erster an der Reihe war.

(Am Ende von Winter, Frühling und Sommer geht der Startspielermarker an den nächsten Spieler zur Linken, genau wie im ersten Jahr.)

Prüfen Sie jetzt das Bösometer. Falls irgendein Spieler sich auf oder oberhalb der Toleranzgrenze des Paladins befindet, kommt der Paladin zu dessen Dungeon (im Falle von Gleichständen denkt man daran, dass der neue Startspieler jetzt der netteste ist).



Beim Spiel zu zweit müssen Sie jetzt den Nichtspieler-Bosheitsanzeiger um zwei Felder auf dem Bösometer in Richtung des freundlichen Gesichts nach unten versetzen. Dadurch wird die Eroberung des Nichtspieler-Dungeons simuliert.

Kammern und Monster im zweiten Jahr

Die Kammern des zweiten Jahres produzieren nichts. Kammern, die Sie noch aus dem ersten Jahr haben, werden allerdings produktiver. Wenn Sie genügend Kobolde haben, können Sie Ihre Kammern aus dem ersten Jahr zwei Mal produzieren lassen (Sie benutzen also beispielsweise 3 Kobolde, um 1 Nahrung zu produzieren oder 6 Kobolde, um 2 Nahrung zu produzieren).



Einige Kammern des zweiten Jahres bieten Vorteile, wenn darin Schlachten abgewickelt werden, andere bringen bei Spielende Siegpunkte. Im zweiten Jahr gelten dieselben Bauregeln, Sie dürfen die Kammern aber in beliebigen Zonen bauen.



Wenn ihr die Kampfammern in der Nähe des Eingangs baut, werdet ihr sie auch benutzen können. Die punkterzeugenden Kammern solltet ihr dagegen möglichst weit weg von den Helden bauen.

Auf der Rückseite dieses Regelheftes ist eine Beschreibung aller Kammern und Monster. Einige der Monster des zweiten Jahres haben ungewöhnliche Kosten.

Neuen Startspieler bestimmen

Der Startspielermarker ist immer noch bei dem Spieler, der im Herbst Startspieler war. Jetzt wird es Zeit, ihn weiterzugeben.

- Im Spiel zu viert geht der Startspielermarker an den Spieler, der rechts vom Startspieler des ersten Jahres sitzt (also an den dritten Spieler zu seiner Linken).

Bauen im zweiten Jahr

Das zweite Jahr ähnelt dem ersten, jedoch haben die Kammern andere Möglichkeiten. Die Helden sind stärker, allerdings sind das auch die Monster und Sie haben ein wenig mehr Auswahl beim Fallenkauf.



Du könntest jetzt sämtliche neuen Kammern und Monster erläutern, kannst aber auch warten, bis sie jeweils auf dem Spielplan auftauchen. Das liegt ganz bei dir.

Fallen kaufen im zweiten Jahr



Helden und Monster sind im zweiten Jahr stärker, die Kobolde jedoch verkaufen dieselben müden, alten Fallen. Um das Geschäft anzukurbeln, haben sie sich einen Spezialverkaufstrick ausgedacht: Wenn Sie etwas bei ihnen kaufen, bekommen Sie noch eine Extra-Falle kostenlos dazu ... aber nur für eine kurze Zeit. Nachdem Sie die Kartons geöffnet und die Fallen

untersucht haben, müssen Sie eine davon wieder verpacken und zurückbringen. Es ist egal, welche Falle Sie zurückschicken. Die Kobolde haben ja eh keine Ahnung, was sie Ihnen verkaufen.

Ein ziemlich nützlicher Verkaufstrick. Vielleicht kommen die kleinen Racker ja auch irgendwann mal auf die Idee, ihre Kartons zu beschriften. Würde uns viel Mühe ersparen.

Der Fallenkauf funktioniert im zweiten Jahr anders. Sie ziehen eine zusätzliche Fallenkarte (2 Karten auf Feld I und II, und 3 Karten auf Feld III). Nachdem Sie sich alle Ihre Fallenkarten angesehen haben, werfen Sie eine davon verdeckt ab. Ihre abgeworfene Karte kann eine Falle sein, die Sie gerade gezogen haben oder eine von einem früheren Erwerb.

Diese Regel gilt nur für die Aktion „Falle kaufen“, nicht für eine Kammer, die Fallen produziert.

Kampf im zweiten Jahr

Der Kampf ist in beiden Jahren gleich. Plättchen, die im ersten Jahr erobert wurden, bleiben erobert. Die Helden fahren fort, uneroberte Plättchen, die sich am nächsten zum Eingang befinden, zu erobern.



Wertung



Die zwei Jahre sind ja wie im Flug vergangen. Und jetzt, am Eingang Ihres Dungeons, tauchen auch schon die Ministerialbeamten auf. Es wird Zeit für die Prüfung.

Die Wertungsleiste befindet sich auf der Kampf-Seite der Zeittafel. Jeder Spieler stellt eine seiner Dienerfiguren auf das Feld mit der Null. Nehmen Sie die Übersichtskarte und gehen Sie die Wertung Zeile für Zeile durch. Bei jeder Zeile bewegen Sie die Punkt-Dienerfiguren um die angegebene Felderzahl:

- 2 Punkte für jede uneroberte Kammer in Ihrem Dungeon.
- 1 Punkt für jedes Monster in Ihrem Monsterhort (alle sollten nach dem letzten Kampf offen liegen). Keine Punkte für Geister.
- 2 Punkte für jeden Helden in Ihrem Gefängnis, außer für Paladine, die 5 Punkte wert sind.
- Sie verlieren 2 Punkte für jedes eroberte Plättchen (Kammer oder Tunnel).
- Sie verlieren 3 Punkte pro rotem Siegel in Ihrem Büro für Unerledigtes.
- Kammern, die Bonuspunkte erbringen, werden jetzt gewertet, außer der Ruhmeshalle, die erst beim Vergeben der Titel gewertet wird.

Machen Sie sich klar, dass Sie eine eroberte Kammer 4 Punkte kostet: Sie verlieren 2, weil das Plättchen erobert wurde und Sie bekommen 2 Punkte nicht, die Sie ansonsten für jede uneroberte Kammer bekommen würden.

Wertung	
Monster (keine Geister)	+1
Uneroberte Kammer	+2
Selangener Held	+2
Selangener Paladin	+5
Eroberes Dungeonplättchen	-2
Unbezahlte Steuern	-3
Spezialkammern	?
Alleiniger Titel	+3
(bei zwei Spielern +2)	
Geteilter Titel	+2
(bei zwei Spielern +1)	

Titelvergabe

Titel gehen an die Spieler, die in bestimmten Kategorien das meiste erreicht haben. Hat nur ein Spieler dort das meiste, gehört ihm der Titel allein und ist 3 Siegpunkte wert. Bei Gleichstand müssen sich diese Spieler den Titel teilen und erhalten je 2 Punkte.

- Im Spiel zu zweit sind alleinige Titel 2 Punkte wert und geteilte Titel 1 Punkt.
- Im Spiel zu zweit oder zu dritt werden die Dungeons und Bosheitsanzeiger von Nicht-Spielern ignoriert.

Der Lord des Bösen

Dieser Titel geht an den Spieler, der am höchsten auf dem Bösemetern steht. Im Falle eines Gleichstands wird der Titel geteilt (der Startspielermarker hat keinen Einfluss auf diesen Titel).



Nein, man bekommt keine Punkte, wenn man am niedrigsten auf der Skala steht. „Lord des Küssens von Städterhintern“ ist nichts, wessen man sich rühmen sollte ...

Der Lord der Kammern

Dieser Titel geht an den Spieler, der die meisten Kammern hat. Es zählen auch eroberte Kammern.

Der Lord der Tunnel

Dieser Titel geht an den Spieler, der die meisten Tunnel hat. Es zählen auch eroberte Tunnel.



Immer wenn ihr eine Kammer baut, müsst ihr einen Tunnel aufgeben. Behaltet das bei eurer Jagd nach Titeln vor Ende des zweiten Baujahres im Hinterkopf.

Titel	
Lord des Bösen	Der Böseste
Lord der Kammern	Meiste Kammern (auch eroberte)
Lord der Tunnel	Meiste Tunnel (auch eroberte)
Lord der Monster	Meiste Monster (keine Geister)
Lord der Kobolde	Meiste Kobolde (keine Troll)
Lord der Reichtümer	Meiste(s) Gold, Nahrung & Fallen
Lord des Komplex	Wenigste eroberte Dungeonplättchen

Der Lord der Monster

Dieser Titel geht an den Spieler, der die meisten Monster hat. Geister zählen nicht.

Der Lord der Kobolde

Dieser Titel geht an den Spieler, der die meisten Koboldfiguren hat. Trollmarker zählen nicht.

Der Lord der Reichtümer

Ihr Reichtum bemisst sich durch die Gesamtzahl an Gold- und Nahrungsmarkern und ungespielten Fallenkarten in ihrem Besitz. Wer das meiste hat, bekommt den Titel.

Lord des Kampfes

Anders als die anderen Titel geht dieser an den Spieler mit dem wenigsten: den wenigsten eroberten Plättchen (Tunnel oder Kammern).

Gewinner des Spiels

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und wird zum Underlord, dem ranghöchsten Dungeon Lord der Unterwelt. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Alle Spieler, die das Spiel mit einem Siegpunktstand über Null beendet haben, bestehen den Eignungstest und bekommen ihre Dungeon-Lord-Lizenz.

Wenn Sie mit Null oder weniger Punkten abgeschlossen haben sollten, keine Sorge: Sie bekommen die Lizenz eben beim nächsten Mal.



Du weißt schon: nicht das Siegen zählt. Der Dungeon ist wichtig. Selbst wenn alles daneben geht und du nicht mehr die geringste Chance hast, der Underlord zu werden, kannst du doch wenigstens viele Löcher buddeln und die anderen dazu bringen, dir einen anderen Ehrentitel zu geben: Der Lord der Tunnel!



Vollversion

Bis hier sind die Regeln prima geeignet, um Neulinge ins Spiel einzuführen.
In Ihrem nächsten Spiel können Sie mit den kompletten Regeln der „Vollversion“ spielen. Die Unterschiede sind gering:

Wahl der ersten nicht verfügbaren Befehle

In Ihrem ersten Spiel wurden die nicht verfügbaren Befehle per Zufall bestimmt. In der Vollversion haben Sie etwas mehr Kontrolle darüber.

Nachdem der Startspieler gewählt wurde, aber bevor die ersten Monster-, Kammer-, Helden- und Ereignisplättchen aufgedeckt werden, mischen Sie Ihre Befehlskarten und ziehen drei zufällige. Zwei von diesen wählen Sie versteckt als Ihre ersten nicht verfügbaren Befehle aus. Nachdem alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden diese nicht verfügbaren Befehle aufgedeckt und das Spiel beginnt, wie beschrieben.

Nicht verfügbare Befehle für spätere Runden werden auf die übliche Weise bestimmt.

Wir haben die Regel beim ersten Spiel weggelassen, weil Neulinge ohnehin kaum erfassen können, was die Befehle bewirken, bevor sie in Aktion gesehen haben. Wenn ihr wollt, könnt ihr sie aber gerne in eurem ersten Spiel einsetzen.

Spezial-Ereignisse

Während der Vorbereitung mischen Sie die blauen Spezial-Ereigniskarten. Ziehen Sie 2 davon und legen Sie sie verdeckt auf die Fernen Lande: eine unter den Stapel der Kampfkarten des zweiten Jahres und eine oben auf diesen Stapel. Legen Sie die übrigen Spezial-Ereigniskarten unbesehen in die Schachtel zurück.



Wenn das Plättchen „Spezial-Ereignis“ aufgedeckt wird, nehmen Sie die Spezial-Ereigniskarte für dieses Jahr von den fernem Landen und legen sie offen auf die Zeittafel.

Sobald es Zeit wird, sich mit dem Spezial-Ereignis auseinanderzusetzen, befolgen Sie den Text der Karte.



Die Spezial-Ereignisse machen euch das Leben schwerer. Für ein einfacheres Spiel kann man sie weglassen.

Anwerben als erster Befehl



Wer zuerst kommt, mahlt zuerst, doch der erste Diener hat ein Problem, die Taverne zu betreten: Alle schlafen noch. Gegen die Tür zu hämmern, wird den Gastwirt nicht davon überzeugen, früher zu öffnen. Das Klumpen eines Geldbeutels jedoch übertönt auch das lauteste Schnarchen.



Die Karte „Monster (oder Geister) anwerben“ hat ein spezielles Symbol, um Sie an folgende Regel zu erinnern: Wenn Sie diese Karte als Ihren ersten Befehl ausspielen, kostet Sie das 1 Gold. Das müssen Sie bezahlen, sobald Sie die Karte aufdecken, bevor Sie also noch Ihre Dienerfigur zur Untertage-Taverne bewegen. Wenn Sie die Karte als ersten Befehl spielen, aber gar kein Gold haben, müssen Sie Ihren Diener sofort auf die Karte, anstatt auf eines der Aktionsfelder stellen (was das Feld potenziell für einen anderen Spieler frei lässt).

Unterschied zwischen Kosten begleichen und Bosheit erhöhen

Sie bezahlen -Kosten mit Ihrer Reputation, indem Sie also auf dem Bösometer nach oben wandern. Können Sie nicht weiter nach oben wandern, so können Sie diese Kosten nicht begleichen. Das ist wie mit einem Mangel an Gold- oder Nahrungsmarkern.

Es gibt drei Situationen, in denen das Aufsteigen auf dem Bösometer als Kosten gilt:

1. Nahrung sammeln auf den Feldern und .
2. Bestimmte Monster (und Geister) anwerben.
3. Die Entlohnung Ihrer Monster (und Geister) beim Zahltag oder als Folge des Zauberspruchs „Suggestion“.

In allen anderen Situationen (andere Zaubersprüche, Spezial-Ereignisse, Monster (oder Geister) am Zahltag gehen lassen) zahlen Sie keine Kosten, sondern „erhöhen Ihre Bosheit“. Wenn Sie Bosheit dazu bekommen (oder verlieren), und Sie dadurch über das jeweilige Ende des Bösometers hinaus ziehen müssten, bleiben Sie einfach auf dem Feld an diesem Ende stehen.



Wir nennen das auch gerne „das absolute Böse“. Man kann Perfektion nun mal nicht verbessern.

Beispiel:



Zahltag. Spieler Blau kann nur noch $2 \times$ bezahlen, also muss er Vampir oder Hexe gehen lassen. Er behält den Vampir und bezahlt die Kosten, indem er seinen Anzeiger 2 Felder auf dem Bösometer nach oben schiebt. Weil er die Hexe gehen ließ, bekommt er 1 Bosheit dazu, da aber sein Anzeiger jetzt an der Spitze der Skala liegt, kann er nicht weiter nach oben verschoben werden.

Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard

Grafik-Design: Filip Murmak

Übersetzung: Michael Kröhnert

Haupt-Spieltester: Petr Murmak

Spieltester: Milano, Vazoun, Peťa, Rumun, Jéňa, Krúpin und viele andere vom Brettspielclub Brno, Ellife, Roneth, Vodka, Cauty der Paladinkiller und andere vom Ostrava Club Korunka, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladimek, Vláda Suchý, Jirka, und andere von den Prager Clubs Paluba und Kapsa, Plema, Flygon, Tomáš und andere von Pilsener Clubs, Eklyp, Petronilla, Elwen, Táva Bivod und seine Freunde, und viele andere aus der ganzen tschechischen Republik.

Besonderer Dank: an dilli und ihre slowakischen und österreichischen Brettspiel-freunde, und an die netten Leute, die Festival Fantazie und Gamecon organisieren. Und an Michael, der in Nachtschichten übersetzt und Satz macht.

© Czech Games Edition, Oktober 2009, www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:
Heidelberger Spieleverlag
www.heidelbaer.de



Heidelberger
Spieleverlag



Kurzfassung der kompletten Regeln



Jetzt eine Zusammenfassung der vollständigen Regeln, ohne weitschweifiges Gelaber.



Zunächst ist es überaus wichtig, zu berücksichtigen, dass ...



Ich sagte: kein Gelaber!

Vorbereitung

- ♦ Startspieler wählen und alles gemäß Abb. auf den Seiten 7–9 aufbauen.
- ♦ 2 zufällige Spezial-Ereigniskarten ziehen, die zunächst verdeckt bleiben.
- ♦ Eigene Befehlskarten mischen, 3 ziehen. 2 als eigene nicht verfügbare Befehle aussuchen. Alle decken diese gleichzeitig auf.

Bauen

♦ Phase „Neue Runde“

- » 3 neue Monster (oder Geister) und 2 neue Kammern ziehen.
- » Außer in Runde 4 auch das Folgende tun:
 - Helden ziehen (4 bei 4 Spielern, ansonsten 3), nach Helligkeit (bzw. nach den Zeichen) von schwach bis stark sortieren (sind alle gleich stark, das letzte gezogene ersetzen.)
 - Ereignisplättchen nächster Runde aufdecken, falls Spezial-Ereignis, Spezial-Ereigniskarte des laufenden Jahres aufdecken.

♦ Phase „Befehle“

- » Befehle für eventuelle Nichtspieler-Farben wählen (s. S. 14).
- » Jeder Spieler wählt 3 Befehlskarten.
- » Die Spieler decken ihre Befehle auf und stellen abwechselnd ihre Figuren auf die Aktionsfelder.
 - Ein Spieler, der „Monster (oder Geister) anwerben“ als seinen ersten Befehl wählt, muss 1 Gold bezahlen.
 - Falls für eine Dienerfigur kein Platz übrig ist, kommt sie auf die Befehlskarte.
- » Aktionen in vom Hauptspielplan vorgegebener Reihenfolge ausführen, von links nach rechts, von oben nach unten.
 - Nahrung sammeln, Ansehen steigern, Kobolde einstellen oder Fallen kaufen: Kosten links vom Pfeil bezahlen (falls angegeben), die Sache rechts vom Pfeil bekommen. Erwerb teilweiser Mengen durch Teilzahlungen verboten.
 - Wer spionieren darf, sieht sich eine Kampfkarte an.
 - Zweites Jahr: wer Falle(n) kauft, bekommt 1 Falle mehr und wirft dann eine beliebige seiner Fallenkarten ab.
 - Tunnel graben oder Gold schürfen: Man erhält Erlaubnis, so viele Kobolde bis zur angegebenen Zahl zu beschäftigen (auch weniger erlaubt). Auf Feld Bauleiterkobold vorgeschrieben – egal wie viele andere Kobolde man beschäftigt. Trolle helfen nicht beim Graben oder Schürfen.
 - Neue Tunnel müssen an bisherige Tunnel oder Kammern angrenzen. Nie alle Felder eines „2 x 2-Bereichs“ auffüllen. Pro neuen Tunnel braucht man 1 Kobold.
 - Jeder Kobold kann 1 Gold in 1 uneroberten Tunnel schürfen. 2 Kobolde schürfen nie im selben Tunnel.
 - Monster (oder Geister) anwerben: Die Spieler wählen in umgekehrter Reihenfolge – . Wirbt man ein Monster an, bezahlt man dessen Kosten (auf Feld auch 1 Nahrung).
 - Kammer bauen: Spieler wählen in umgekehrter Reihenfolge. Auf Feld und bezahlt man 1 Gold. Auf Feld

bezahlt man nichts, aber es kann sein, dass keine Kammern mehr übrig sind.

- Die Kammer ersetzt einen uneroberten Tunnel.
- Zwei Kammern dürfen nie nebeneinander liegen.
- Kammern des ersten Jahres müssen in ihren vorgegebenen Zonen gebaut werden.
 - Wenn man Aktion nicht nutzt, seine Dienerfigur auf diese Befehlskarte stellen (= Befehl wurde nicht ausgeführt).

♦ Phase „Produktion und Befehle zurücknehmen“

- » Noch unbenutzte Koboldfiguren (und Trollmarker) können in Produktionskammern genutzt werden. Die dort angezeigte Zahl Kobolde (oder Trolle) auf die Kammer (weitere Kosten bezahlen, falls notwendig), angezeigtes Produkt erhalten. In einer Kammer produzierte Kobolde sind sofort verfügbar.
 - Im ersten Jahr kann jede Kammer nur ein Mal pro Runde produzieren. Im zweiten Jahr kann jede Kammer zwei Mal pro Runde produzieren.
- » Beide nicht verfügbaren Befehlskarten zurücknehmen. Von den in dieser Runde gespielten 3 entweder die erste zurücknehmen oder eine, auf der eine Dienerfigur steht. Übrige 2 auf die Felder der nicht verfügbaren Befehle schieben.

♦ Phase „Ereignisse“

- » Ereignisse betreffen alle Spieler der Reihe nach, beginnend beim Startspieler.
 - Zahltag: Pro eigenem Monster (und Geist) entweder die Kosten bezahlen oder abwerfen und 1 Bosheit erhalten.
 - Steuern: Pro 2 Dungeonplättchen (erobert oder unerobert) eine Steuer von 1 Gold bezahlen (aufrunden). Pro (freiwillig oder unfreiwillig) unbezahlt Gold bekommen Sie 1 rote Warnmarke (-3 Siegpunkte bei Spielende).
 - Spezial-Ereignis: Gehen Sie gemäß dem Text auf der Spezial-Ereigniskarte vor.

♦ Phase „Helden“

- » Im Spiel zu zweit schieben Sie den Nichtspieler-Bosheitsanzeiger um 1 Feld nach oben.
- » Der schwächste Held (ganz links) kommt zum Spieler, der auf dem Bösometer am weitesten unten ist. Der nächste zum nächsthöheren Spieler auf dem Bösometer usw. Bei Gleichstand gilt Spielreihenfolge (Startspieler ist freundlichster).
 - Neue Helden stellen sich hinter denen aus vorhergehenden Runden auf, außer Krieger, die sich vor die Gruppe stellen.

♦ Rundenende

- » Stellen Sie alle Kobolde wieder auf ihr Koboldkabuff.
- » Außer im Herbst Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.

Paladin

- » Jedes Jahr hat nur einen Paladin.
- » Paladin verlässt sein Zelt und begibt sich zum Dungeon des ersten Spielers, der den Toleranzbereich des Paladins auf dem Bösometer erreicht oder überschritten hat.
- » Paladin geht zum Dungeon eines anderen Spielers, wenn dieser Toleranzbereich erreicht oder überschreitet und höher auf Bösometer liegt, als bisheriger „Besitzer“ des Paladins.
 - bei Gleichstand ist Startspieler am freundlichsten.
- » Falls Paladin während des Kampfs zu einem anderen Dungeon zieht, nimmt er seinen etwaigen Schaden mit sich.

Kampf

- ♦ Zeittafel umdrehen. Kampfkarten verdeckt in Folge auslegen.
- ♦ Kampf hat 4 Runden. Falls Schadensmarker eines Helden gleich oder über seinen Trefferpunkten = er ist eliminiert und kommt ins Gefängnis. Ihr Kampf ist vorbei, wenn Sie alle Ihre Helden eliminiert haben oder Sie 4 Runden gekämpft haben.

- ♦ Phase „Planung“: Alle Spieler können simultan planen.
 - » Ein unerobertes Plättchen in der Nähe des Eingangs wählen und mit einer Dienerfigur markieren.
 - In einem Tunnel dürfen Sie 1 Falle und 1 Monster spielen.
 - In einer Kammer dürfen Sie 1 Falle (kostet aber 1 Gold) und bis zu 2 Monster spielen.
 - Sie dürfen immer so viele Geister spielen, wie Sie wollen.
 - Sie müssen Fallen oder Monster (oder Geister) nicht spielen, wenn Sie nicht wollen.
 - » Wenn Sie keine uneroberten Plättchen haben, müssen Sie statt der Planung einen gefangenen Helden abwerfen.
- ♦ Phase „Kampfkarte aufdecken“: Karte dieser Runde aufdecken.
- ♦ Phase „Schlacht“: Die Spieler kämpfen nacheinander, beginnend beim Startspieler.
 - » Schritt „Fallen“: Decken Sie Ihre Fallenkarte auf (und bezahlen Sie dafür, falls nötig) und handeln Sie deren Wirkung ab. Diebe reduzieren Schaden um 1 pro -Symbol, beschützen Helden ganz vorne zuerst. Fallenkarte abwerfen.
 - » Schritt „Schnelle Zauber“: Falls die Kampfkarte ein schneller Zauber ist und die Gruppe ausreichend Magiepunkte hat, die Wirkung des schnellen Zaubers abhandeln.
 - » Schritt „Monster (oder Geister)“: Ihre Monster (und Geister) greifen in von Ihnen bestimmter Reihenfolge an. Nach dem Angriff sind Ihre Monster (oder Geister) bewusstlos (verdeckt) für den Rest des Jahres.
 - » Schritt „Langsame Zauber“: Falls die Kampfkarte ein langsamer Zauber ist und die Gruppe ausreichend Magiepunkte hat, die Wirkung des langsamen Zaubers abhandeln.
 - » Schritt „Heilung“: Hat mindestens ein Monster (oder Geist) angegriffen, entfernen Sie 1 Schaden von der Gruppe pro -Symbol. Ganz vorne Stehende zuerst heilen.
 - » Schritt „Eroberung“:
 - Die Gruppe nimmt so viel Schaden(smarter), wie auf der Kampfkarte angegeben (Erschöpfung). Sie kommen zuerst auf den ersten der Gruppe. Eliminiert ihn das, kommen die restlichen Marker auf den nächsten, usw.
 - Verbleibt mindestens ein Held, hat die Gruppe Ihr Plättchen erobert. Plättchen umdrehen und Bosheitsanzeiger ein Feld tiefer auf dem Bösometer.

Zweites Jahr

- ♦ Vorbereitung: Zeittafel wieder auf die Bau-Seite legen. Neue Kampfkarten auf Stadt legen. Paladin des ersten Jahres abwerfen, wenn er noch auf dem Hauptspielplan liegt.
 - » Im Spiel zu zweit den Nichtspieler-Bosheitsanzeiger 2 Felder auf dem Bösometer nach unten verschieben.
 - » Neuen Startspieler durch Weitergabe des Startspielermarkers bestimmen, und zwar:
 - zum nächsten nach rechts bei vier Spielern,
 - zum nächsten nach links bei drei Spielern,
 - gar nicht bei zwei Spielern.
- ♦ Am Ende von Winter, Frühling und Sommer wandert der Startspielermarker wie im ersten Jahr im Uhrzeigersinn weiter.
- ♦ Bauen und Kampf durchspielen wie im ersten Jahr.

Wertung

- » Punkte der Kriterien der einzelnen Dungeons vergeben.
- » Punkte für Plättchen vergeben.
- » Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und ist der Underlord.
- » Jeder mit Punktestand größer Null erhält die Lizenz Dungeon Lord.

Anhang

Monster (und Geister)



Goblin

Er ist klein, aber oho. Er hat Standardangriff 2; gelingt es ihm jedoch, den vorne gehenden Helden zu eliminieren, hat er vor lauter Freude darüber einen zweiten Angriff mit 1 auf den nachfolgenden Helden.



Schleim

Was wäre ein Dungeon ohne Schleim? Der Schleim kann entweder von der Decke angreifen (jeder nimmt 1 Schaden) oder er gleicht um die Fußknöchel der Gruppe und hält sie fest.

Wählen Sie die zweite Möglichkeit, erobert die Gruppe in dieser Runde nicht (hat aber auch keine Erschöpfung). Der Schleim ist danach zwar bewusstlos, doch zählt dies nicht als Angriff. Priester werden die Gruppe also nicht heilen, es sei denn, ein anderes Monster (oder ein Geist) hat in dieser Runde angegriffen.



Geist

Ein Monster, das kein Monster ist:

- Die Beschränkung der Anzahl in einer Schlacht erlaubter Monster gilt nicht für Geister.
- Ein Zauberspruch oder Ereignis, das sich auf Monster bezieht, gilt nur dann auch für Geister, wenn dies ausdrücklich gesagt wird.
- Geister zählen bei der Punktwertung nicht als Monster.
- Geister können nicht dazu benutzt werden, die Kosten eines Dämons zu begleichen.

Ein Geist kann den ersten Helden nicht angreifen, einen beliebigen anderen Helden aber mit 2 angreifen. Gibt es nur einen Helden, kann der Geist gar nicht angreifen.



Troll

Dieser haarige, gutmütige Riese hat Spaß daran, Kobolden im Dungeon zur Hand zu gehen. Wenn Sie einen Troll anwerben, bekommen Sie einen Trollmarker, den Sie in einer Produktionskammer wie einen Kobold einsetzen können. Er hilft nicht beim Graben von Tunneln oder beim Schürfen nach Gold und er zählt auch nicht zur Zahl der Kobolde bei der Schlusswertung. Wenn Sie Ihren Troll verlieren, müssen Sie auch den Marker wieder abgeben.

Ein Troll hat einen Standardangriff von 3. Wenn Sie ihm 1 Nahrung bezahlen, greift er mit 4 an (leerer Bauch lädiert nicht gern).



Hexe

Die Hexe hat sich auf Chaos-Magie spezialisiert. Sie kann entweder einen großen Zauberspruch wirken (Standardangriff 4) oder zwei kleinere, mit denen sie beliebige Helden mit je 1 angreifen kann. Sie kann die kleinen Sprüche auf einen oder zwei verschiedene Helden wirken.



Vampir

Dieser herrlich böse Blutsauger kann bei einem beliebigen Helden mit 3 Schaden zubeißen. Oder er führt

eine „Biss gleich“-Angriffe mit 2 bei einem beliebigen Helden aus, und wandert dann offen in den Monsterhort, wo er für eine spätere Schlacht wieder zur Verfügung steht.

Ein Vampir kann keinen Priester angreifen (der Geschmack von Paladinen stößt ihn jedoch nicht ab). Sind in einer Gruppe nur noch Priester, kann ein Vampir gar nicht angreifen, allerdings noch immer offen in den Monsterhort zurückkehren.



Golem

Ein Golem kostet zusätzlich zu 1 Gold noch 1 Fallenkarte. Sie müssen eine Falle abwerfen, wenn Sie den Golem anwerben und eine weitere, wenn Sie sein Gehalt am Zahltag begleichen. Haben Sie keine Fallenkarte, können Sie ihn nicht bezahlen.

Ein Golem greift einfach an und greift an und greift an. Er hat einen Standardangriff 4, ist aber nach der Schlacht nicht bewusstlos. Er kommt offen auf den Monsterhort und kann später erneut genutzt werden.



Drache

Der Feueratem des Drachen fügt jedem Helden 2 Schaden zu. Außerdem entfällt der Schritt „Heilung“ in dieser Schlacht (Priester und Paladine tragen nämlich leicht entflammbare Kleidung).



Dämon

Ein Dämon erscheint immer einfach so mitten in einer Gruppe und macht jemand platt. Er fügt einem beliebigen Ziel 7 Schadenspunkte zu. Die Gruppe ist derart erschüttert, dass sie die anschließende Eroberung in dieser Runde vollkommen vergisst. Eroberung und Erschöpfung werden also übersprungen.

Zusätzlich zur Begleichung der Kosten muss man beim Anwerben oder Bezahlen eines Dämons ein Monster abwerfen. Das hat aber auch eine gute Seite: Ein Monster, das an einen Dämon verfüttert wurde, muss man nicht bezahlen.



Hähä. So bin ich nun mal. Ich helfe doch gerne, deine Kosten zu senken. Erspare dir, Geister an mich zu verfüttern. Die gehen einfach so durch mich durch.

Produktionskammern

Produktionskammern sind nur im ersten Jahr erhältlich. Sie können ein Mal pro Runde im ersten Jahr benutzt werden und zwei Mal pro Runde im zweiten Jahr. Jede Kammer benötigt eine bestimmte Anzahl Kobolde (auch Trollmarker sind erlaubt).



Hühnerstall, Pilzfarm

Diese Kammern produzieren Nahrung. Hühner sind lieber nahe der Oberfläche, Pilze gedeihen nur an tiefergelegenen Orten.



Andenkenladen, Münzprägestalt

Diese Kammern produzieren Gold. Der Andenkenladen sollte nahe der Oberfläche liegen, um Kunden anzuziehen. Die

Prägestalt ist nicht so ganz legal, also sollte sie tiefer im Dungeon versteckt werden (obwohl es Leute gibt, die behaupten, dass die Herstellung von Gartenkobolden aus Keramik ein weitaus größeres Verbrechen als Falschmünzerei ist).



Werkstatt

Fallenherstellung macht ganz schön Lärm, daher gehört diese Kammer an den Rand des Dungeons. Wenn Sie diese Kammer benutzen, ziehen Sie eine Fallenkarte. Die Regel, nach der Sie beim Fallenkauf im zweiten Jahr eine Extra-Falle ziehen, gilt für Fallen aus der Werkstatt nicht.



Werkzeugschuppen

Geben Sie den Kobolden ein paar Extra-Spitzhacken und Sie können sicher sein, dass die Kerlchen sofort drauflos graben – mit oder ohne Genehmigung. Diese Kammer erlaubt es, einen Tunnel zu graben, gemäß der üblichen Regel. Der Tunnel wird von den beiden Kobolden im Werkzeugschuppen gegraben, Sie brauchen also keine Koboldfigur auf diesen Tunnel zu stellen.



Druckerpresse

Drucken Sie im Zentrum des Dungeons einfach Ihre eigenen Nachrichten: diese Druckerpresse gibt Ihnen die Macht, die Öffentlichkeit positiv zu beeinflussen, mit Storys wie „Örtlicher Dungeon Lord rettet Kätzchen aus Baum“ oder „Herrscher der Unterwelt befürwortet Organspenden“.



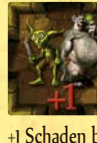
Magische Kammer

Ebenfalls für die Mitte des Dungeons empfiehlt sich diese geschmackvoll eingerichtete Zuflucht, die wir „Magische Kammer“ nennen. Stecken Sie zwei Kobolde und ein romantisches Dinner rein und raus kommen drei Kobolde. Pure Magie!

Die neue Koboldfigur taucht sofort in Ihrem Koboldkabuff auf, daher kann sie sofort in der Produktion eingesetzt werden. Und, ja: auch in dieser Kammer dürfen Sie einen Trollmarker einsetzen. Tja, Trolle mögen Kobolde eben wirklich gern.

Kampfkammern

Kampfkammern sind nur im zweiten Jahr erhältlich. Sie beeinflussen Schlachten, die in ihnen ausgetragen werden. Sonst haben sie keinerlei Wirkung und beeinflussen auch keine Kämpfe, die in anderen Plättchen Ihres Dungeons ausgetragen werden.



Übungskammer

In dieser Kammer werden Ihre Trolle und Goblins in der Kriegskunst unterwiesen; hier haben sie +1 Schaden bei jedem Angriff: Ein Troll greift mit 4 an (oder 5 mit Nahrung) und ein Goblin greift mit 3 an und danach sofort mit 2, falls sein erster Angriff den führenden Helden eliminiert hat.



Dunkle Kammer

Hier werden keine Fotos entwickelt. Es ist bloß ein stockdunkler Raum. In dieser Kammer haben Vampire und Hexen +1 Schaden auf jeden Angriff:

Ein Vampir kann mit 4 angreifen (oder Biss-gleich mit 3), und eine Hexe kann einen Standardangriff 5 machen oder zwei beliebige Angriffe mit je 2.



Labyrinth

Das Labyrinth ist wie ein langer Tunnel: Sie können hier zwei Fallen auslegen und müssen dafür kein Gold ausgeben, wie in anderen Kammern. Sie können hier jedoch nur ein Monster ausspielen.

Wenn Sie zwei Fallen benutzen, können Sie diese in beliebiger Reihenfolge spielen. Um den Schaden der zweiten Falle zu mindern, kann die Gruppe nur so viele -Symbole benutzen, wie sie nach dem Einsatz für die erste Falle noch übrig hat.

Es zählt bei der Siegpunktwertung als Kammer.



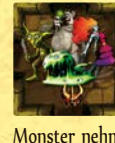
Antimagische Kammer

Nein, dies ist nicht das Gegenteil der Magischen Kammer, was auch immer das wäre. Es ist eine Kammer, in der die Gruppe keinerlei Zaubersprüche wirken kann. Bei einer Schlacht in dieser Kammer überspringt man die Schritte „Schnelle“ und „Langsame Zauber“.

Ihre Fallen und Monster (und Geister) funktionieren normal (nicht mal Ihre Hexe ist von der Antimagie betroffen).

Wertungs-Kammern

Wertungskammern sind nur im zweiten Jahr erhältlich. Sie verleihen Ihnen Bonuspunkte am Spielde, allerdings nur, wenn sie unerobert bleiben. Die Bonuspunkte kommen zu den 2 Punkten dazu, die Sie pro unerobeter Kammer bekommen. Vergessen Sie nicht, Ihre Monster- (oder Geist-)Plättchen nach dem Kampf im zweiten Jahr aufzudecken, sie sind es wert, gewertet zu werden.



Cafeteria

Sie bekommen 1 Punkt für jedes abgebildete Monster: Troll, Goblin, Schleim oder Hexe (alle diese Monster nehmen Nahrung zu sich – Drachen tun das zwar auch, bekommen in der Cafeteria aber keine Punkte, weil sie einfach zu viel verkleckern).



Kapelle

Natürlich inklusive Kirchenorgel. Spielen Sie diesen düsteren Moll-Akkord und erhalten Sie 2 Siegpunkte für jeden Vampir und jeden Geist (Sie haben richtig gelesen: Punkte für Geister).



Höllenchaos

Gotische Bögen, marmorne Podesste, groteske Statuen und ein Tor in eine andere Dimension. Jeder Golem, Drache und Dämon bringt Ihnen 2 Punkte.



Ruhmeshalle

Hier bewahren Sie Ihre Urkunden und Auszeichnungen auf. Für jeden Titel, den Sie alleine innehaben, bekommen Sie zusätzliche 2 Punkte (oder zusätzlich 1 Punkt beim Spiel zu zweit oder zu dritt). Anders als bei anderen Kammern werden diese Siegpunkte bei der Titelvergabe gewertet.