



Spielregel

Es kam die Zeit, als es keine echten Helden mehr gab. Nur noch zahllose Scharlatane und kurzatmige Raufbolde ohne Schulabschluss durchstreiften das geplagte Land und zogen mit ihren erlogenen Geschichten über vermeintliche Heldentaten den Bürgern das sauer verdiente Gold aus den Taschen. Als dies dem König zu Ohren kam, fielen ihm vor Wut fast die Juwelen aus der Sonntagskrone. Diese peinliche Entbehdung des Landes war nicht hinzunehmen. So beschloss er, seine treuen Späher auszuschicken, die gefährlichsten Labyrinth des Reiches ausfindig zu machen. Alsdann ließ er jeden Mochtegernhelden seines Landes ergreifen, dessen er habhaft werden konnte. Er warf das ganze Gesindel portionsweise in eines dieser uralten Labyrinth. Dort sollten sie sich als wahre Helden erweisen oder mit ihren schimmlichen Kadavern das schleimige Moos düngen. Man will es kaum glauben, genau ihr seid diese Helden. Glückwunsch! Also kämpft oder ... düngt!

Dungeon Fighter ist ein Spiel, das Geschick, Abenteuer und Witz in sich vereint. Die Spieler übernehmen die Rolle von Helden (oder dem, was dieser Idee nahe kommt), die als Gruppe ein finsternes Labyrinth erkunden. Sie stellen sich den dort hausenden grotesken (und meist nicht zurechnungsfähigen) Schrecken und Monstern entgegen. Nur mit dem nötigen Mut und dem entsprechenden Fingerspitzengefühl kann sich die im Feuer der Verzweiflung zusammengeschmiedete Gruppe bis zum sagenumwobenen Endgegner durchrollen und obsiegen!

Spielinhalt



1 VIERTELIGER TREFFERSPIELPLAN



3 FARBIGE HELDENWÜRFEL



9 WEISSE BONUSWÜRFEL



30 GOLDMÜNZEN



6 SCHWARZE LEBENSMARKER(FIGUREN)
FÜR DIE HELDEN



1 ROTE LEBENSMARKER(FIGUR)
FÜR DIE MONSTER



9 HELDENBÖGEN



1 MONSTERZUSTANDSBOGEN



2 DOPPELSEITIGE ABENTEUERPLÄNE



4 ENDGEGNERPLÄNE
(MIT ABENTEUERPLANRÜCKSEITE)



1 HELDENGRUPPENMARKER



1 ANFÜHRERMARKER
(BESIEGT /UNBESIEGT-SEITE)



1 TRUHENMARKER



5 SPEZIALKRÄFTEMARKER



14 NARBENMARKER



EINZELTEILE FÜR 1 TURM MIT 6 EBENEN



4 BOSSKARTEN



53 AUSTRÜSTUNGSKARTEN



53 MONSTERKARTEN

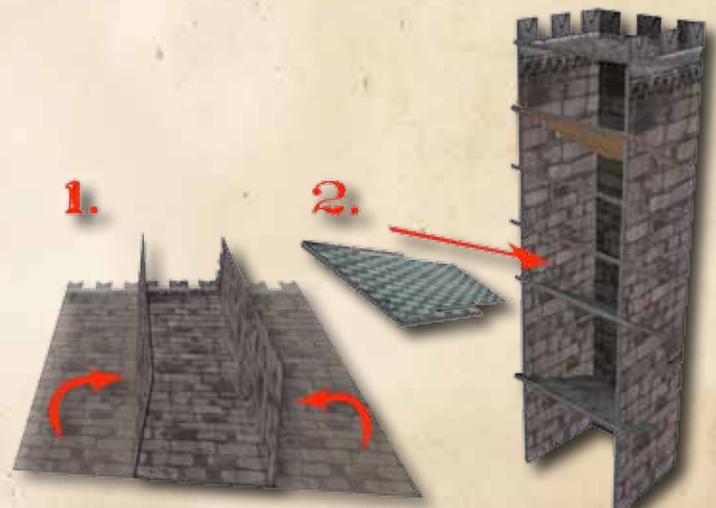
Ziel des Spiels

Im Spiel Dungeon Fighter stürmt eine Gruppe unbedarfter und auswegloser Helden durch ein Labyrinth, um sich dort gewaltige Reichtümer und sagenhafte Artefakte zu greifen. Mit der ihnen angeborenen Grazie werfen sie sich den dort hausenden unheimlichen Kreaturen entgegen, um sich letztendlich zu dem berühmten „Endgegner“ durchzuschlagen. Wenn sie dieses Ungetüm besiegen können, haben sie das Spiel gewonnen. Tretet also ein ihr Narren... und lasst alle Hemmungen fahren.

Vor dem allerersten Spiel

Wenn ihr Dungeon Fighter das erste mal spielt, müsst ihr einige Vorbereitungen treffen. Als erstes müsst ihr die Spielmarker und Turmelemente aus dem Stanzbogen herauslösen, ohne dabei die Pappteile oder euch selbst zu verletzen. Nun folgt die Errichtung des TURMS. Der Turm wird aus den dazugehörigen Komponenten des Stanzbogens zusammengesteckt, wie es in der folgenden Abbildung zu sehen ist. Achtet darauf, niemanden aus Versehen darin einzubauen. Die Böden haben verschiedene Muster und können in beliebiger Reihenfolge eingebaut werden. **Der etwas kürzere Turmboden muss als oberste Turmebene eingesetzt werden.** Solange ihr kein manischer Bastler seid, müsst ihr diesen Turm nie wieder auseinander- oder zusammenbauen.

ZUSAMMENBAU DES TURMS



Spielplanbau

Zur Vorbereitung einer Partie Dungeon Fighter müsst ihr folgendes tun (eine Abbildung eines Spielaufbaus findet ihr auf Seite 4):

1. Spielplan zusammen stecken

Der vierteilige Spielplan wird so zusammen gesteckt, dass er eine große Zielscheibe bildet. Die Buchstaben am Rand jedes Viertels sollten zueinander passen. Natürlich wäre es sinnvoll, den Spielplan danach mit der Zielscheibe nach **oben** auf dem Tisch zu legen. Dies erhöht die Trefferquote eurer Helden enorm. Der Spielplan sollte möglichst zentral zwischen den Spielern liegen.

2. Labyrinth erschaffen

Ein Labyrinth besteht, wie jeder weiß, aus drei Ebenen. Es werden insgesamt 3 Pläne gezogen, welche die Helden durchqueren müssen. Davon wird zuerst 1 Endgegnerplan und dann 2 Abenteuerpläne gezogen.

Die 4 Endgegnerpläne werden herausgesucht und ein Spieler zieht mit geschlossenen Augen aus der Hand eines anderen Spielers einen Plan und legt diesen auf den Tisch. Der Plan **muss mit der Endgegnerseite nach oben** liegen.

Nun werden die Abenteuerpläne und die übrigen 3 Endgegnerpläne (die einen Abenteuerplan auf der Rückseite haben) zusammen gemischt. Derselbe Spieler wie zuvor zieht jetzt mit geschlossenen Augen aus der Hand eines anderen Spielers zwei der Pläne und legt diese auf den Tisch. Dabei darf **keine Endgegnerseite nach oben** zeigen. Ist das der Fall, wird der Plan einfach herumgedreht. Die Pläne werden so aneinandergelegt, dass die Pfeile vom Ausgang des ersten Plans zum Eingang des zweiten Plans und vom Ausgang des zweiten Plans zum Eingang des Endgegnerplans führen. Wer diesen Satz dreimal hintereinander liest, sollte einen Kübel bereit halten. Dies ergibt das Labyrinth mit seinen 3 Ebenen. Vor das Eingangsfeld des ersten Abenteuerplans wird der Helden-gruppenmarker gelegt.

BEISPIEL FÜR DIE ERSCHAFFUNG EINES LABYRINTHS

GEZOGENER ENDGEGNERPLAN 1. GEZOGENER ABENTEUERPLAN 2. GEZOGENER ABENTEUERPLAN



Die Spieler haben zuerst 1 Endgegnerplan gezogen, danach 2 Abenteuerpläne.

1. EBENE



2. EBENE



3. EBENE



Der zuerst gezogene Abenteuerplan bildet die 1. Ebene, danach kommt der 2. gezogene Abenteuerplan. Dieser bildet die 2. Ebene. Der Endgegnerplan bildet die 3. und abschließende Ebene. Dies mag euch verwirren, aber stellt euch einfach vor, wie sich die Helden fühlen, wenn sie in das Labyrinth geworfen werden, also ist das nur gerecht!

3. Endgegner beschwören

Die Enttäuschung für die Helden wäre gewaltig, wenn sie am Ende keinen Endgegner, sondern nur eine unbewachte Schatzkammer vorfinden sollten. Also muss ein Endgegner aus den 4 Endgegnerkarten verdeckt gezogen werden. Die gezogene Karte wird **verdeckt und unbesehen** an den Ausgang des Endgegnerplans gelegt, wo der Endgegner in aller Ruhe auf die Ankunft der Helden warten kann. Eine langwierige Tätigkeit, denn viele Helden-gruppen kommen wegen seiner übereifrigen Diener gar nicht erst bei ihm an.

4. Helden auswählen

Jeder Spieler wählt einen Helden aus (unentschlossene oder streitsame Spieler können auch zufällig ziehen) und legt ihn mit der Seite, die einen quicklebendigen Helden zeigt, offen vor sich ab. Jeder Spieler erhält einen Lebensmarker, den er auf seinem Heldenbogen platziert und zwar auf dem höchsten Wert, der IX.

5. Schwierigkeit wählen

Je nachdem wie tollkühn oder vorsichtig die Spieler sind, können sie einen höheren oder niedrigeren Schwierigkeitsgrad für eine Partie Dungeon Fighter festlegen. Dazu werden die Monsterkarten in 4 Stapel sortiert. Je nach Schwierigkeit bilden mehr oder weniger Karten einer Monsterstufe den jeweiligen Stapel. Die Anzahl der Karten für den jeweiligen Stapel einer Monsterstufe sind in dieser Tabelle aufgeführt. Die Punkte geben an, wie die Partie am Ende gewertet wird.

	I	II	III	IV	Punkte
Einfach	4	4	4	2	5
Normal	3	3	3	5	10
Beinhart	2	2	2	8	15



Neue und unerfahrene Helden sollten mit einer einfachen Partie beginnen. Ein Labyrinth ist ein gefährlicher Ort und nicht jeder hat das Zeug, sich in den 5-Sterne-Labyrinth dieser Welt herumzutreiben.

Der Stapel mit den Stufe-I-Monstern kommt ins oberste Fach des Turms, der Stapel mit den Stufe-II-Monstern in das Fach darunter usw.

6. Spielmaterial bereitlegen

Das weitere Spielzubehör, wie Goldmünzen, Narbenmarker, Truhenmarker, Ausrüstungskarten, Monsterzustandsbogen und Spezialkräftemarker wird, wie in der Abbildung dargestellt, platziert.

Zuletzt erhält die Heldengruppe ihre Ausrüstung ... die Würfel. Die 3 farbigen Würfel zählen zur Grundausrüstung jeder Heldengruppe und werden Heldenwürfel genannt. Zusätzlich erhält die Heldengruppe 2 Goldmünzen und 1 weißen Würfel, die auf den Truhenmarker gelegt werden. Dort wird der Gesamtbesitz der Heldengruppe untergebracht.

7. Anführer bestimmen

Eine Heldengruppe ohne Anführer ist kopflös. Es gibt verschiedene Rituale, wie bei Dungeon Fighter ein Anführer bestimmt wird. Entweder man nimmt den Spieler, der am meisten Ähnlichkeit mit seinem Helden hat oder man greift auf das alte Würgen-und-Brechen-Catchen zurück, welches bevorzugt nicht am Spieltisch stattfinden sollte. Notfalls ermittelt man dies auch per Zufall. Der Anführer muss gelegentlich kritische Entscheidungen treffen, ansonsten ist er ein Held, wie jeder andere. Der Anführer ist zugleich der erste Startspieler und erhält die 3 farbigen Heldenwürfel, um dies anzuzeigen. Außerdem erhält er auch den Anführermarker, den er mit der Unbesiegt-Seite nach oben vor sich legt.

Hinweis: Der Anführer ist nicht dasselbe wie der Startspieler!



ENDGEGNER

DAS LABYRINTH

HELDENWÜRFEL



STARTSPIELER

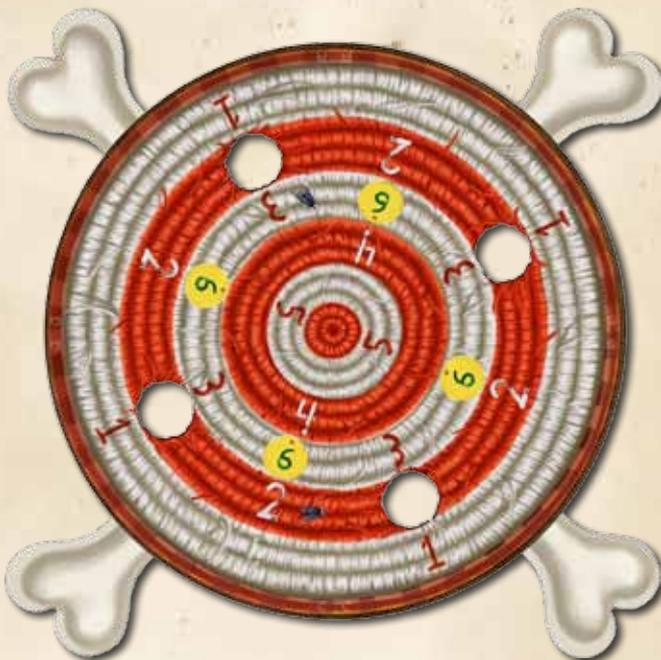


MONSTER-ZUSTANDSBOGEN



GOLDMÜNZEN-VORRAT

EIN HELD, DER NICHT STARTSPIELER ODER ANFÜHRER IST UND TROTZDEM MITMACHEN DARF!



DER TURM

MONSTER-STAPEL



AUSRÜSTUNG-STAPEL

MARKER FÜR SPEZIAL-FÄHIGKEITEN DER HELDEN



NARBENMARKER

ANFÜHRER-MARKER



SCHATZ DER HELDEN



BONUSWÜRFEL



ANFÜHRER

Spielablauf

Dungeon Fighter wird in Runden gespielt, die nacheinander abgewickelt werden und aus 3 Phasen bestehen:

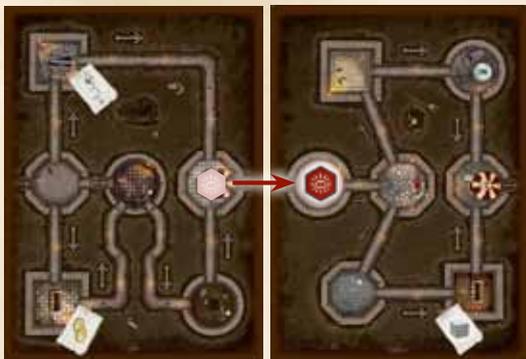
- A) Bewegung
- B) Begegnung und Kampf
- C) Aufräumen

A) Bewegung

Das Labyrinth besteht aus miteinander verbundenen Räumen. In dieser Phase entscheidet sich die Heldengruppe, welchen Raum des Labyrinths sie als nächstes betreten möchte. Folgende Regeln gelten für die Bewegung der Heldengruppe:

- Um die Bewegung anzuzeigen wird der Heldengruppenmarker auf den Raum gelegt, in den die Gruppe ziehen möchte.
- Die Heldengruppe kann nur in einen angrenzenden Raum ziehen, der in Pfeilrichtung erreichbar ist.
- Die Heldengruppe kann NIE gegen die Pfeilrichtung ziehen.
- Bewegung kann nur von Raum zu Raum, nie in einen Zwischengang erfolgen.
- In der ersten Runde der Partie bewegt sich die Heldengruppe auf das Eingangsfeld des ersten Abenteuerplans.
- Herrscht Uneinigkeit wohin man ziehen soll, entscheidet der Anführer.
- Verlässt die Heldengruppe den letzten Raum eines Abenteuerplans, zieht sie auf den ersten Raum des nächsten, so lange bis sie zum Ausgang des Endgegners kommt.
- Nach erfolgter Bewegung beginnt die zweite Phase, die Begegnung und die erste Phase ist beendet.

BEISPIEL DER BEWEGUNG EINER HELDENGRUPPE



Besondere Räume und ihre Eigenschaften:



Shops

In Shops kann man natürlich shoppen. In diesem Raum können die Helden in der Aufräumphase, also nach der Begegnung, Ausrüstung erwerben. Es werden **3 Ausrüstungen plus 1 weitere pro Spieler** vom Stapel der Ausrüstungskarten aus dem Turm gezogen und auf dem Tisch ausgebreitet. Die Heldengruppe kann nun beliebig viel Ausrüstung davon erwerben, indem sie den aufgedruckten Goldpreis von ihrer Schatztruhe in den Vorrat bezahlt. Die Ausrüstung wird von und für die Gruppe gekauft, auch wenn immer nur ein Spieler eine Ausrüstung benutzen kann (siehe Seite 8-9). Außer Ausrüstungen können auch beliebig viele weiße Bonuswürfel gekauft werden. **1 weißer Bonuswürfel kostet 2 Goldmünzen**. Außerdem können die Helden auch die Heilung von Lebenspunkten erkaufen. Für je **1 Goldmünze erhalten alle Helden 1 Lebenspunkt** zurück. Kann sich die Gruppe nicht einigen, entscheidet der Anführer, was gekauft wird.



Heilender Brunnen

Nach dem Abwickeln der Begegnung in diesem Raum, werden alle Helden während der Aufräumphase voll geheilt.



Schatzkammern

Nach dem Abwickeln der Begegnung in diesem Raum, erhält die Heldengruppe die am Raum abgebildete Belohnung. Sollte diese Belohnung eine Ausrüstung sein, so wird dieser zufällig vom Ausrüstungsstapel gezogen und der Anführer entscheidet, welcher Held die Belohnung bekommt.



Gefahrenräume

In diesen Räumen müssen Monster unter besonders harten Bedingungen bekämpft werden, die durch ein Symbol am Raum gekennzeichnet sind. Die Symbole werden auf Seite 11 genauer erläutert.

B) Begegnung und Kampf

Wenn die Heldengruppe einen Raum betreten hat, kommt es **IMMER** zu einer Begegnung. In einem gut organisierten Labyrinth ist in jedem Raum ein Monster zu finden, so dass die logische Folge einer Begegnung ein Kampf um Leben und Tod ist.

Der Startspieler zieht ein Monster aus dem obersten Fach des Turms, welches ein Monster enthält. Dies sollte zu Spielbeginn ein Stufe-I-Monster sein. Erst wenn im Laufe des Spiels alle Monster der Stufe I besiegt wurden, wird ein Monster aus dem Fach mit den Stufe-II-Monstern gezogen.

Das Monster wird aufgedeckt und neben den Monsterzustandsbogen gelegt. Die Monsterkarte gibt an, wieviele Lebenspunkte das Monster hat. Dies wird mit dem roten Lebensmarker auf dem Monsterzustandsbogen eingestellt. Sollte die Monsterkarte Goldmünzen aufweisen (die Ernte des Erledigens früherer Heldengruppen), werden diese auf die Monsterkarte gelegt.

Nun ist alles bereit für den Kampf: **Monster gegen**

Heldengruppe.

ÜBERSICHT EINER MONSTERKARTE



- MONSTERART
- MONSTERNAME
- LEBENSUNKTE
- SCHADENSUNKTE
- GOLD DES MONSTERS
- BESONDERE FÄHIGKEIT
DES MONSTERS
(HANDICAP BEIM
BEKÄMPFEN)

KAMPF GEGEN EIN MONSTER

Während des Kampfes treten die Spieler, beginnend mit dem Startspieler (der Spieler mit den 3 Heldenwürfeln vor sich), reihum im Uhrzeigersinn gegen das Monster an, um dem Monster Schaden zuzufügen.

Der Startspieler ist der erste, der sich dem Monster stellen muss. Und das wird er... und zwar mit einem Würfel, womit sonst.

Es gibt genau 3 farbige Heldenwürfel, die den Helden IMMER zu Beginn eines Kampfes zur Verfügung stehen. Jeder davon ist durch seine Farbe mit einer der Fähigkeiten jedes Helden verbunden.

WÜRFELFARBEN UND HELDENBÖGEN



Der Startspieler darf also nun einen der 3 Würfel auswählen und damit auch die Fähigkeit bestimmen, die er eventuell aktivieren kann. Diese Auswahl sollte also mit Bedacht und in Abstimmung mit den anderen Helden erfolgen. Nun ist es an ihm, das Monster zu treffen. Er nimmt seinen gewählten Würfel und versucht ihn auf den Trefferspielplan zu werfen (Man beachte die Regeln für den Würfelwurf). Nach dem Wurf bleibt der Würfel liegen (egal ob auf dem Trefferspielplan, dem Tisch oder dem Boden) und kann in dieser Runde nicht mehr benutzt werden. Der Held verursacht dem Monster so viel Schaden, wie das Feld angibt, auf dem der Würfel gelandet ist (plus eventuelle Boni von Waffen o.ä.). Dem Monster werden entsprechend viele Lebenspunkte auf seinem Monsterzustandsbogen abgezogen.

Immer wenn ein Held den Trefferspielplan NICHT trifft, erhält er den Schaden, der auf der Monsterkarte angegeben ist. Er bewegt seinen Lebensmarker also entsprechend viele Felder nach unten. Hat ein Held dadurch weniger als 1 Lebenspunkt wird er spontan ohnmächtig und stellt sich

Regeln für den Würfelwurf:

- Der Würfel muss mindestens einmal auf dem Tisch aufspringen, bevor er auf dem Trefferspielplan landen darf!
- Ist der Würfel nicht einmal vorher aufgesprungen, zählt der Wurf, als wäre er außerhalb des Trefferspielplans gelandet.
- Fällt der Würfel in eines der vier Löcher des Trefferspielplans, zählt der Wurf, als wäre er außerhalb des Trefferspielplans gelandet. Berührt der Würfel in irgendeiner Weise den Tisch unter dem Spielplan gilt der Würfel als hineingefallen.
- Bleibt der Würfel auf einem der Knochen des Trefferspielplans liegen, zählt der Wurf, als wäre er außerhalb des Trefferspielplans gelandet.
- Bleibt der Würfel außerhalb des Trefferspielplans liegen, hat man das Monster NICHT getroffen und wird seinerseits von dem Monster angegriffen. Der Held, der nicht getroffen hat, erhält soviel Schaden, wie auf dem Monster angegeben ist.
- Der Würfel darf mehrmals aufspringen bevor er auf dem Trefferspielplan landet.
- Der werfende Spieler darf beim Würfelwurf sitzen oder stehen, andere Spieler dürfen zur Seite rücken und der Spieler darf auch von einer beliebigen Seite des Tisches werfen, außer irgendeine Spezialfähigkeit (z.B. die einer Karte oder eines Raumes) verbietet dies. Auch Anfeuerungen sind erlaubt, jedoch sollten die Spieler sich kurz vergegenwärtigen wo sie sich befinden, damit sie in der Öffentlichkeit kein zu großes Aufsehen erregen.
- Bleibt der Würfel auf dem Trefferspielplan liegen (und ist vorher regelgerecht aufgesprungen), verursacht er so viele Schadenspunkte, wie die Zone anzeigt, auf der er liegen geblieben ist. Liegt der Würfel auf der Grenze zweier Zonen, wird überprüft in welcher Zone er zum größeren Teil liegt. Im Zweifelsfall liegt der Würfel in der schlechteren Zone.
- Bleibt der Würfel mit dem Heldensymbol oben liegen, wird die Spezialfähigkeit des Helden ausgelöst und der Schaden zugefügt.
- Andere Spieler dürfen aufstehen, um dem Werfer Platz zu machen. Auch dürfen Hindernisse (wie Bierhumpen) entfernt (ausgetrunken) werden.

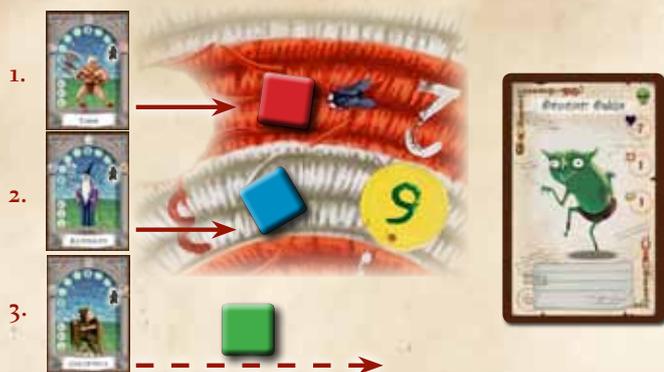
tot. Er kann in diesem Kampf nicht mehr eingreifen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, wählt ebenfalls seinen Würfel und macht seinen Wurf. Schließlich folgt der dritte Spieler, der den letzten verbleibenden Heldenwürfel nehmen muss. Haben die Helden genug Schaden verursacht, um die Lebenspunkte eines Monsters auf 0 zu prügeln, ist das Monster besiegt und liegt im Staub. Die Helden müssen also keine weiteren Würfel nach dem bedauernswerten Monster werfen.

Hinweis: Das zentrale Feld des Trefferspielplans hat einen Trefferwert von 10.

Weisse Bonuswürfel

Ein weißer Bonuswürfel kann als beliebiger Farbwürfel benutzt werden (ohne vorherige Entscheidung welche Farbe er ersetzen soll). Nach Gebrauch muss er jedoch abgegeben werden. Die Bonuswürfel sind die einzige Rettung, wenn die Helden mit ihren 3 Heldenwürfeln das Monster nicht besiegen konnten.

DAS ERSTE KAMPFBEISPIEL



Beispiel: Torm, Randolph und Goldfinga kämpfen sich durch das Labyrinth. Sie stellen sich einem Gemeinen Goblin. Dieser hat 7 Lebenspunkte und verursacht 1 Schaden. Außerdem trägt er 1 Gold bei sich.

Torm ist der erste und wählt als wüster Barbar natürlich den roten Würfel. Er wirft den Würfel so, dass er einmal auf dem Tisch aufprallt. Der Würfel bleibt auf dem 2er-Ring liegen, leider ohne das Heldensymbol nach oben. Damit verursacht Torm 2 Schaden. Nicht wirklich großartig, aber immerhin überhaupt getroffen. Als nächstes ist Randolph an der Reihe. Er würfelt den blauen Würfel, trifft den 3er-Ring und hat ebenfalls kein Heldensymbol erwürfelt. Er verursacht also 3 Schaden. Nun liegt es an Goldfinga...er nimmt den grünen Würfel.

Sind die 3 Heldenwürfel verbraucht und das Monster noch NICHT besiegt, muss der nächste Held in der Reihe eine Entscheidung treffen:

A) Er nimmt einen der weißen Bonuswürfel aus den Vorrat der Heldengruppe auf dem Schatzmarker und greift mit diesem an.

oder

B) ALLE Helden nehmen den Schaden, den das Monster austeilt und die 3 farbigen Heldenwürfel stehen ab jetzt wieder zur Verfügung. Spezialfähigkeiten von Ausrüstung oder Helden können diesen Schaden nicht verhindern! Der aktive Spieler wählt einen davon aus, mit dem er einen Angriff ausführt. **Der Anführermarker wird auf die Besiegt-Seite gedreht.** Die Gruppe gilt als besiegt.... kämpft aber weiter.

Egal, welche Entscheidung er trifft, der Kampf geht reihum weiter. Sind die farbigen Heldenwürfel erneut verbraucht, muss ein Held wieder diese Entscheidung treffen, so lange bis die Helden das Monster besiegen oder umgekehrt.

Beispiel: Der Kampf mit dem Gemeinen Goblin dauert für Torm, Randolph und Goldfinga an. Nach den ersten beiden Erfolgen mit insgesamt 5 Schaden von Torm und Randolph hat Goldfinga seinen Wurf vermasselt und 1 Schaden von dem Goblin erhalten. Nun ist Torm wieder dran. Alle Heldenwürfel sind verbraucht, so dass er nun wählen muss, ob die Gruppe Schaden nimmt oder ob er einen weißen Würfel nehmen soll. Er entscheidet sich für den weißen Bonuswürfel. Mit barbarischer Wut wirft er seinen Würfel und dieser bleibt auf der 4 liegen. Damit sinkt der Gemeine Goblin unter 1 Lebenspunkt und ist erledigt. Wieder haben die Helden obsiegt.

ENDE DES KAMPFES

Der Kampf kann auf zwei Arten enden:

1. Das Monster ist besiegt

Haben die Helden dem Monster genug Schaden verursacht, um es auf 0 Lebenspunkte zu bringen, ist das Monster besiegt und die Helden haben den Raum erobert. Nun folgt die Phase Aufräumen!

2. Die Helden sind alle ohnmächtig

Hat das übereifrige Monster alle Helden ohnmächtig geprügelt, **hat die Heldengruppe das Spiel verloren.** Ihre Überreste werden entweder verzehrt oder bei Unge- nißbarkeit als Düngemittel für die heimische Flora des Labyrinthbodens verwendet. Das ist zwar schade, aber kann durchaus passieren. Beim nächsten mal können die Helden ggf. ja eine geringere Schwierigkeit für ihr Abenteuer wählen, um so ihre Chancen zu verbessern.

Sonderregel: Trifft ein Held das zentrale Feld des Trefferspielplans und sein Würfel zeigt dabei das Heldensymbol, wird das Monster sofort getötet. Dies gilt auch für den Endgegner! Es gibt also immer eine Chance.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER HELDEN

Die Spezialfähigkeiten der Helden werden ausgelöst, wenn das Heldensymbol nach einem Würfelwurf oben liegt. Einige Fähigkeiten setzen jedoch auch voraus, dass der Würfel auf dem Trefferspielplan liegt, um die Fähigkeit zu aktivieren. Je nachdem, welchen Heldenwürfel ein Held benutzt hat, ist die Fähigkeit eine andere. Generell gilt die Richtlinie, dass die Symbole, die eine Zielscheibe beinhalten, voraussetzen, dass der Würfel auf dem Trefferspielplan liegt. Die Spezialfähigkeiten der Helden sind auf Seite 10 ausführlich erklärt.

Hinweis: Die Spezialfähigkeiten der Helden gelten auch gegen den Endgegner!

SPEZIALFÄHIGKEITEN (WAFFEN, MONSTER UND RÄUME) IM KAMPF

Eine Waffe gewährt dem Helden einen Schadensbonus, wenn er einen speziellen Wurf durchführt, der durch ein Symbol repräsentiert wird. Der Spieler entscheidet, ob er die Waffe einsetzt oder nicht. Nachdem er sie benutzt hat, muss er die Waffe auch nicht ablegen und kann sie immer wieder benutzen. **Weiterhin gilt, dass der Würfel immer mindestens einmal außerhalb des Ziels aufspringen muss, bevor er auf den Trefferspielplan trifft.**

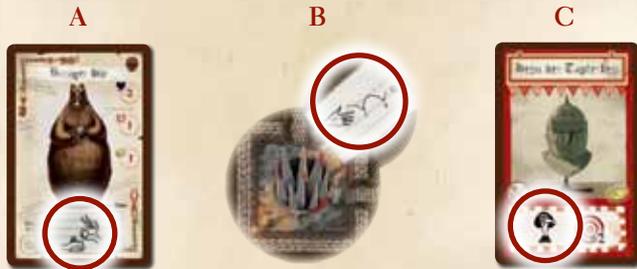
Ein Spieler kann mehrere Waffen zugleich benutzen und ihre Boni kombinieren. Dazu muss er jedoch auch die Bedingung der speziellen Würfe kombinieren.



Beispiel: Torm kann einen **Helm der Tapferkeit** (Blinder Wurf) mit einem **Drachennieser** (Kreiselwurf) benutzen. Er schließt die Augen und dreht dann den Würfel entsprechend, um hoffentlich das Ziel zu treffen. Bei Erfolg fügt der Held insgesamt +5 Schaden zum normal erwürfelten Schaden hinzu.

Die Symbole der speziellen Würfe können auch auf Monstern oder Räumen abgebildet sein. Das bedeutet, dass ein Kampf in diesem Raum oder gegen das entsprechende Monster einen speziellen Wurf erfordert (dies gestattet dem Helden nichts, außer der schlichten Tatsache, dass er sein Kampfesglück unter erschwerten Bedingungen testen darf). Diese Herausforderungen von Räumen oder Monstern werden kombiniert, wenn sie zusammen treffen.

Beispiel: Ein A) **Putziger Bär** (Armbrustschuss) wird in einem B) **Gefahrenraum** bekämpft, der einen **Doppelten Wurf** voraussetzt und der Held möchte dabei seinen C) **Helm der Tapferkeit** (Blinder Wurf) tragen. Alle 3 Bedingungen werden kombiniert. Der Spieler muss also mit verdeckten Augen einen Armbrustschuss durchführen, der zweimal aufkommen muss, bevor er auf dem Trefferspielplan landet. Schwer, aber nicht völlig unmöglich.



Sollten die Herausforderungen identisch sein, also z.B. eine Waffe denselben Spezialwurf benötigen, wie ein Raum, so wird die Besonderheit nicht verdoppelt oder kombiniert. Es reicht, den Spezialwurf normal auszuführen.

Wichtig: Bei der Kombination von Waffen und anderen Einflüssen gilt (wie in der Mathematik üblich) Punkt vor Strichrechnung. Multiplikationen werden also immer zuerst ausgeführt und dann wird addiert oder subtrahiert.

Beispiel: Torm der Barbar benutzt den **roten** Würfel (bei Aktivierung x2) und den **Helm der Tapferkeit** (+3 mit Blindem Wurf) um sich einem wertlosen **Gemeinen Goblin** zu stellen. Er trifft die 3 auf dem Trefferspielplan, trotz verschlossener Augen. Er macht also insgesamt $3 \times 2 + 3$ Schaden. Ergibt 9! Das pustet einen Goblin ordentlich aus den Latschen.

C) Aufräumen

Haben die Helden den Raum erobert, können sie sich einen Moment in ihrem Erfolg sonnen, jedoch muss nun erstmal aufgeräumt werden. Folgende Punkte werden in beliebiger Reihenfolge abgewickelt.

- Die 3 Heldenwürfel werden an den Spieler gegeben, der in der Reihenfolge als nächstes kommt, er ist der neue Startspieler.
- Die Helden nehmen das Gold, welches auf dem erschlagenen Monster liegt und fügen es ihrem Vermögen auf dem Schatzmarker hinzu.

- Ohnmächtige Helden werden reanimiert und sind ab jetzt wieder kampfbereit. Aufgrund des erlittenen Traumas erhält ein solcher Held einen Narbenmarker, den er über eine beliebige seiner 3 Spezialfähigkeiten legt. Ab jetzt kann er diese Spezialfähigkeit nicht mehr nutzen UND hat 3 Lebenspunkte weniger. Würde ein Held seinen dritten Narbenmarker erhalten, wacht er nicht mehr auf und sein Heldenbogen wird auf die Rückseite gedreht. Er gilt nun als „aufgestiegen“ und ist aus dem Spiel ausgeschieden.
- Haben die Helden irgendwelche Spezialfähigkeiten angewandt, die beim Aufräumen greifen (so wie Betören), dann werden diese jetzt ausgeführt.
- Die verwendeten weißen Würfel des letzten Kampfes kommen in den allgemeinen Vorrat (nicht den der Helden!) zurück.
- Haben die Helden nicht alle Heldenwürfel benötigt, um das Monster zu besiegen, dann erhalten sie für jeden nicht benutzten Heldenwürfel einen weißen Bonuswürfel als Belohnung. Dies gilt nicht, wenn der Anführermarker mit der Besiegt-Seite nach oben auf dem Tisch liegt.
- Liegt der Anführermarker mit der Besiegt-Seite nach oben auf dem Tisch wird der Anführermarker wieder mit der Unbesiegt-Seite nach oben gelegt.
- Das besiegte Monster kommt auf einen Ablagestapel, es sei denn eine Spezialfähigkeit sagt etwas anderes.
- Die Helden können Ausrüstung untereinander tauschen.
- Sollten die Helden in einen besonderen Raum gelangt sein (wie z.B. einen Shop), erfolgt nun die entsprechende Auswirkung.
- Schließlich endet die Runde und eine neue startet mit der Phase Bewegung.



**BEISPIEL EINES
PLATZIERTEN
NARBENMARKERS**

GEGENSTÄNDE, RÜSTUNGEN UND VOR ALLEM WAFFEN

Wie auf Seite 6 beschrieben, kann man in Shops tolle Ausrüstung erwerben (Man kann auch durch andere Umstände an Ausrüstung gelangen, wie z.B. Goldfinga). Es gibt 3 Kategorien von Ausrüstung:



WAFFEN



RÜSTUNGEN



GEGENSTÄNDE

Auf jedem Heldenbogen sind Symbole, die angeben welche Ausrüstung ein Held tragen und benutzen kann. Helden können jedoch nie mehr Ausrüstung tragen, als ihnen die Ausrüstungssymbole ihres Heldenbogens gestatten. Sollten sie zuviel Ausrüstung haben, müssen sie diese entweder abwerfen oder (nur in der Aufräumphase) einem anderen Helden geben.



Beispiel: Goldfinga kann 2 Waffen und 1 Gegenstand mit sich führen und diese auch immer zugleich einsetzen.

Die meisten Gegenstände (und auch einige Rüstungen) haben in der unteren Ecke links ein „1x“-Symbol. Dies bedeutet, dass diese Gegenstände nur 1 x benutzt werden können. Dafür sind sie jedoch **immer** einsetzbar.



Endgegner und Spielende

Konnten die Helden sich durch das Labyrinth kämpfen und haben sie das Monster des letzten Raumes auf dem Endgegnerplan besiegt, führt sie ihre nächste Begegnung in den Raum des Endgegners.



Die zu Beginn des Spiels gezogene Karte wird nun umgedreht und der fürchterliche Endgegner offenbart. Die Endgegnerkarte wird neben den Monsterzustandsbogen gelegt und der rote Lebensmarker auf die entsprechenden Lebenspunkte platziert. Nun müssen die Helden um ihr Leben kämpfen. Wenn sie den Endgegner besiegen, haben sie auch das Spiel gewonnen. Der Kampf mit dem Endgegner läuft genauso ab, wie ein normaler Kampf. Mit folgender Ausnahmen:

Haben die Spieler ihre Heldenwürfel verbraucht, können sie nicht den Schaden des Endgegner nehmen, um die Würfel zurück zu erhalten. Sie müssen ihre Bonuswürfel benutzen. Haben sie keine Würfel mehr zur Verfügung, haben sie das Spiel verloren.

Sollte es den Helden gelingen, den Endgegner auf 0 Lebenspunkte zu prügeln, **haben sie das Spiel gewonnen** und können sich feiern. Dramatische und obszöne Siegerposen am Tisch sind nicht nur geduldet, sondern auch erwünscht.

Möchten die Helden ihre Freunde in Zahlen ausdrücken, so können sie dies mit dieser Punktwertung tun:

- + X basierend auf der Schwierigkeit, die zu Beginn der Partie gewählt wurde
- + 1 Punkt pro Spieler
- + 2 Punkte pro nicht benutztem Bonuswürfel
- + 1 Punkt für je 2 Gold, die nicht ausgegeben wurden
- + 5 Punkte, falls kein Held im ganzen Spiel ohnmächtig wurde (keiner hat Narbenmarker)
- 1 Punkt für jeden Narbenmarker der Helden
- 5 Punkte für jeden „aufgestiegenen“ Helden (umgedrehte Heldenbögen).

Wenn ihr so euer Heldenstatus berechnet habt, könnt ihr hier euren Status nachlesen:

- 0 oder weniger: Elende Versager
- 1 bis 5: Ungeschickte Naivlinge
- 6 bis 10: Krabbelgruppe
- 11 bis 15: Anfänger
- 16 bis 20: Mächtegernhelden
- 21 bis 25: Normale Helden
- 26 bis 30: Stufe 20 Helden
- 31 bis 35: Epische Handbuchleser
- 36 bis 39: Epische Handbuchschreiber
- 40 oder mehr: Heldentum fernab des menschlichen Begriffsvermögens

Unmögliches

Sollten die Helden während des Spiels in eine Situation geraten, die ihnen einen unmöglichen Würfelwurf abverlangt, so kann die Gruppe beschließen, sich dem zu entziehen. Wenn sich die Helden also nicht zutrauen, rückwärts unter dem Bein hindurch den Trefferspielplan zu treffen, dann verlieren alle Helden vor Scham 1 Lebenspunkt und das beteiligte Monster wird wieder unter den entsprechenden Stapel geschoben. Dann wird einfach ein anderes Monster gezogen (sollte das Monster das letzte seines Stapels sein, dann ziehen die Helden eben von einem anderen Stapel).

Dies ist keine Standardregel und sollte wirklich nur in Notfällen durchgeführt werden, denn Dungeon Fighter lebt immerhin von der Herausforderung.



Spezialfähigkeiten

Helden

 **Doppelschlag:** Bei Aktivierung wird die Angriffsgeschwindigkeit des Helden temporär verdoppelt. Der Spieler kann den gerade geworfenen Würfel sofort wieder aufnehmen und erneut werfen (den normalen Regeln des Kampfes folgend). Die Ergebnisse aus beiden Würfeln werden addiert. Diese Aktivierung tritt nur ein, wenn der Trefferspielplan getroffen wurde und kann nicht mehrfach pro Angriff ausgeführt werden.

 **Extraschaden:** Bei Aktivierung erhält der Held einen Schadensbonus in Höhe des angegebenen Wertes. Diese Aktivierung tritt nur ein, wenn der Trefferspielplan getroffen wurde.

 **Fokussierter Schaden:** Bei Aktivierung fügt der Held unabhängig vom Würfelwurf „5“ Schaden zu. Etwaige Boni können noch dazu kombiniert werden. Diese Aktivierung tritt nur ein, wenn der Trefferspielplan getroffen wurde.

 **Göttliche Intervention:** Bei Aktivierung wird der Held zu einem Instrument seiner Gottheit. Für jeden Punkt Schaden, der dem Monster zugefügt wird, wird ein beliebiger Held um entsprechend viele Lebenspunkte geheilt. Bevorzugt sollte der Held danach aufrichtige und auffällige Dankesbezeugungen zu Ehren seiner Gottheit durchführen. Diese Aktivierung tritt nur ein, wenn der Trefferspielplan getroffen wurde.

 **Blinde Wut:** Bei Aktivierung verwandelt sich der Held in eine tödliche Kampfmaschine ohne Schulabschluss, die keine Schmerzen mehr spürt. Wenn der Spieler nach seinem Würfelwurf freiwillig einen Lebenspunkt abgibt (Schnitt ins Ohrfläppchen), wird der von ihm gewürfelte Schaden verdoppelt. Diese Aktivierung tritt nur ein, wenn der Trefferspielplan getroffen wurde.

 **Rundumheilung:** Bei Aktivierung wird der angegebene Wert an Lebenspunkten bei **allen** Helden geheilt. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.

 **Gezielter Angriff:** Bei Aktivierung wird das Monster für alle Helden zu einem wahren Leuchtflecken in der Dunkelheit. Der Spieler platziert den Ziel-Marker auf dem Monster. Bis zum Ende des Kampfes bekommen alle Spieler bei ihren Angriffen einen Schadens-Bonus von +1 für das Glüh-Monster. In der Aufräumphase wird der Marker wieder entfernt. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.

 **Diebstahl:** Bei Aktivierung bestiehlt euer Held auf spektakuläre Weise das Monster, das ihr gerade bekämpft. Die Gruppe erlangt in der Aufräumphase für jede während dem Kampf erfolgte Aktivierung eine zufällig gezogene Ausrüstung vom Ausrüstungsstapel. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.

 **Metamorphose:** Bei Aktivierung verwandelt ihr das Monster, gegen das ihr kämpft, in eine Kröte. Der Spieler platziert den Kröten-Marker auf dem Monster. Das Monster erhält nun bis zum Ende des Kampfes -2 auf seinen Schadenswert (wurde die gesamte Gruppe im Kampf besiegt, fügt das Monster seinen normalen Schaden zu). Entfernt den Kröten-Token in der Aufräumphase. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.

 **Erzfeind:** Bei Aktivierung bekommt der Spieler einen Schadensbonus gegen eine bestimmte Monsterart. Stimmt das Monsterartsymbol auf der Monstertarte mit dem Symbol auf dem Heldenbogen überein, erhält der Held den entsprechenden Bonus auf Schaden (meistens +4). Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.



Neu-Würfeln: Der Spieler kann seinen geworfenen Würfel sofort zurückzunehmen und erneut werfen. Das erste Würfelergbnis wird nicht berücksichtigt. Diese Aktivierung tritt auch (oder besser vor allem) ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.



Kein Schaden: Bei Aktivierung erleidet der Held keinen Schaden, wenn er den Trefferspielplan nicht trifft (dies ist nicht anwendbar, wenn die gesamte Gruppe im Kampf besiegt wurde).



Taschendiebstahl: Der Spieler stiehlt 2 GC und füllt die Münzen in die Schatztruhe. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.



Betörung: Bei Aktivierung legt der Spieler den Betörungs-Marker auf das Monster. Am Ende des Kampfes (also nachdem das Monster niedergeknüppelt wurde) fühlt sich das Monster wahnsinnig zu dem Helden hingezogen, der es betört hat.

Wenn das Monster besiegt wurde fügt der Spieler die Monster-Karte zu seiner Ausrüstung hinzu (diese Karte zählt nicht zum möglichen Ausrüstungs-Limit, des jeweiligen Helden). Der Spieler kann jederzeit nach einem Würfelwurf ein betörtes Monster ausspielen, um die Anzahl seiner Schadenspunkte, um den maximalen Schadenswert des betörten Monsters, zu erhöhen. In der Aufräumphase wird der Betörungs-Marker vom Heldenbogen entfernt. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde. Ein Spieler kann mehrere Monster betören!



Bier: Bei Aktivierung platziert der Spieler den Biermarker auf einem beliebigen Heldenbogen. Der Held mit dem Bier-Marker erleidet für den Rest des Kampfes keinen Schaden mehr. Bei erneuter Aktivierung kann das Bier an einen anderen Helden weiter gereicht werden. Von nun an erhält dieser Held keinen Schaden mehr (dies ist nicht anwendbar, wenn die gesamte Gruppe im Kampf besiegt wurde). In der Aufräumphase wird der Biermarker vom Heldenbogen entfernt. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.



Lied des Heldentums: Bei Aktivierung verliert das Monster bis zum Ende des Kampfes seine speziellen Fähigkeiten, wenn die Heldengruppe 1 Gold dafür ausgibt (schließlich singt kein Barde umsonst). Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.

Rüstungen und Gegenstände

Wenn der Spieler einen Gegenstand oder eine Rüstung nutzt, bekommt er diesen Boni umgehend. Alle Gegenstände müssen nach Gebrauch abgelegt werden. Dies wird durch ein Symbol (1x) in der linken unteren Ecke angegeben. Bei Rüstungen ist dies nicht zwingend der Fall.



Heilung eines Helden: Der angegebene Wert an Lebenspunkten wird bei **einem** beliebigen Helden (sich selbst heilen ist gestattet) geheilt.



Rundumheilung: Bei Aktivierung wird der angegebene Wert an Lebenspunkten bei **allen** Helden geheilt. Diese Aktivierung tritt auch ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.



Neu-Würfeln: Der Spieler kann seinen geworfenen Würfel sofort zurückzunehmen und erneut werfen. Das erste Würfelergbnis wird nicht berücksichtigt. Diese Aktivierung tritt auch (oder besser vor allem) ein, wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.



Extraschaden: Bei Aktivierung erhält der Held einen Schadensbonus in Höhe des angegebenen Wertes. Diese Aktivierung tritt nur ein, wenn der Trefferspielplan getroffen wurde.



Kein Schaden: Wenn der Spieler sein Ziel verfehlt, kann er diese Karte ablegen. Wenn er dies tut, bekommt er keinen Schaden (dies ist nicht anwendbar, wenn die gesamte Gruppe im Kampf besiegt wurde).



Rückschlag-Schaden: Wenn der Spieler Schaden nimmt, kann er den gleichen Schadenswert auf das Monster übertragen (dies ist nicht anwendbar, wenn die gesamte Gruppe im Kampf besiegt wurde).



Weniger Schaden: Wenn der Spieler sein Ziel verfehlt, erhält er „X“ Punkte weniger Schaden (gilt nicht für den Schaden, den die Gruppe durch Umdrehen des Besiegt-Markers erhält).

Waffen (und Räume und Monster)



Abprallwurf: Der Spieler platziert die Spielschachtel oder z.B. einen Heldenbogen aufrecht auf dem Tisch. Dann wirft der Spieler seinen Würfel. Der Würfel muss vom aufgestellten Objekt abprallen, bevor er landet und auf den Trefferspielplan trifft. **Hinweis:** Der Würfel muss einmal außerhalb des Trefferspielplans aufspringen; dies kann vor oder nach dem Abpraller erfolgen.



Armbrustschuss: Der Spieler legt den Würfel auf seinen Handrücken und schnippt diesen mit seinem Finger der anderen Hand.



Blasewurf: Der Spieler legt den Würfel auf seine Wurfhand und pustet ihn von dort in Richtung Trefferspielplan.



Beinschuss: Der Spieler wirft seinen Würfel mit der Schuss-hand unter einem seiner Beine hindurch.



Blinder Wurf: Der Spieler wirft seinen Würfel mit geschlossenen Augen.



Doppelter Wurf: Der Würfel des Spieler muss zweimal außerhalb des Zieles aufspringen.



Ellbogenwurf: Der Spieler legt den Würfel auf einen seiner Ellbogen und lässt ihn von dort abrollen.



Frommer Wurf: Der Spieler nimmt den Würfel zwischen seine Hände, wie im Gebet. Durch das gleichzeitige Öffnen seiner Hände schleudert er seinen Würfel in Richtung Trefferspielplan.



Falsche-Hand-Wurf: Der Spieler wirft seinen Würfel mit der schwachen Hand (die Hand, die er nicht zum Schreiben nutzt).



Geliehene-Hand-Wurf: Der Spieler legt seinen Würfel auf die Hand des folgenden Spielers. Er wirft seinen Würfel, indem er die Hand des Mitspielers bewegt.



Kartensprungschuss: Der Spieler stellt eine Karte auf den Tisch, die er mit seiner Hand so festhält, dass die längere Kartenkante den Tisch berührt. Mit der anderen Hand wirft er den Würfel so, dass dieser zwischen ihm und der Karte aufspringt. Der Würfel muss über die Karte springen und das Ziel treffen.



Katapultschuss: Der Spieler legt eine Karte auf die Tischkante, so dass die Karte ein gutes Stück darüber hinaus ragt. Er platziert auf diesem Kartenstück seinen Würfel, beugt die Karte herunter und katapultiert so den Würfel Richtung Trefferspielplan.



Kopfwurf: Der Spieler wirft seinen Würfel in die Höhe, um ihn mit dem Kopf anzustoßen.



Kreiselwurf: Der Spieler wirft den Würfel so, dass er sich wie ein Kreisel um die eigene Achse dreht, bevor er auf den Trefferspielplan trifft.



Nasenwurf: Der Spieler legt den Würfel auf seine Nase und lässt ihn von dort abrollen.



Rückwärts-Wurf: Der Spieler wendet sich mit seinem Rücken zum Tisch und wirft dann seine Würfel (er kann dabei noch auf das Ziel sehen).



Schmetterschuss: Der Spieler wirft den Würfel in die Höhe, dann schmettert er ihn mit seiner Hand auf den Tisch.



Sitzender Wurf: Der Spieler sitzt auf dem Boden und wirft seinen Würfel. Unabhängig von seiner Größe muss er seinen Sichtbereich unterhalb der Tischkante beibehalten.



Sprungwurf: Der Spieler springt in die Höhe und muss seinen Würfel werfen, bevor er wieder auf dem Boden landet.



Tanzwurf: Der Spieler springt vom Boden ab, dreht sich dabei in der Luft und muss bei der Landung den Würfel werfen.



Unter der Tischlinie: Der Spieler wirft seinen Würfel, während sich seine Schusshand unterhalb der Tischkante befindet.



Weitwurf: Der Spieler steht auf und entfernt sich ein bis zwei Schritte weit weg vom Tisch. Danach wirft er wie üblich seinen Würfel.

Monster

Einige Monster zwingen die Spieler dazu mit speziellen Schüssen gegen sie zu kämpfen (wenn sie ein spezielles Schuss-Symbol auf ihrer Karte haben); einige andere Monster haben andere besondere Fähigkeiten:



Ausrüstungsverlust bei Fehlschlag: Wenn der Spieler den Trefferspielplan verfehlt, verliert er eine Ausrüstung seiner Wahl. Ist keine Ausrüstung vorhanden, passiert nichts.



Heilung bei Fehlschuss: Wenn der Spieler den Trefferspielplan verfehlt, heilt das Monster sich selbst um „X“ Lebenspunkte.



Kleines Ziel: Wenn der Spieler die „1er-Zone“ des Trefferspielplans trifft, behandle den Angriff als eine Misserfolg.



Geldverlust bei Fehlschlag: Wenn der Spieler den Trefferspielplan verfehlt, verliert er 1 Goldmünze aus der Schatztruhe. Sind keine Goldmünzen in der Truhe vorhanden, passiert nichts.



Kein Grüner, Roter oder Blauer Würfel: Der Spieler darf für diesen Kampf nicht den entsprechenden Würfel benutzen; dies ist bereits bei Beginn des Kampfes zu berücksichtigen.



Ultimativer Fehlschlag: Wenn der Spieler das Ziel verfehlt, bekommen alle Spieler den Schaden des Monsters ab.

Credits

Autoren: Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino und Lorenzo Tucci Sorentino mit Unterstützung des genialen Giuseppe Lapadula

Illustration und Grafik: Giulia Ghigni

Produktionsmanagement: Heiko Eller & Harald Bilz

Redaktion und grafische Bearbeitung: Lorenzo Silva und Heiko Eller

Layout: Heiko Eller und Helena Göres

Lektorat: Carsten-Dirk Jost

Besonderen Dank an: Helena Görres, an alle Spieletester des Heidelberger Burgevents Stahleck 2010 und 2011, an die Crew vom Cliquenabend und Michael Kröhnert.

Exklusive Distribution in Deutschland:

Heidelberger Spieleverlag, Dr. August-Stumpf-Str. 7-9,
74731 Walldürn

Besucht uns im Web:

WWW.HEIDELBAER.DE

WWW.CRANIOCREATIONS.COM



**Heidelberger
Spieleverlag**



Index

Anführer	4
Aufräumen	8
Begegnung	5
Besondere Räume	5
Bewegung	5
Bonuswürfel	6
Ende des Kampfes	7
Endgegner	3, 9
Gegenstände	8, 10
Helden	10
Kampf	5, 6
Labyrinth erschaffen	3
Monster	11
Monsterkarte	6
Rüstungen	8, 10
Schwierigkeit	3
Spezialfähigkeiten	7, 10
Spielaufbau	3
Spielende	9
Unmögliches	9
Waffen	7, 8, 11
Würfelwurf	6
Ziel des Spiels	2

