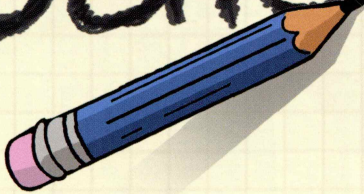


doodle DUNGEON



Ein (helden)überwältigendes Zeichenspiel von Ulrich Blum
für 2 bis 4 Dungeonmeister ab 10 Jahren



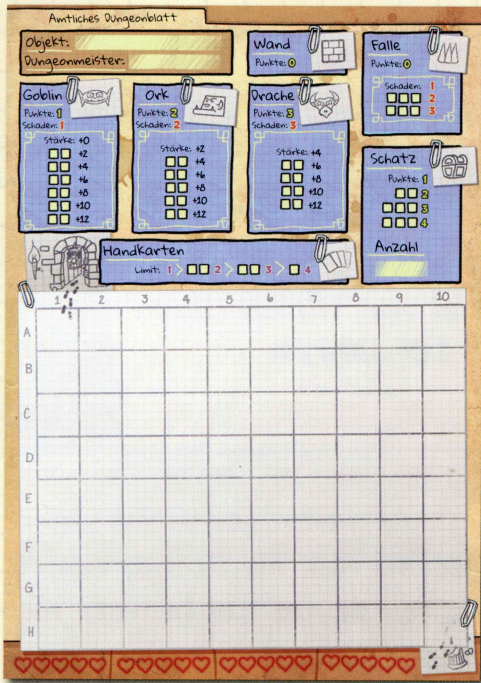
Dein eigener Dungeon! Jahrelang hast du davon geträumt. Jahrelang durftest du Angst und Schrecken nur als Dungeonmieter verbreiten. Jahrelang verlierst du den Großteil deiner Reichtümer nicht etwa an (sich selbst überschätzende) Abenteurer, von denen die meisten sowieso als Kadaver in ihren jämmerlichen Rüstungen verrotten. Nein, es waren Dungeon-Vermietergesellschaften, die dich mit ihren ständigen Mieterhöhungen nach Sanierungen aufgrund von Heldenbefall beinahe in den Ruin getrieben hätten! Doch das ist jetzt vorbei!

Dein eigener Dungeon! Ein Zufall hat dich zu ihm geführt. Bei einer Shoppingtour im Fallen-Outlet-Center entdecktest du auf der Suche nach neuen Hinterhalten diesen Aushang: „Dungeon zu verkaufen, direkt vom Eigentümer“. Das war deine Chance, endlich den Heldenspieß umzudrehen und deine Münzen nicht länger den Vermieterdämonen in den Rachen zu werfen. Der Preis war sagenhaft günstig. Du musstest nicht mal eine Provision an einen Makler-Troll bezahlen!

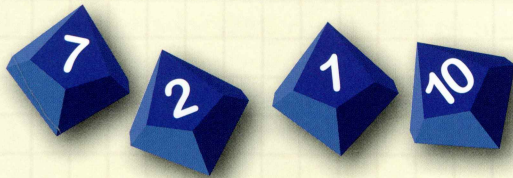
Dein eigener Dungeon! Heute nimmst du ihn erstmals in Augenschein. Dort, das muss er sein, der Eingang zu deinem neuen Reich. Du stolzierst hinein und findest eine gigantische Höhle. Äh, Moment mal, wieso Höhle? Wo ist der Dungeon? Die Höhle ist gähnend leer! Keine Wände, die irrgartenartige Gänge bilden. Keine Fallen, in denen sich Abenteurer böartige Verletzungen zuziehen können. Und vor allem: keine Monster, die für dich Helden vermöbeln!

Jetzt wird dir einiges klar ... deshalb der günstige Preis. Wie willst du hier bloß deine Schätze vor marodierenden Abenteurern verstecken? Schließlich startet bald die Heldensaison! Da bleibt nur eins: nichts wie los zum Großeinkauf in den Dungeonbaumarkt. Und danach in die Monstertaverne, um Personal anzuheuern, damit er schnell fertig ist: dein eigener Dungeon!

DUNGEONMATERIAL



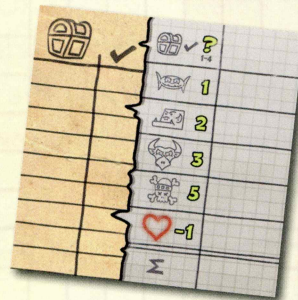
1 Block mit 100 amtlichen Dungeonblättern



4 Würfel, 10-seitig (mit den Werten 1-10)



60 Karten

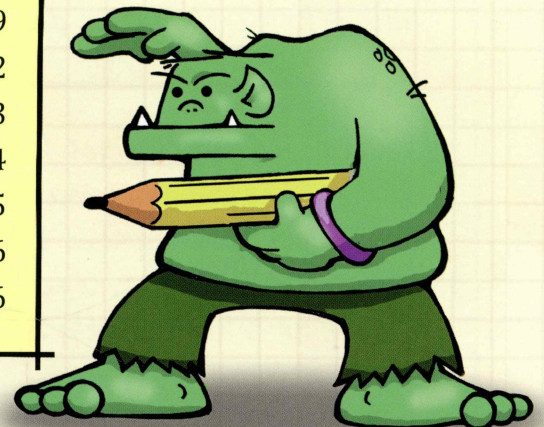


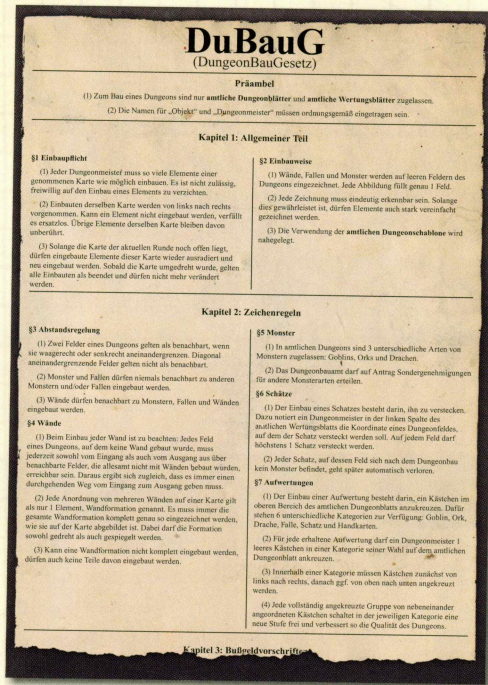
1 Block mit 100 amtlichen Wertungsblättern

INHALTSVERZEICHNIS

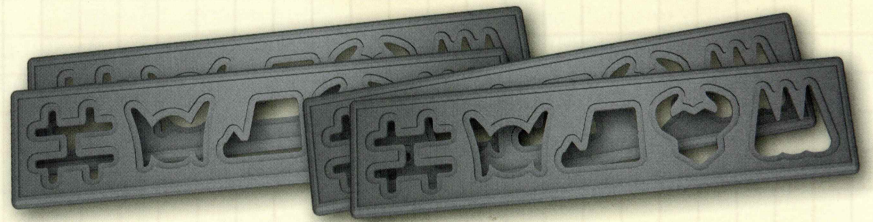


Einleitung	1
Dungeonmaterial	2-3
Aufbau einer Karte	3
Spielidee	4
Spielvorbereitung	4
Allgemeiner Spielablauf	4
Phase A: Dungeon bauen	5-8
Phase B: Heldenweg festlegen	8-9
Phase C: Dungeon verteidigen	10-12
Spielende und Schlusswertung	12-13
Taktische Hinweise	14
Kleine Zeichenschule	15
Übersicht	16
Impressum	16

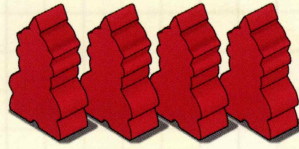




1 Beiblatt, beidseitig
(mit DungeonBauGesetz und Aktionsübersicht)



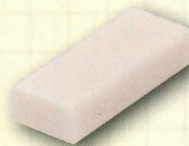
4 amtliche Dungeonschablonen



4 Heldenfiguren



1 Startspitzer



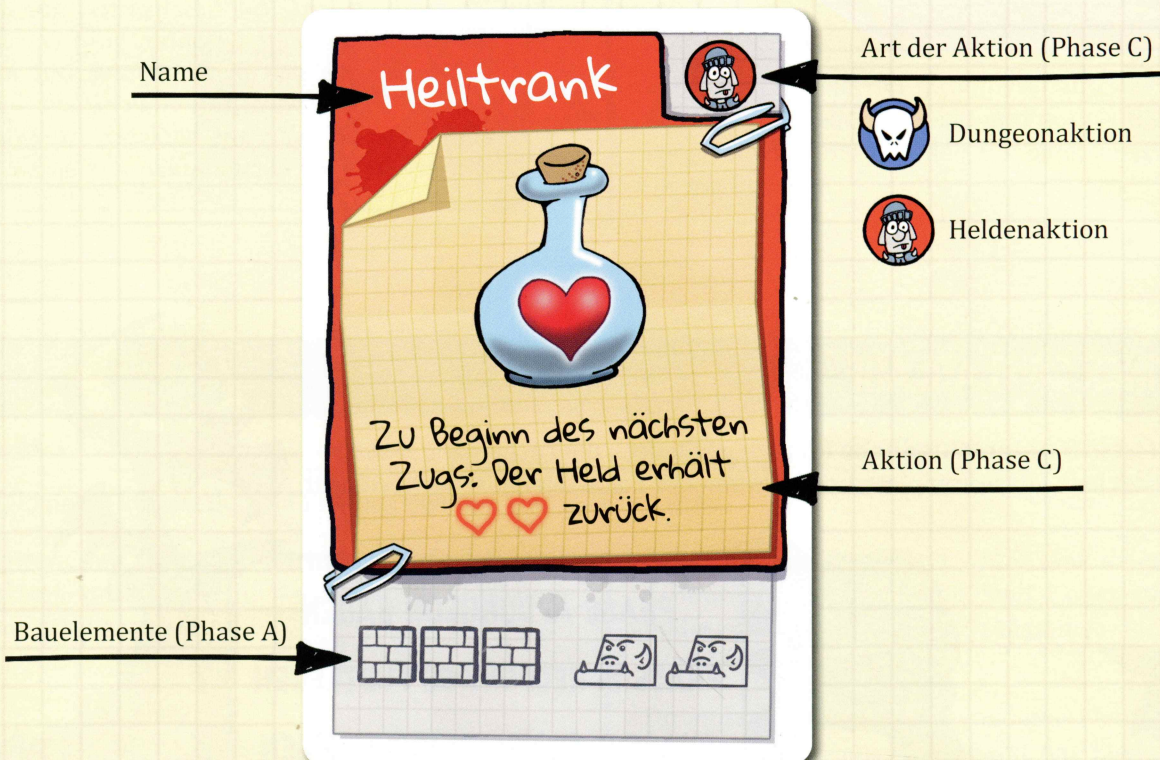
1 Radiergummi



4 Stifte

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**

AUFBAU EINER KARTE



Kurz: Dungeon bauen – Helden vermöbeln – Punkte zählen.

Ausführlich: Du beginnst mit einem völlig leeren Dungeon, den du in der ersten Phase des Spiels gestaltest. Dazu sammelst du Karten, mit denen du Wände, Fallen, Monster und Schätze für deinen Dungeon erhältst. Diese zeichnest du sofort in deinen Dungeon ein.

Dieselben Karten zeigen auch Waffen, Zaubertränke und andere nützliche Aktionen. Damit bekämpfst du in einer späteren Phase einen Helden, der deinen Dungeon plündern will. Oder du unterstützt damit Helden, die gegnerische Dungeons plündern.

Besitzt du am Ende die wertvollsten Schätze und die meisten überlebenden, nicht geflohenen Monster, gewinnst du das Spiel.



Falls du dich fragst, weshalb du mit einem leeren Dungeon startest: Hast du etwa die Einleitung nicht gelesen? Wie sollen wir das dem armen Spielregelkobold erklären, der sie mit viel Herzblut geschrieben hat?

SPIELVORBEREITUNG

Führt nacheinander folgende Schritte aus:

1. Nehmt euch je **1 Dungeonblatt** und legt es vor euch aus. Tragt neben „Dungeonmeister“ jeweils euren Namen ein und neben „Objekt“ einen Namen für euren Dungeon.
2. Nehmt euch je **1 Wertungsblatt**, **1 Stift** und **1 Heldenfigur** und legt alles neben euer Dungeonblatt.
3. Mischt alle **60 Karten** und legt sie als verdeckten **Baustapel** bereit. Entfernt dann je nach Anzahl mitspielender Dungeonmeister die folgende Anzahl Karten aus dem Baustapel und legt sie unesehen in die Schachtel zurück:

2 Dungeonmeister	18 Karten
3 Dungeonmeister	4 Karten
4 Dungeonmeister	1 Karte

4. Legt die **4 Dungeonschablonen**, die **4 Würfel** und den **Radiergummi** in der Mitte eurer Spielfläche bereit.



Eigentlich ist es ganz egal, wo ihr diese Dinge bereitlegt, aber der Spielregelkobold wollte unbedingt alle Materialien hier beim Aufbau erwähnen.

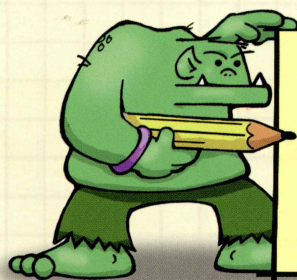
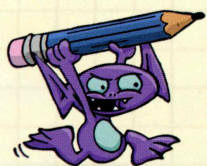
5. Einigt euch, wer von euch am bösesten ist ... und deshalb den **Startspitzer** erhält.



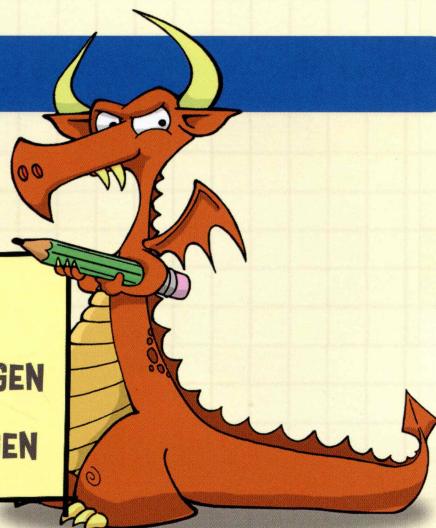
Echte Dungeonmeister einigen sich natürlich nicht einfach so. Sie erzählen sich gegenseitig Geschichten aus der Zeit, als sie noch wenige Dekaden jung waren. Dabei überbieten sie sich in Bosheiten, mit denen sie damals Heldenparasiten malträtirt haben. So ermitteln sie, wer am bösesten ist. (Manchmal werfen Sie aber auch einfach nur einen Würfel.)

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Der Spielverlauf ist in **3 unterschiedliche Phasen** gegliedert, die nacheinander stattfinden. Ihr beendet jede Phase komplett, bevor ihr mit der nächsten Phase weitermacht.



PHASE A: DUNGEON BAUEN
PHASE B: HELDENWEG FESTLEGEN
PHASE C: DUNGEON VERTEIDIGEN



PHASE A: DUNGEON BAUEN

Diese Phase besteht aus **14 Runden**, die identisch ablaufen. Deckt zu Beginn jeder Runde eine bestimmte Anzahl Karten (siehe Tabelle) vom Baustapel auf und legt sie offen in die Mitte eurer Spielfläche.

2 Dungeonmeister	3 Karten
3 Dungeonmeister	4 Karten
4 Dungeonmeister	5 Karten

Wählt nun **reihum** im Uhrzeigersinn **je 1 Karte** aus und legt sie zunächst **offen** vor euch aus. Es beginnt, wer den Startspitzer besitzt. Nachdem ihr jeweils 1 Karte genommen habt, ist noch 1 Karte übrig; legt diese auf einen **allgemeinen Ablagestapel**.



Ihr wisst nicht, was ein Uhrzeiger ist? Okay, stellt euch vor, ihr beobachtet von oben, wie euer grünschleimiger Orkhauptmann mit einer Keule in seiner linken Hand weit ausholt und einem Langohr-Hänfling dessen Kopf wegfegt. In diese Richtung dreht sich ein Uhrzeiger. (Nein, ein Ork kennt keine „Rückhand“.)

Im unteren Bereich der nun vor euch ausliegenden Karte sind mehrere **Bauelemente** abgebildet. Dies können sein: **Wände, Fallen, Monster, Schätze** und **Aufwertungen**. Ihr müsst diese Elemente nun in euren eigenen Dungeon **einbauen**. (Das geschieht meist durch Einzeichnen.) Beachtet dabei unbedingt die **Bauregeln** (siehe unten). Macht dies in euren ersten Zügen am besten nacheinander, damit ihr gemeinsam auf die Einhaltung aller Bauregeln achten könnt. Sobald ihr mit den Bauregeln gut vertraut seid, könnt ihr die Einbauten auch gleichzeitig vornehmen.

Wenn ihr alle mit dem Einbau fertig seid, dreht ihr eure Karte um und bildet damit neben eurem Dungeonblatt verdeckt euren **persönlichen Aktionsstapel**. (Diesen benötigt ihr später in Phase C.) Wer den Startspitzer besitzt, gibt diesen nun im Uhrzeigersinn weiter, also nach links. Beginnt eine neue Runde, indem ihr wieder Karten des Baustapels aufdeckt, wie zuvor beschrieben.

BAUREGELN

Die folgenden Bauregeln basieren auf dem DuBauG, dem DungeonBauGesetz. Ihr findet das DuBauG als Nachschlagewerk auf dem **Beiblatt**. In diesem Heft erklären wir euch das DuBauG etwas ausführlicher und mit vielen Beispielen.

ALLGEMEINE REGELN

Folgende Bauelemente kannst du zum Einbau in deinen Dungeon erhalten:

- **Wände, Fallen** und **Monster** zeichnest du auf **leeren Feldern** deines Dungeons ein. Dabei füllt 1 Abbildung immer genau 1 Feld.
- **Schätze** versteckst du, indem du sie **geheim** auf deinem Wertungsblatt notierst.
- **Aufwertungen** notierst du durch das **Ankreuzen von Kästchen** im oberen Bereich deines Dungeonblatts.

Mehr Details dazu erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

Ihr müsst euch nicht merken, welche Karten ihr schon ausgewählt habt. Zur leichteren Planung dürft ihr jederzeit während dieser Phase die Karten eures persönlichen Aktionsstapels nochmal ansehen und auch beliebig umsortieren.



Die Wahl der Karte ist ein zweischneidiges Langschwert. Ihr müsst clever abwägen, was euch wichtiger ist. Konzentriert ihr euch darauf, welche Bauelemente ihr noch benötigt? Oder legt ihr euren Fokus auf die Aktionen, die ihr später einsetzen möchtet, um ~~den Helden zu plätten~~ euren Dungeon zu verteidigen?

SONDERFALL BEI 4 DUNGEONMEISTERN:

Zu Beginn der 12. Runde enthält der Baustapel nur 4 statt der benötigten 5 Karten. Deckt diese 4 Karten wie gewohnt auf. Mischt danach **einmalig** alle Karten des Ablagestapels und bildet daraus einen neuen Baustapel, von dem ihr die fehlende Karte (sowie in den nächsten 2 Runden die weiteren Karten) aufdeckt. Mit der Karte, die am Ende der 12. Runde von keinem Dungeonmeister gewählt wurde, bildet ihr einen neuen Ablagestapel.

Am Ende der 14. Runde ist der Baustapel leer und Phase A endet. Lasst den allgemeinen Ablagestapel in der Mitte liegen, ihr braucht ihn später noch. Behaltet euren persönlichen Aktionsstapel bei euch. Er enthält genau 14 Karten, 1 aus jeder Runde.

Ihr habt nun alle euren eigenen Dungeon gebaut, indem ihr Wände, Fallen und Monster platziert, Schätze versteckt und Aufwertungen vorgenommen habt.

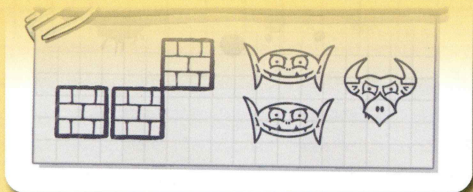
Zählt jetzt jeweils auf eurem Wertungsblatt die Anzahl der **Schätze** in eurem Dungeon und notiert diese Zahl im dafür vorgesehenen Bereich des Dungeonblatts. Danach beginnt ihr mit Phase B.

Jede einzelne Abbildung unten auf deiner Karte gilt als **1 Bauelement**. Ausnahme: Sind 2 oder mehr **Wände** abgebildet, gelten alle Wände zusammen als nur 1 Element, **Wandformation** genannt.

Du musst so viele der abgebildeten Elemente einbauen, wie möglich. Dabei musst du zuerst das Element einbauen, das am weitesten links abgebildet ist, danach das Element rechts daneben usw.

Falls du 1 Element nicht im Rahmen dieser Regeln einbauen kannst, entfällt es. Du darfst nicht freiwillig auf den Einbau eines Elements verzichten.

Solange deine Karte der aktuellen Runde noch offen ausliegt, darfst du eingebaute Elemente dieser Karte wieder ausradieren und verändern. Sobald du die Karte umgedreht hast, sind alle Einbauten endgültig, du darfst sie dann nicht mehr verändern.



Beispiel: Anna hat die abgebildete Karte genommen, welche 4 Elemente zeigt: 1 Wandformation, 2 Goblins, 1 Drache. Anna muss zuerst die Wandformation mit allen 3 Wänden einzeichnen, wenn möglich. Erst danach zeichnet sie den ersten Goblin ein, dann den zweiten Goblin und zum Schluss den Drachen.

Das bedeutet, wenn der Platz in ihrem Dungeon nicht mehr für alle Elemente ausreicht, darf sie nicht freiwillig auf den Einbau der Wandformation verzichten, um alle 3 Monster einzeichnen zu können. Sie darf auch nicht auf das Einzeichnen eines Goblins verzichten, nur damit der Drache noch hineinpasst.



WÄNDE

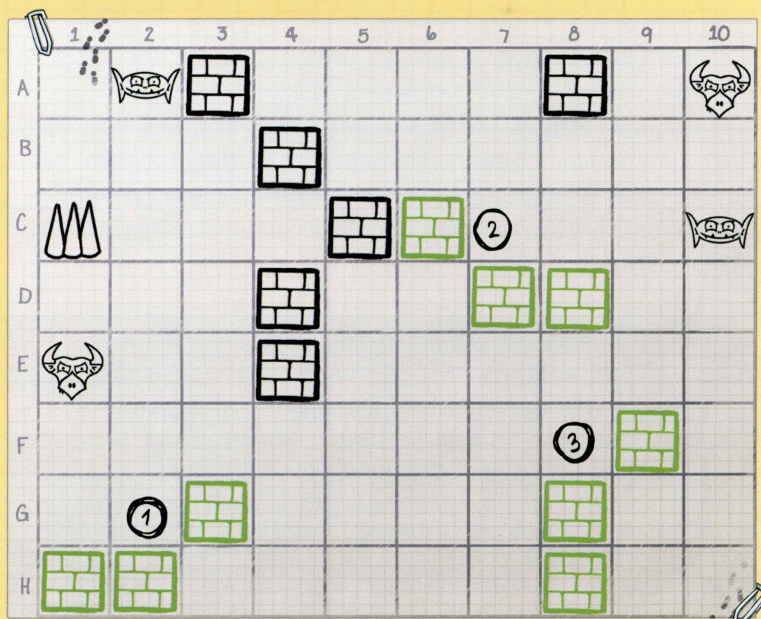
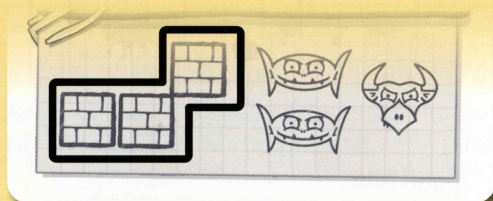
Alle Wände, die auf einer Karte abgebildet sind, bilden zusammen eine **Wandformation**. Du musst immer die **gesamte** Formation wie abgebildet einzeichnen, sofern möglich. Du darfst also nicht nur Teile davon einzeichnen. Dabei darfst du die Formation sowohl **drehen** als auch **spiegeln**.

Jedes einzelne Dungeonfeld, auf dem du keine Wand eingezeichnet hast, muss jederzeit sowohl vom Eingang als auch vom Ausgang aus für den Helden **erreichbar** sein. Das bedeutet zugleich, dass es immer einen durchgehenden Weg (für den Helden) vom Eingang zum Ausgang geben muss.

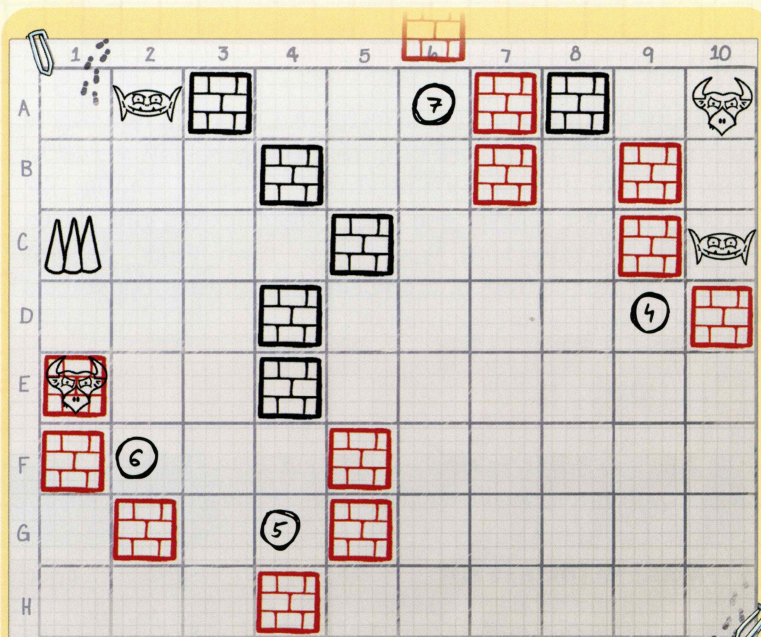
Beachte: Ein Held darf sich im Dungeon sowohl **waagerecht** als auch **senkrecht** bewegen, jedoch nicht diagonal (siehe S. 8, „Phase B“). Das bedeutet, diagonal benachbarte Wände blockieren den Weg.



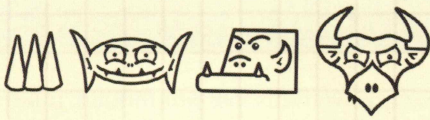
Ihr habt doch nicht ernsthaft geglaubt, ein Held könnte sich mit seiner tonnen-schweren Rüstung zwischen zwei diagonal aneinandergrenzenden Wänden hindurch-quetschen?



Beispiel: Anna muss die abgebildete 3-teilige Wandformation einzeichnen. Dies kann sie beispielsweise an den Positionen ① oder ② (gespiegelt) oder ③ (gedreht und gespiegelt) tun.



Beispiel: Nicht erlaubt ist der Einbau beispielsweise an Position ④, weil einige Felder oben rechts nicht mehr erreichbar wären. Auch an Position ⑤ ist es verboten, weil es keinen durchgehenden Weg mehr vom Eingang zum Ausgang gäbe. Position ⑥ ist nicht erlaubt, weil auf Feld E1 schon ein Drache steht und Anna nur auf leere Felder zeichnen darf. Und Position ⑦ ist nicht erlaubt, weil sie alle Teile der Wandformation komplett innerhalb des Dungeons einzeichnen muss.



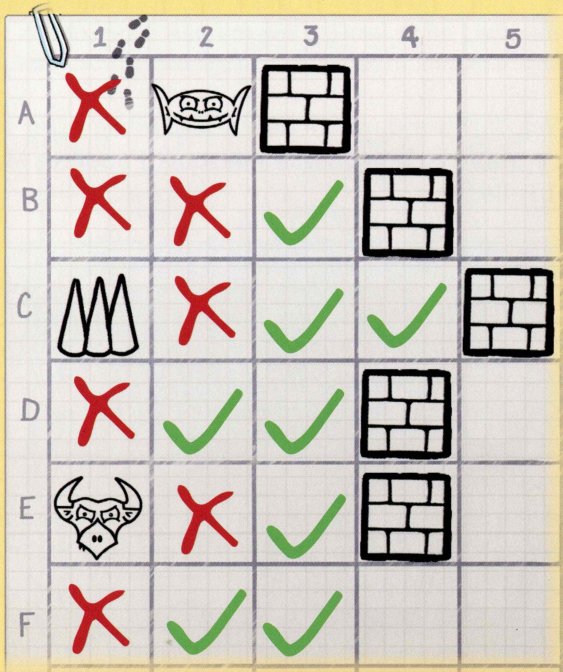
FALLEN UND MONSTER

Eine **Falle** bzw. ein **Monster** darfst du **waagrecht** und **senkrecht** weder direkt neben einer Falle noch direkt neben einem Monster einzeichnen. Oder kurz: Fallen und Monster niemals neben Fallen und Monstern! Diagonales Aneinandergrenzen ist dagegen erlaubt. (Wände sind von dieser Regelung nicht betroffen, dürfen sich also direkt neben Fallen bzw. Monstern befinden.)



Wenn zum Beispiel so ein Drache Feuer speit, um einen Helden zu grillen, soll er schließlich nicht versehentlich ein anderes Monster mitrösten oder eine Falle anzünden. Außerdem können sich Fallen gegenseitig blockieren, wenn man sie zu nah aneinanderbaut. Deshalb lernt jeder Dungeonmeister schon von klein auf, Fallen und Monster immer mit genug Sicherheitsabstand zueinander einzubauen.

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Monstern: **Goblins**, **Orks** und **Drachen**. Furchterregende Monster einzuzichnen ist gar nicht so einfach. Wichtig ist jedoch nicht, wie gut du zeichnen kannst, sondern dass die Elemente deines Dungeons eindeutig erkennbar sind. Dazu kannst du die **amtliche Dungeonschablone** nutzen. Oder du zeichnest die Monster stark vereinfacht ein. Am Ende der Anleitung findest du auch eine kleine Zeichenschule (siehe S. 15) mit Tipps zum Zeichnen der Monster.



Beispiel: Anna erhält 1 Goblin. Auf den rot markierten Feldern darf sie den Goblin nicht einzeichnen, da diese Felder alle waagrecht oder senkrecht neben anderen Fallen bzw. Monstern sind. Auf den grün markierten Feldern darf sie den Goblin dagegen einzeichnen.



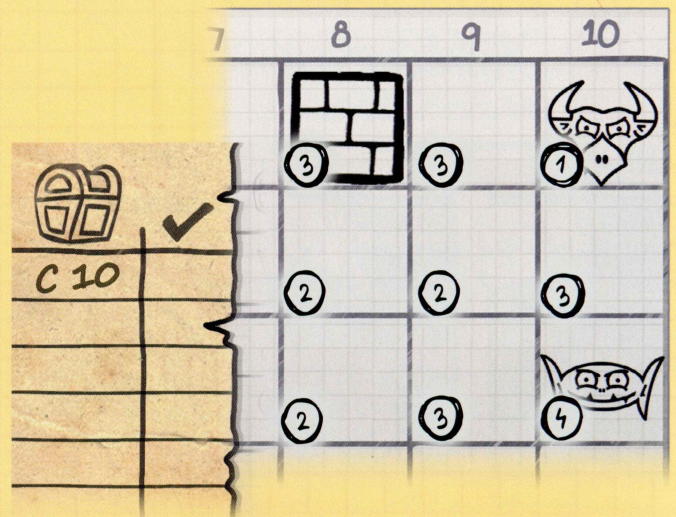
SCHÄTZE

Einen **Schatz** zeichnest du **nicht** in deinen Dungeon ein, sondern **versteckst** ihn. Notiere dazu auf deinem Wertungsblatt in der linken Spalte für jeden erhaltenen Schatz die Koordinate von genau 1 Feld deines Dungeons, auf dem du den Schatz verstecken willst. Es ist egal, ob das Feld leer oder bebaut ist. Auf jedem Feld darfst du höchstens 1 Schatz verstecken. Achte darauf, dass die anderen Dungeonmeister deine Schatzkoordinaten nicht sehen können. Am besten drehst du das Wertungsblatt anschließend auf die Rückseite. (Du darfst im weiteren Spielverlauf jederzeit die Vorderseite deines Wertungsblatts anschauen.)

Wichtig: Nur Schätze, die von Monstern bewacht werden, können vor Helden geschützt werden. Jeder deiner Schätze, auf dessen Feld du kein Monster einzeichnest, geht am Ende des Spiels automatisch verloren. Deshalb solltest du auf jedem Feld mit einem versteckten Schatz auch ein Monster einzeichnen, bevor Phase A endet!



Falls du dich für besonders schlau hältst, versuchst du vielleicht, einen Schatz in einer Wand zu verstecken. Das mag einen Helden aufhalten, nicht jedoch die diebischen Kobolde, die eine empfindliche Nase für den Geruch von Gold haben. Ohne Monsterbewachung geht deshalb absolut nichts. Aber Monster leben nicht in Wänden, deshalb gilt auch dort: kein Monster – Schatz weg!



Beispiel: Anna erhält 1 Schatz. Sie könnte ihn auf Feld ① verstecken, denn dort befindet sich bereits ein Drache, der den Schatz später beschützen würde. Oder sie könnte den Schatz auf einem der Felder ② verstecken; in diesem Fall sollte sie später unbedingt auf demselben Feld noch ein Monster platzieren, um ihren Schatz zu schützen. Auf den Feldern ③ sollte Anna den Schatz nicht verstecken, denn dort darf sie kein Monster mehr einzeichnen. Auf Feld ④ hatte Anna bereits in einem früheren Zug einen Schatz versteckt; hier darf sie keinen weiteren Schatz verstecken.



AUFWERTUNGEN

Aufwertungen bestehen darin, im oberen Bereich deines Dungeonblatts leere Kästchen anzukreuzen. Es gibt 6 unterschiedliche Kategorien für Aufwertungen: Goblin, Ork, Drache, Falle, Schatz und Handkarten.

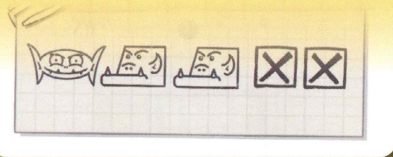
Pro Aufwertung musst du je 1 Kästchen ankreuzen. Dabei darfst du für jede einzelne Aufwertung die Kategorie frei wählen. Innerhalb einer Kategorie kreuzt du Kästchen immer von links nach rechts sowie ggf. von oben nach unten an.

Die Kästchen sind nebeneinander zu Gruppen angeordnet. Mit jeder **vollständig angekreuzten Kästchen-Gruppe** schaltest du in der jeweiligen Kategorie eine bessere **Stufe** frei, welche jeweils rechts daneben angegeben ist. Damit verbesserst du die Qualität deines Dungeons für Phase C.

Hier ein kurzer Überblick, was bessere Stufen in den unterschiedlichen Kategorien bedeuten:

- Bei „Goblin“, „Ork“ und „Drache“ erhöht jede bessere Stufe die Stärke des Monsters und somit auch die Chance, einen Kampf gegen den Helden zu gewinnen.
- Bei „Falle“ erhöht jede bessere Stufe den Schaden, den der Held durch deine Fallen erleidet.
- Bei „Schatz“ macht jede bessere Stufe deine Schätze wertvoller.
- Bei „Handkarten“ erlaubt dir jede bessere Stufe, während der Verteidigung des Dungeons mehr Karten auf der Hand halten zu dürfen.

Mehr Details dazu erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.



ANNA

Ork
Punkte: 2
Schaden: 2
Stärke: +2
+4
+6
+8
+10
+12

Drache
Punkte: 3
Schaden: 3
Stärke: +4
+6
+8
+10
+12

Falle
Punkte: 0
Schaden: 1
2
3

Beispiel: Anna hat in der Kategorie „Ork“ bisher noch nichts angekreuzt. Bei „Drache“ hat sie bisher 4 Kästchen angekreuzt und dadurch bereits die Stufe „+8“ freigeschaltet. Und unter „Falle“ hat Anna bisher 2 Kästchen angekreuzt, damit aber noch keine bessere Stufe freigeschaltet.

Nachdem Anna 1 Goblin und 2 Orks in ihren Dungeon eingezeichnet hat, muss sie 2 Aufwertungen vornehmen. Sie könnte beispielsweise beide unter „Drache“ verwenden und dort die Stufe „+10“ freischalten. Aber sie entscheidet sich, zunächst 1 Kreuz bei „Falle“ zu machen, um dort die Stufe „2“ freizuschalten. Das zweite Kreuz platziert sie bei „Ork“, um dort an der Stufe „+4“ zu arbeiten, die sie dann in einem späteren Zug mit der nächsten Aufwertung freischalten könnte.

PHASE B: HELDENWEG FESTLEGEN

Gebt zunächst alle euer jeweiliges Dungeonblatt im Uhrzeigersinn weiter, also nach links.

Zeichnet nun auf dem gerade erhaltenen Dungeonblatt mit eurem Stift einen **Weg** ein, den der Held durch diesen Dungeon nehmen soll. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Zeichnet den Weg als **eine einzelne, durchgehende Linie vom Eingang zum Ausgang** ein. Der Weg darf sich nirgends teilen bzw. verzweigen.
- Der Held darf von Feld zu Feld nur **waagrecht** bzw. **senkrecht** laufen, aber niemals diagonal. Er darf ein Feld auch in dieselbe Richtung verlassen, aus der er gekommen ist.



Für sogenannte „Mathematiker“: Der Held darf jedes Feld nach Betreten nur im Winkel von 90°, 180°, 270° oder 360° wieder verlassen.

- Der Weg darf niemals durch ein Feld mit einer **Wand** führen.
- Der Weg darf sowohl sich selbst **kreuzen** als auch **parallel** zu sich selbst verlaufen. Allerdings darf der Weg **maximal 2x** durch jedes Feld führen.



Im Klartext: Verläuft ein Weg von links nach rechts durch ein Feld, darf der Weg später noch genau ein weiteres Mal durch dasselbe Feld führen, und zwar egal ob von oben nach unten, von rechts nach links, nochmal von links nach rechts oder auch von oben nach links oder was auch immer sonst noch möglich ist.

- Der Weg darf nur dann 2x über dasselbe Monster führen, wenn er **dazwischen** über mindestens 1 anderes Monster oder 1 Falle führt.



Hähä, so einfach machen wir es dem Helden nicht, ihn zweimal nacheinander auf dasselbe Monster hauen zu lassen. Der soll sich schön abwechselnd prügeln, damit deine Monster nicht so schnell aus der Puste sind!

- Achtet darauf, dass man immer gut erkennen kann, wie der Weg verläuft. Fügt im Zweifelsfall ein paar Pfeile hinzu, welche die Richtung anzeigen.

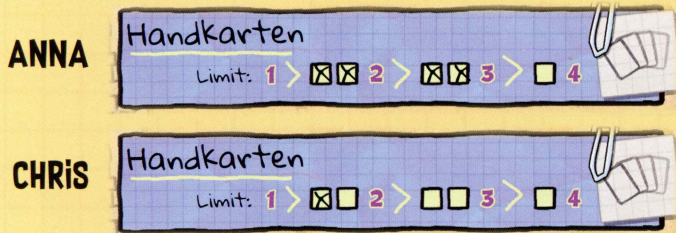
Ihr dürft jederzeit während dieser Phase die Karten eures persönlichen Aktionsstapels ansehen. Denn ein Überblick über eure möglichen Heldenaktionen könnte sich auf das Einzeichnen des Wegs auswirken.

PHASE C: DUNGEON VERTEIDIGEN

Stellt zur Vorbereitung dieser Phase zunächst jeweils die **Heldenfigur** auf den **Eingang** eures Dungeons.

Mischt danach euren **persönlichen Aktionsstapel** und legt ihn verdeckt neben euer Dungeonblatt. Zieht nun so viele Karten vom Stapel auf eure Hand, wie es der Zahl eurer höchsten freigeschalteten **Stufe** unter „**Handkarten**“ auf eurem Dungeonblatt entspricht.

Nun führt ihr reihum im Uhrzeigersinn **Züge** durch. Wer den Startspitzer besitzt, beginnt.



Beispiel: Anna hat die Stufe „3“ unter „Handkarten“ freigeschaltet. Deshalb zieht sie 3 Karten von ihrem Aktionsstapel auf ihre Hand. Chris hat keine Stufe durch Aufwertungen freigeschaltet, ihm fehlt 1 Kreuz für Stufe „2“. Er zieht deshalb 1 Karte auf seine Hand.

ALLGEMEINER ZUGABLAUF

Ein Zug besteht aus **4 Schritten**, die ihr in dieser Reihenfolge ausführt:

1. HELDENFIGUR BEWEGEN
2. BEGEGNUNG AUSFÜHREN UND DUNGEONAKTIONEN SPIELEN
3. HELDENAKTIONEN SPIELEN
4. KARTENHAND AUFFÜLLEN

Sonderfall: In eurem jeweils ersten Zug führt ihr alle nur den 3. und 4. Schritt aus, die ersten beiden Schritte entfallen.



Im ersten Zug dürft ihr die Helden in den gegnerischen Dungeons durch das Ausspielen von Karten unterstützen, bevor sie dann im zweiten Zug loslaufen! Schließlich richtet sich eure Boshaftigkeit nicht nur gegen den Helden in eurem eigenen Dungeon, sondern auch gegen die gegnerischen Dungeonmeister! Danach dürft ihr auch eure Kartenhand wieder auffüllen.

1. HELDENFIGUR BEWEGEN

Bewege die Heldenfigur in deinem Dungeon entlang des eingezeichneten Heldenwegs. Diese Bewegung ist verpflichtend, die Figur darf nicht stehenbleiben.



Ihr wisst ja, wir lassen Helden normalerweise nicht 2 Mal nacheinander auf dasselbe Monster hauen, deshalb muss der Held sich immer weiterbewegen.

Sobald du die Figur auf ein Feld mit einer **Falle** oder einem **Monster** bewegst, beendest du die Bewegung für diesen Zug.

2. BEGEGNUNG AUSFÜHREN UND DUNGEONAKTIONEN SPIELEN

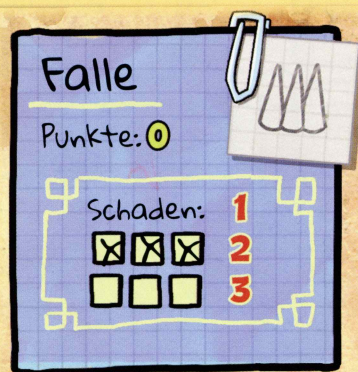
Der Held **begegnet** nun der Falle bzw. dem Monster des Feldes, auf dem er seine Bewegung beendet hat. Diese Begegnung ist verpflichtend.

FALLE

Ist der Held auf einem Feld mit einer Falle stehengeblieben, erleidet er so viel **Schaden** (siehe S. 12), wie es dem Wert deiner höchsten freigeschalteten Stufe unter „**Falle**“ entspricht.

Streiche anschließend die Falle durch, denn jede Falle kann nur einmal ausgelöst werden. Dieses Feld gilt ab sofort als **leeres Feld**. Das heißt, sollte der Held später nochmal durch dieses Feld laufen, bleibt er hier nicht stehen, sondern läuft einfach weiter.

ANNA



Beispiel: Der Held in Annas Dungeon ist auf einem Feld mit einer Falle stehengeblieben. Anna hat bei „Falle“ die Stufe „2“ freigeschaltet. Der Held erleidet deshalb 2 Schaden.

MONSTER

Ist der Held auf einem Feld mit einem Monster stehengeblieben, kommt es zu einem **Kampf**. Werf dazu 2 Würfel und zähle die geworfenen Zahlen zusammen. Zähle den Wert

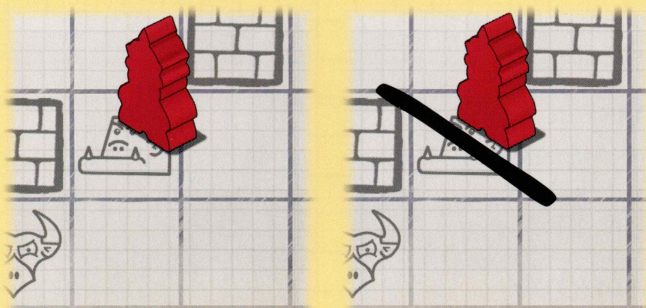
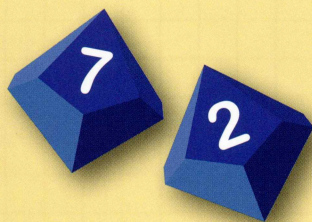
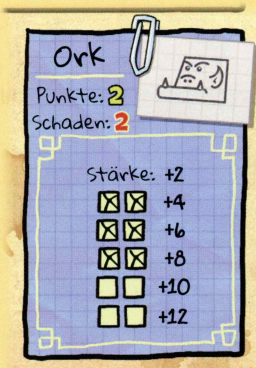
der höchsten freigeschalteten **Stufe** der entsprechenden Monsterart hinzu. Das Ergebnis ist die **Stärke** deines Monsters in diesem Kampf.

- Ist die Stärke **20 oder höher**, **gewinnt** das Monster diesen Kampf. Der Held erleidet so viel **Schaden** (siehe S. 12), wie bei dieser Monsterart angegeben.
- Ist die Stärke **niedriger als 20**, **verliert** das Monster diesen Kampf. Es verlässt sofort den Dungeon. Streiche das Monster durch. Dieses Feld gilt ab sofort als **leeres Feld**. Das heißt, sollte der Held später nochmal durch dieses Feld laufen, bleibt er hier nicht stehen, sondern läuft einfach weiter.



Offenbar hast du beim Anheuern in der Monstertaverne nicht die mutigsten Exemplare erwischt. Wenn ein Monster einen Kampf gegen einen Helden verliert, flieht es sofort aus dem Dungeon und sucht sich einen weniger gefährlichen Arbeitsplatz!

CHRIS



Beispiel: Der Held ist auf einem Feld mit einem Ork stehengeblieben. Es kommt zum Kampf. Chris hat bei „Ork“ die Stufe „+8“ freigeschaltet. Er würfelt 2 Würfel: 7 und 2. Die Stärke des Orks beträgt somit 17 (7+2+8). Das reicht nicht, um den Kampf zu gewinnen.. Chris streicht den Ork durch.



DUNGEONAKTIONEN SPIELEN

Während du eine Begegnung ausführst, darfst du beliebig viele deiner Handkarten mit **Dungeonaktionen** spielen. Dungeonaktionen gelten immer für **deinen eigenen** Dungeon. Handle jede Aktion nach dem Ausspielen **sofort** ab, noch bevor du eine weitere Dungeonaktion spielst. Lege alle abgehandelten Karten auf den **allgemeinen Ablagestapel** in der Mitte.

Auch mitten im Kampf darfst du noch Dungeonaktionen spielen, zum Beispiel um die Stärke deines Monsters zu erhöhen, nachdem du dein Würfelergebnis kennst! Erst wenn alle eventuellen Aktionen abgehandelt sind, wird die endgültige Stärke ermittelt und der Kampf ausgewertet.

GOLDENE REGEL: Widerspricht eine Kartenaktion den Regeln dieser Anleitung, hat die Aktion Vorrang.

Eine genaue Erklärung aller Dungeonaktionen findest du auf dem **Beiblatt**.



Beispiel: Im vorherigen Beispiel hatte Chris für den Ork eine Stärke von 17 erreicht. Anstatt den Ork sofort durchzustreichen, spielt Chris eine Orkkeule. Dadurch erhält der Ork +4 auf seine Stärke. Somit beträgt seine neue Stärke 21 (7+2+8+4). Das reicht aus, um den Kampf zu gewinnen. Der Held erleidet 2 Schaden. Der Ork bleibt auf dem Feld. Sollte der Held später nochmal über dieses Feld laufen, muss er erneut gegen den Ork kämpfen.

WÜRFELLIMIT

Alle Würfel, die du für einen Kampf verwendest, **befinden sich im Kampf**. Manche Dungeonaktionen (Axt, Talisman, Verfluchte Klinge) erlauben es dir, zusätzliche Würfel zu werfen. Es dürfen sich jedoch **niemals mehr als 4 Würfel** gleichzeitig im Kampf befinden. Würde eine Aktion dazu führen, dass sich mehr als 4 Würfel im Kampf befinden, darfst du diese Aktion nicht spielen.



Beispiel: Anna hat folgende Handkarten: 1 Axt und 1 Talisman. Der Held in ihrem Dungeon ist bei einem ihrer Goblins stehengeblieben. Sie wirft 2 Würfel und bestimmt die Stärke des Goblins. Damit befinden sich 2 Würfel im Kampf. Würde sie nun zuerst die Axt spielen, befänden sich danach 3 Würfel im Kampf und sie hätte nur noch 1 Würfel zur Verfügung. Sie dürfte danach nicht mehr den Talisman spielen, denn dieser erfordert 2 weitere Würfel.

Spielt Anna stattdessen den Talisman zuerst aus, wirft sie zuerst 2 weitere Würfel und entfernt danach die beiden Würfel mit den niedrigsten Werten wieder aus dem Kampf. Somit befinden sich erneut nur 2 Würfel im Kampf und sie darf zusätzlich die Axt spielen.



3. HELDENAKTIONEN SPIELEN

In diesem Schritt darfst du beliebig viele deiner Handkarten mit **Heldenaktionen** spielen. Eine Heldenaktion gilt immer für einen **gegnerischen** Dungeon deiner Wahl und unterstützt dort den Helden. Lege die Karte oberhalb des gewählten Dungeons ab, aber beachte dabei:

- Du darfst keinen Dungeon wählen, über dem bereits **2 Karten** ausliegen.
- Du darfst keinen Dungeon wählen, in dem der Held bereits **tot** oder **entkommen** ist (siehe unten).

Der entsprechende Dungeonmeister, über dessen Dungeon die Karte nun liegt, **handelt** die Heldenaktion in einem späteren Zug **ab**, sobald ein bestimmtes Ereignis eintritt. Wann genau dies ist, geht aus dem jeweiligen Text der Aktion hervor. Lege alle abgehandelten Karten auf den **allgemeinen Ablagestapel** in der Mitte.

GOLDENE REGEL: Widerspricht eine Kartenaktion den Regeln dieser Anleitung, hat die Aktion Vorrang.

Eine genaue Erklärung aller Heldenaktionen findest du auf dem **Beiblatt**.

4. KARTENHAND AUFFÜLLEN

Du darfst nun so viele deiner verbliebenen Handkarten, wie du möchtest (auch 0), verdeckt **unter deinen Aktionsstapel** legen. Ziehe danach so viele Karten von deinem Aktionsstapel auf deine Hand, bis du so viele Handkarten hast, wie es der Zahl deiner höchsten freigeschalteten **Stufe** unter „**Handkarten**“ entspricht. Damit endet dein Zug.

SCHADEN / TOD / ENTKOMMEN

Immer wenn der Held in deinem Dungeon Schaden erleidet, streichst du pro erhaltenem Schaden 1  durch. Sind alle Herzsymbole durchgestrichen, **stirbt** der Held.



Nur ein toter Held ist ein guter Held!

Sollte der Held deinen Dungeon lebend verlassen, indem er den Ausgang erreicht und noch über mindestens 1  verfügt, ist er **entkommen**.



Einen Helden entkommen zu lassen, ist für einen seriösen Dungeonmeister ziemlich peinlich. Wenn das in deinem Dungeon passiert, solltest du dich mindestens eine Dekade lang nicht mehr im Evil Club blicken lassen, bis genügend Goblingras über deine Schande gewachsen ist!

ENDE DER PHASE

Sobald der Held in deinem Dungeon entweder tot oder entkommen ist, entfallen in deinen weiteren Zügen die ersten beiden Schritte. Du führst dann nur noch jeweils den 3. und 4. Schritt aus. Die Phase endet, wenn alle Helden entweder tot oder entkommen sind.

SPIELUNDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nach dem Ende von Phase C endet das Spiel. Jetzt wird abgerechnet. Je weniger der Held in deinem Dungeon zerstört hat, umso besser für dich! Verwende das Wertungsblatt, um deine Punkte einzutragen.

SCHÄTZE

Prüfe zunächst für jeden deiner Schätze, ob er von einem Monster bewacht wird, also ob sich auf demselben Feld ein Monster befindet, das du nicht durchgestrichen hast. Markiere die bewachten Schätze mit einem Häkchen in der entsprechenden Spalte. Für jeden bewachten Schatz erhältst du so viele Punkte, wie es deiner höchsten freigeschalteten Stufe unter „Schatz“ entspricht. Das bedeutet zugleich, Schätze auf unbewachten Feldern sind wertlos und bringen keine Punkte.



Ja, auch wenn der Held in deinem Dungeon gestorben ist, sind trotzdem alle unbewachten Schätze wertlos. Denn natürlich hat der Held deinen Schatz zunächst mitgenommen, nachdem er das Monster besiegt hat. Später haben vermutlich die Kobolde, die seine Leiche entsorgt haben, wieder ihre langen Finger im Spiel gehabt. Jedenfalls, auch wenn der Held gestorben und nicht aus dem Dungeon entkommen ist: Dein Schatz ist weg!

MONSTER

Für jedes deiner Monster, das du nicht durchgestrichen hast, erhältst du Punkte: 1 Punkt je Goblin, 2 Punkte je Ork, 3 Punkte je Drache.

HELDENTOD

Falls der Held in deinem Dungeon gestorben ist, erhältst du dafür 5 Punkte.



HERZSYMBOLE

Falls der Held aus deinem Dungeon entkommen ist, erhältst du Minuspunkte entsprechend der Anzahl der , die nicht durchgestrichen sind.

Zähle nun deine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und darf sich als bösester Dungeonmeister feiern lassen.

Im Falle eines **Gleichstands** zählen die am Gleichstand Beteiligten die Anzahl der in Ihrem Dungeon durchgestrichenen Monster; wer weniger hat, liegt vorne. Ist auch dies gleich, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

Amtliches Dungeonblatt

Objekt: Höhle des Grauens
Dungeonmeister: Chris

Goblin
 Punkte: 1
 Schaden: 1
 Stärke: +0
 ☒ +2
 ☒ +4
 ☐ +6
 ☐ +8
 ☐ +10
 ☐ +12

Ork
 Punkte: 2
 Schaden: 2
 Stärke: +2
 ☒ +4
 ☒ +6
 ☒ +8
 ☐ +10
 ☐ +12

Drache
 Punkte: 3
 Schaden: 3
 Stärke: +4
 ☒ +6
 ☒ +8
 ☒ +10
 ☒ +12

Wand
 Punkte: 0

Falle
 Punkte: 0
 Schaden: 1
 2
 3

Schatz
 Punkte: 1
 ☒ 2
 ☐ 3
 ☐ 4
 Anzahl: 5

Handkarten
 Limit: 1 > ☒ 2 > ☐ 3 > ☐ 4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	☒	☐	☒	☐	☐		☒	☐	☒	
B		☐	☐	☒	☒		☐			☒
C	☒	☐	☒	☐	☐			☐	☐	☐
D		☐	☐	☒	☐	☒	☐	☒	☒	☒
E	☒		☐		☒	☐	☐	☐	☐	☐
F			☐	☐						
G		☐	☒							
H	☐	☒								

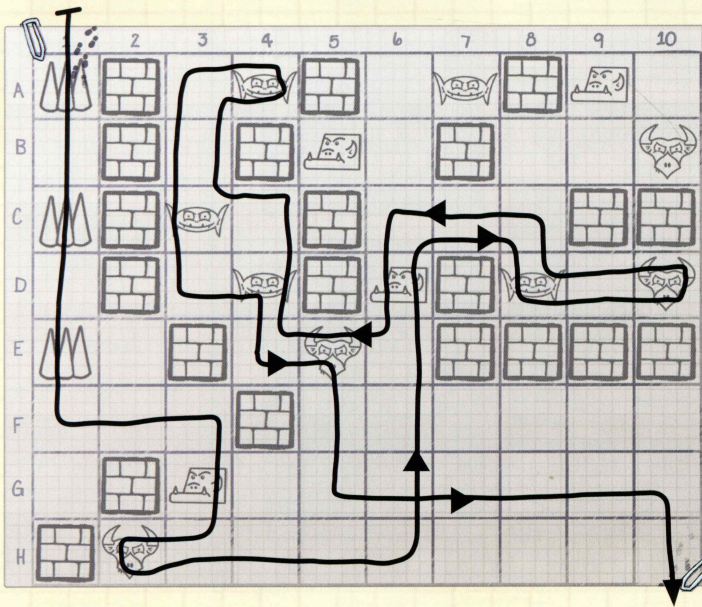
☒☒☒☒☒☒
☒☒☒☒☒☒
☒☒☒☒☒☒

	✓	1-4	6
B10	✓	1	1
D10		2	6
A4		3	6
A7	✓	5	
B5	✓		
		-1	-9
		Σ	10

Beispiel: So sehen Dungeonblatt und Wertungsblatt von Chris am Ende des Spiels aus. Er berechnet seine Punkte wie folgt:

- Chris hatte 5 Schätze versteckt; 2 davon (A4, D10) gingen verloren, die anderen 3 (B5, A7, B10) werden noch von einem Monster bewacht. Da Chris unter „Schätze“ die Stufe „2“ freigeschaltet hat, erhält er $3 \times 2 = 6$ Punkte für seine Schätze.
- 6 Monster von Chris haben den Besuch des Helden überstanden: 1 Goblin (A7), welcher 1 Punkt einbringt, 3 Orks (B5, D6, A9), welche je 2 Punkte einbringen, sowie 2 Drachen (B10, H2), welche je 3 Punkte einbringen.
- Der Held ist aus Chris' Dungeon lebendig entkommen. Deshalb erhält Chris keine Punkte für den Heldentod, aber er erhält 9 Minuspunkte, da 9 Herzsymbole nicht durchgestrichen wurden.

Somit beendet Chris das Spiel mit 10 Punkten.



DUNGEON BAUEN (PHASE A)

- Fallen platzierst du am besten auf Feldern an engen Stellen, über die der Heldenweg auf jeden Fall führen muss.

Beispiel: An den Feldern A1, C1 und E1 in der Abbildung führt kein Weg vorbei, der Held muss über diese Fallen ziehen.

- Dasselbe gilt für Monster von Arten, für die du eine hohe Stufe freigeschaltet hast und die den Helden somit im Kampf leichter besiegen können.

Beispiel: Am Feld G3 führt kein Weg vorbei, der Held muss auf jeden Fall gegen diesen Ork kämpfen. Über das Feld D6 muss der Held zwar nicht zwingend ziehen, aber um möglichst viele Monster zu plätten und Schätze zu klauen, will der Held unbedingt an diesem Ork vorbei.

- Versuche, an engen Stellen mögliche Heldenwege zu gabeln und hinter diesen Gabelungen Sackgassen zu bilden. Da der Heldenweg höchstens $2 \times$ über jedes Feld führen darf, muss er sich an solchen Gabelungen für einen Weg entscheiden und kann nicht alle Sackgassen betreten. Solche Sackgassen eignen sich dann gut, um dort Schätze zu verstecken (und natürlich durch Monster zu schützen). Allerdings benötigt man dazu viele Wände und erhält entsprechend weniger andere Elemente, weshalb das gut überlegt sein sollte.

Beispiel: Das Feld C6 ist eine solche Weggabelung. Hier muss sich der Held entscheiden, entweder nach oben oder nach rechts zu gehen. Beides ist nicht möglich, da der Weg sonst öfter als $2 \times$ über C6 führen würde. Auch die Felder C8 und B6 sind solche Weggabelungen.



HELDENWEG FESTLEGEN (PHASE B)

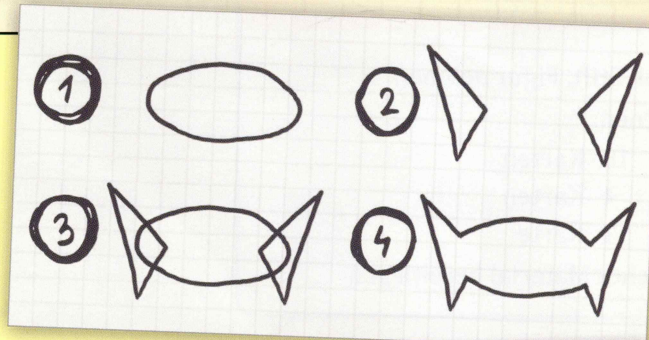
- Überleg dir, auf welchen Feldern Schätze versteckt sein könnten. Solche Felder sollte der Held besuchen, sofern nicht zu viele Fallen bzw. Monster den Weg dorthin erschweren.
- Du musst nicht jedes Monster im Dungeon aufsuchen. Es wirkt zwar lukrativ, möglichst wenige Monster im Dungeon zu lassen, damit der Dungeonmeister wenig Punkte für Monster erhält und weil man so auch die Schätze finden kann. Aber auch der Schaden, den der Held im Kampf gegen Monster erleiden kann, bringt dem Dungeonmeister Punkte – insbesondere, wenn der Held stirbt! Deshalb solltest du von Monster zu Monster gut abwägen, ob der Held ihm begegnen sollte.
- Achte insbesondere darauf, welche Monsterart oft aufgewertet wurde. Versuche, Monstern dieser Art möglichst aus dem Weg zu gehen.
- Berücksichtige auch, welche Heldenaktionen sich in deinem Aktionsstapel befinden. Wenn du z. B. eine *Bombe* besitzt, könntest du ein starkes Monster mit dem Weg umgehen, den Weg dabei aber so nah an das Monster heranzuführen, dass du die *Bombe* auf dieses Monster werfen kannst.

DUNGEON VERTEIDIGEN (PHASE C)

- Schau dir vor Beginn von Phase C alle Karten in deinem Aktionsstapel nochmal in Ruhe an und versuche, dir die wichtigsten Aktionen zu merken.
- Manchmal ist es sinnvoll, eine Aktion nicht sofort zu spielen, wenn du es kannst, sondern damit zum Beispiel später ein bestimmtes Monster zu retten, das einen Schatz bewacht.
- Andererseits solltest du auch flexibel bleiben und im Auge behalten, ob du evtl. frühzeitig den Tod des Helden herbeiführen kannst, denn dann bleiben dir alle übrigen Monster automatisch erhalten.
- Scheu dich nicht, am Ende deines Zugs Karten unter deinen Aktionsstapel zu legen, wenn du nicht sicher bist, ob du sie im nächsten Zug benötigst. Auf diese Weise kannst du schneller an bestimmte Karten deines Stapels gelangen.
- Es kann auch hilfreich sein, dir die Reihenfolge der Karten zu merken, die du unter deinen Aktionsstapel legst.

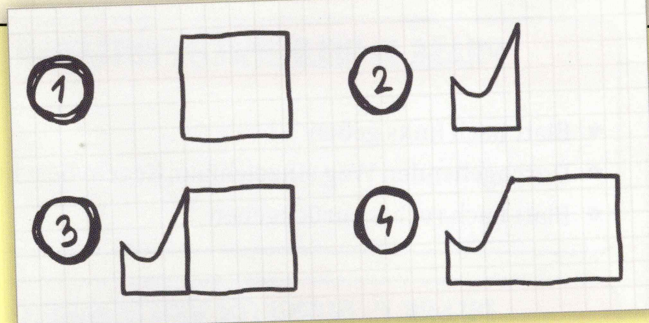


Falls deine Drachen aussehen wie Gartenzwerge und die Zeichnungen deiner Orks eher Mitleid erregen statt Furcht einzuflößen, haben wir Abhilfe für dich: ab auf die Zeichenschulbank!



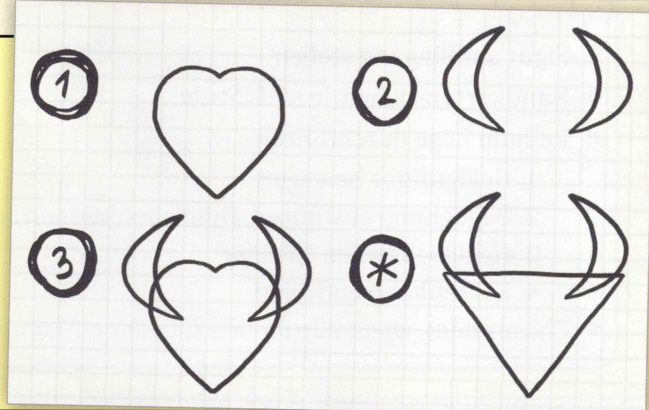
GOBLIN

Für den Goblin benötigst du ein liegendes Oval ① und zwei Dreiecke ②. Die Dreiecke stehen hochkant, die Spitzen ragen in das Oval hinein, welches sich dazwischen befindet ③. Fertig ist der Goblin ④.



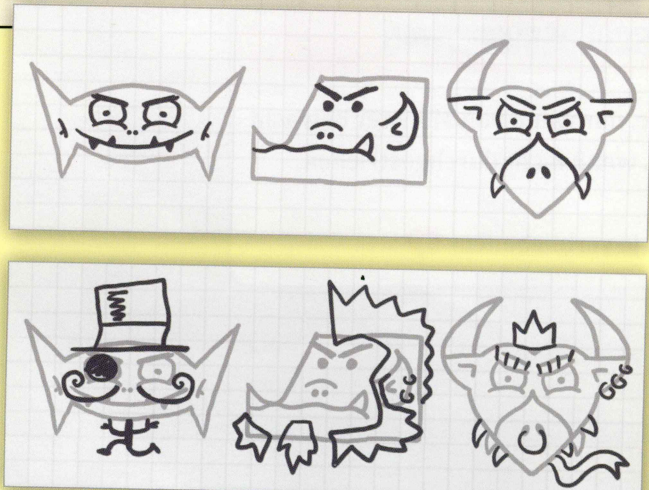
ORK

Ein Ork ist ein richtiger Klotzkopf. Dazu brauchst du ein Quadrat ① und eine kleine Sprungschanze, die nach links führt ②. Die Schanze setzt du links vom Quadrat an ③ und schon hast du einen Ork ④.



DRACHE

Auch einen komplizierten Drachen kannst du in wenigen Schritten zeichnen. Du benötigst dazu ein Herz ① und zwei Halbmonde ②. Setze die Halbmonde oben auf das Herz, und schon ist dein Drache fertig ③. Falls du bereits am Herz scheiterst, reicht auch ein Dreieck ④.



AUSSCHMÜCKEN

Damit deine Monster nun auch noch wirklich furchteinflößend aussehen, fehlen noch ein paar wichtige Merkmale. Zeichne Augen, Mund und Nase bzw. Schnauze ein. Vielleicht auch ein kleines Detail wie eine Warze oder einen Ohrring, ganz wie du willst.

Du wirst feststellen, dass du mit diesen einfachen Grundformen schnelle und unverwechselbare Monster zeichnen und nach Belieben ausschmücken kannst.

FALLE UND WAND



Glaubst du wirklich, wir erklären dir das Zeichnen von Fallen und Wänden? Wir sind hier in der Zeichenschule, nicht im Zeichenkindergarten!

SPIELVORBEREITUNG:

- Dungeonblatt, Wertungsblatt, Stift, Figur nehmen
- Karten mischen, dann entfernen:
 - 2 Dungeonmeister: 18 Karten
 - 3 Dungeonmeister: 4 Karten
 - 4 Dungeonmeister: 1 Karte
- Startspitzer vergeben, restliches Material bereitlegen

PHASE A: DUNGEON BAUEN

- 14 Runden, pro Runde auslegen:
 - 2 Dungeonmeister: 3 Karten
 - 3 Dungeonmeister: 4 Karten
 - 4 Dungeonmeister: 5 Karten
- Reihum je 1 Karte wählen
- Elemente einbauen, Bauregeln beachten
- Aus eigenen Karten persönlichen Aktionsstapel bilden
- Aus übrigen Karten allgemeinen Ablagestapel bilden
- Nach jeder Runde Startspitzer weitergeben
- Am Ende: Schätze zählen und Anzahl eintragen

PHASE B: HELDENWEG FESTLEGEN

- Blatt nach links geben
- Durchgehenden Weg einzeichnen, Regeln beachten
- Blatt nach rechts zurückgeben

PHASE C: DUNGEON VERTEIDIGEN

- Figur auf Eingang stellen
- Handkarten ziehen, je nach Stufe
- Reihum Züge durchführen:
 1. Heldenfigur bewegen
 2. Begegnung ausführen, Dungeonaktionen spielen
 3. Heldenaktionen spielen
 4. Kartenhand auffüllen
- Phase endet, wenn alle Helden tot oder entkommen

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

- Schätze: Punkte je nach Stufe, nur wenn von Monster bewacht
- Monster: Punkte je nach Art, wenn nicht durchgestrichen
- Heldentod: 5 Punkte
- Herzsymbole: 1 Minuspunkt je verbliebenem ❤️

IMPRESSUM

Autor: Ulrich Blum

Illustration: John Kovalic,
Adam Levermore, Barry Slate

Grafikdesign: atelier198

Redaktion: Stefan Stadler

Anleitung: Thygra Spiele

© 2020 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.

Der Autor dankt allen Testspielern, die mit ihrem Feedback mitgeholfen haben Doodle Dungeon zu entwickeln, insbesondere: Robert Grosser, Alex Horst, Holger Schmidt, Jens Merkl, Nicolas D. Lange, Daniel Greiner, Daniel Gaca sowie diversen Spielerinnen und Spielern beim Ali Baba Spieleclub Köln. Ebenso gebührt dem Redakteur, Stefan Stadler, und dem ganzen Team von Pegasus Spiele ein Dank für die tolle Zusammenarbeit.



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)

DuBauG

(DungeonBauGesetz)

Präambel

- (1) Zum Bau eines Dungeons sind nur **amtliche Dungeonblätter** und **amtliche Wertungsblätter** zugelassen.
- (2) Die Namen für „Objekt“ und „Dungeonmeister“ müssen ordnungsgemäß eingetragen sein.

Kapitel 1: Allgemeiner Teil

§1 Einbaupflicht

- (1) Jeder Dungeonmeister muss so viele Elemente einer genommenen Karte wie möglich einbauen. Es ist nicht zulässig, freiwillig auf den Einbau eines Elements zu verzichten.
- (2) Einbauten derselben Karte werden von links nach rechts vorgenommen. Kann ein Element nicht eingebaut werden, verfällt es ersatzlos. Übrige Elemente derselben Karte bleiben davon unberührt.
- (3) Solange die Karte der aktuellen Runde noch offen liegt, dürfen eingebaute Elemente dieser Karte wieder ausradiert und neu eingebaut werden. Sobald die Karte umgedreht wurde, gelten alle Einbauten als beendet und dürfen nicht mehr verändert werden.

§2 Einbauweise

- (1) Wände, Fallen und Monster werden auf leeren Feldern des Dungeons eingezeichnet. Jede Abbildung füllt genau 1 Feld.
- (2) Jede Zeichnung muss eindeutig erkennbar sein. Solange dies gewährleistet ist, dürfen Elemente auch stark vereinfacht gezeichnet werden.
- (3) Die Verwendung der **amtlichen Dungeonschablone** wird nahegelegt.

Kapitel 2: Zeichenregeln

§3 Abstandsregelung

- (1) Zwei Felder eines Dungeons gelten als benachbart, wenn sie waagrecht oder senkrecht aneinandergrenzen. Diagonal aneinandergrenzende Felder gelten nicht als benachbart.
- (2) Monster und Fallen dürfen niemals benachbart zu anderen Monstern und/oder Fallen eingebaut werden.
- (3) Wände dürfen benachbart zu Monstern, Fallen und Wänden eingebaut werden.

§4 Wände

- (1) Beim Einbau jeder Wand ist zu beachten: Jedes Feld eines Dungeons, auf dem keine Wand gebaut wurde, muss jederzeit sowohl vom Eingang als auch vom Ausgang aus über benachbarte Felder, die allesamt nicht mit Wänden bebaut wurden, erreichbar sein. Daraus ergibt sich zugleich, dass es immer einen durchgehenden Weg vom Eingang zum Ausgang geben muss.
- (2) Jede Anordnung von mehreren Wänden auf einer Karte gilt als nur 1 Element, Wandformation genannt. Es muss immer die gesamte Wandformation komplett genau so eingezeichnet werden, wie sie auf der Karte abgebildet ist. Dabei darf die Formation sowohl gedreht als auch gespiegelt werden.
- (3) Kann eine Wandformation nicht komplett eingebaut werden, dürfen auch keine Teile davon eingebaut werden.

§5 Monster

- (1) In amtlichen Dungeons sind 3 unterschiedliche Arten von Monstern zugelassen: Goblins, Orks und Drachen.
- (2) Das Dungeonbauamt darf auf Antrag Sondergenehmigungen für andere Monsterarten erteilen.

§6 Schätze

- (1) Der Einbau eines Schatzes besteht darin, ihn zu verstecken. Dazu notiert ein Dungeonmeister in der linken Spalte des amtlichen Wertungsblatts die Koordinate eines Dungeonfeldes, auf dem der Schatz versteckt werden soll. Auf jedem Feld darf höchstens 1 Schatz versteckt werden.
- (2) Jeder Schatz, auf dessen Feld sich nach dem Dungeonbau kein Monster befindet, geht später automatisch verloren.

§7 Aufwertungen

- (1) Der Einbau einer Aufwertung besteht darin, ein Kästchen im oberen Bereich des amtlichen Dungeonblatts anzukreuzen. Dafür stehen 6 unterschiedliche Kategorien zur Verfügung: Goblin, Ork, Drache, Falle, Schatz und Handkarten.
- (2) Für jede erhaltene Aufwertung darf ein Dungeonmeister 1 leeres Kästchen in einer Kategorie seiner Wahl auf dem amtlichen Dungeonblatt ankreuzen.
- (3) Innerhalb einer Kategorie müssen Kästchen zunächst von links nach rechts, danach ggf. von oben nach unten angekreuzt werden.
- (4) Jede vollständig angekreuzte Gruppe von nebeneinander angeordneten Kästchen schaltet in der jeweiligen Kategorie eine neue Stufe frei und verbessert so die Qualität des Dungeons.

Kapitel 3: Bußgeldvorschriften



DUNGEONAKTIONEN

Axt



Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Monsters deiner Wahl**. Wirf 1 zusätzlichen Würfel und erhöhe die Stärke des Monsters um die geworfene Zahl.

Drachenatem



Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Drachen**. Erhöhe die Stärke des Drachen um 5.

Energy-Drink



Erhalte sofort 2 Aufwertungen. Wie üblich darfst du frei wählen, in welchen Kategorien du die 2 Kästchen ankreuzt. Falls dadurch neue Stufen freigeschaltet werden, sind diese sofort gültig.

Goblindolch



Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Goblins**. Erhöhe die Stärke des Goblins um 3. Falls der Goblin den Kampf gewinnt, erleidet der Held 1 zusätzlichen Schaden.

Nützlicher Krepel



Du darfst dir alle Karten des **Ablagestapels** anschauen. Wähle davon 1 Karte aus und mische sie in deinen persönlichen Aktionsstapel ein.

Orkkeule



Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Orks**. Erhöhe die Stärke des Orks um 4.



Talisman

Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Monsters deiner Wahl**. Wirf 2 zusätzliche Würfel. Entferne danach die 2 Würfel mit den niedrigsten Zahlen aus dem Kampf. Bestimme dann die Stärke des Monsters mit den 2 verbliebenen Würfelzahlen erneut.



Verfluchte Klinge

Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Monsters deiner Wahl**. Du darfst in diesem Kampf keine weiteren Dungeonaktionen mehr spielen.

Wirf 2 zusätzliche Würfel und erhöhe die Stärke des Monsters um die geworfenen Zahlen. Gewinnt das Monster den Kampf, erleidet der Held den üblichen Schaden.

War die Summe der 4 geworfenen Zahlen (ohne die freigeschaltete Stufe des Monsters) niedriger als 20, flieht das Monster vor Angst – unabhängig davon, ob es den Kampf gewonnen oder verloren hat. Streiche es durch. Dieses Feld gilt ab sofort als leeres Feld.



Zielwasser

Spiele diese Aktion **nach** deinem Würfelwurf im Kampf eines **Monsters deiner Wahl**. Erhöhe die Stärke des Monsters um 3.



HELDENAKTIONEN

Bombe



Handle diese Aktion in deinem Dungeon zu Beginn deines Zugs ab. Der Dungeonmeister, der diese Bombe ausgespielt hat, wählt nun 1 Monster in deinem Dungeon. Das Monster darf sich nicht auf dem eingezeichneten Heldenweg befinden und darf höchstens 5 Felder von der Heldenfigur entfernt sein. (Wie immer zählt ihr nur waagerecht und senkrecht.)

Das gewählte Monster stirbt sofort. Streiche es durch. Dieses Feld gilt ab sofort als leeres Feld. Befindet sich kein Monster innerhalb der erlaubten Entfernung, verfällt die Bombe wirkungslos.

Liegen 2 Bomben vor dir aus, werden beide nacheinander in der Reihenfolge, in der sie ausgespielt wurden, abgehandelt.

Fluch



Handle diese Aktion in deinem Dungeon ab, sobald sich das nächste Mal eines deiner Monster in einem Kampf befindet und nachdem alle eventuell gespielten Dungeonaktionen abgehandelt wurden. Die Stärke des Monsters verringert sich um 3.

Liegen 2 Flüche vor dir aus, werden beide gleichzeitig abgehandelt. Die Stärke des Monsters verringert sich dann um 6.

Heiltrank



Handle diese Aktion in deinem Dungeon zu Beginn deines Zugs ab. Der Held in deinem Dungeon erhält bis zu 2 zuvor verlorene zurück. (Verwende dazu am besten den beiliegenden Radiergummi.)

Liegen 2 Heiltränke vor dir aus, werden beide gleichzeitig abgehandelt. Der Held erhält dann bis zu 4 zuvor verlorene zurück.



Schild

Handle diese Aktion in deinem Dungeon ab, sobald der Held das nächste Mal Schaden erleiden würde. Er erleidet bis zu 2-Schaden weniger.

Liegen 2 Schilde vor dir aus, werden beide gleichzeitig abgehandelt (auch wenn der Held nicht mehr als 2 Schaden erleiden würde). Der Held erleidet dann bis zu 4 Schaden weniger.



Sprung

Handle diese Aktion in deinem Dungeon ab, sobald der Held das nächste Mal auf ein Feld mit einer Falle bewegt werden würde. Der Held ignoriert das Feld mit dieser Falle und zieht sofort weiter, so als wäre es ein leeres Feld gewesen. Die Falle wird nicht ausgelöst und bleibt aktiv.

Liegen 2 Sprünge vor dir aus, werden beide gleichzeitig abgehandelt. Es wird aber nur diese eine Falle übersprungen, der zweite Sprung verfällt also wirkungslos.



Vergiftete Waffe

Handle diese Aktion in deinem Dungeon ab, sobald das nächste Mal eines deiner Monster einen Kampf gewinnt. Der Held erleidet den üblichen Schaden, aber zusätzlich stirbt das Monster. Streiche es durch. Dieses Feld gilt ab sofort als leeres Feld.

Liegen 2 vergiftete Waffen vor dir aus, werden beide gleichzeitig abgehandelt. Es stirbt aber nur dieses eine Monster, die zweite Waffe verfällt also wirkungslos.