

## SPELOVERZICHT

In iedere ronde van **Welcome to the Dungeon** bieden spelers om te bepalen welke speler de Held de Dungeon in mag sturen. Tijdens je beurt mag je de Dungeon bevolken met Monsters, Uitrusting afpakken van de Held of je terugtrekken uit de bieding. Daarna gaat de Held met de overgebleven Uitrusting de Dungeon in. Daar zal hij het hoofd moeten bieden aan alle Monsters die hij tegenkomt.



## DOEL VAN HET SPEL

Als je twee missies in de Dungeon succesvol weet te volbrengen, dan win je het spel. Maar als je twee keer faalt, dan ben je uitgeschakeld. Zo kun je het spel ook winnen wanneer je uiteindelijk als laatste speler overgebleven bent.

## SPELMATERIAAL

Welcome to the Dungeon bevat het volgende spelmateriaal:

- 13 Monsterkaarten
- 4 Overzichtskaarten
- 4 Heldentegels
- 24 Uitrustingtegels
- 8 Overwinningskaarten
- deze spelregels.



### MONSTERKAART

- 1 Kracht van het Monster
- 2 Uitrusting die het kan verslaan



### OVERZICHTSKAART

Witte zijde / rode zijde  
(rood na 1 mislukte missie)



### HELD

- 1 Naam
- 2 Levenspunten (LP)



### UITRUSTINGTEGEL

- 1 Naam
- 2 Effect



### OVERWINNINGSKAART

## SPELOPZET

1. Kies een willekeurige Held (deze is voor alle spelers hetzelfde) en leg deze open op tafel. We adviseren je om de Ridder te nemen als je dit spel voor het eerst speelt.
2. Leg de 6 Uitrustingtegels, die bij de gekozen Held horen, open naast elkaar. Deze kaarten zijn herkenbaar aan de kleur. In het geval van bijvoorbeeld de Ridder zijn dit het *Harnas*, het *Beslagen Schild*, het *Vorpel Zwaard*, de *Drakenspeer*, de *Heilige Graal* en de *Fakkels*.

Voorbeeldopstelling voor 2 spelers:



- 1 Speler 1
- 2 Stapel Monsterkaarten
- 3 Held
- 4 Uitrusting van de Held

3. Schud alle Monsterkaarten en leg deze gedekt op een stapel.
  4. Geef iedere speler een Overzichtskaart. Deze leg je, met de witte zijde naar boven, voor je neer.
  5. Bepaal de plaats voor de Dungeonstapel. Hier worden iedere biedfase de gedekte Monsterkaarten neergelegd.
  6. Leg de Overwinningkaarten op een stapel. Na een geslaagde missie ontvang je een Overwinningkaart.
- Bepaal onderling wie de startspeler wordt.

- 5 Dungeonstapel
- 6 Overwinningkaarten
- 7 Speler 2

## 47 SPELVERLOOP

Het spel duurt meerdere ronden. In elke ronde bieden de spelers om te bepalen welke speler met de Held de Dungeon zal betreden. De strijd in de Dungeon brengt je dichterbij een overwinning... of een nederlaag, afhankelijk van de uitkomst van de gevechten.

### EEN SPELRONDE

Elke spelronde bestaat uit twee fases:

- Biedfase
- Dungeonfase

#### BIEDFASE

Speel met de wijzers van de klok mee. Tijdens je beurt kies je één van de volgende acties:

- Pak een kaart van de stapel Monsterkaarten.
- Sla je beurt over. Je speelt pas weer mee in de volgende ronde.

*Opmerking: als de stapel Monsterkaarten op is, moet je passen tijdens je beurt. Ben je nog de enige speler die niet gepast heeft, kijk dan bij "Einde van de biedfase".*

#### PAK EEN KAART

Neem de bovenste kaart van de stapel Monsterkaarten.

Bekijk de kaart (zonder deze aan andere spelers te laten zien) en kies één van de volgende opties:

1. **Plaats je Monster in de Dungeon.** Leg de Monsterkaart gedekt op de Dungeonstapel. Op deze stapel komen alle Monsters te liggen die verslagen moeten worden door de speler die met de Held de Dungeon betreedt. Je mag op ieder moment kijken hoeveel Monsters er op de Dungeonstapel liggen, maar je mag de kaarten zelf niet bekijken.

2. **Leg het Monster gedekt voor je neer.** In dit geval moet je een stuk Uitrusting van de Held opofferen. Kies één van de Uitrustingtegels van de Held en plaats deze op het Monster dat je zojuist gedekt voor je hebt neergelegd. Beiden doen deze ronde niet meer mee.  
*Opmerking: als je een Monsterkaart pakt en je Held heeft geen Uitrusting meer, dan moet je het Monster op de Dungeonstapel leggen.*

Zodra je een keuze gemaakt hebt, is jouw beurt ten einde.

De volgende speler, die nog niet gepast heeft, is nu aan de beurt.

#### EINDE VAN DE BIJEFASE

**Wanneer er slechts één speler is die nog niet gepast heeft,** eindigt de biedfase. Deze overgebleven speler rest de zware taak om tijdens de Dungeonfase de Held door de Dungeon te leiden. Daarbij mag hij gebruik maken van de resterende Uitrusting.

#### DUNGEONFASE

**Alleen de speler die tijdens de biedfase niet gepast heeft, speelt de Dungeonfase.**

Bepaal eerst het aantal levenspunten (LP) dat je hebt: tel daartoe het aantal levenspunten van de Held en zijn Uitrusting bij elkaar op. Draai de bovenste kaart van de Dungeonstapel open waarbij een Monster verschijnt. Wanneer dit Monster verslagen is (of jou verslagen heeft), wordt pas gekeken of er een volgend Monster van de Dungeonstapel opgedraaid moet worden.



• Heb je Uitrusting waarmee je het Monster kan en wil verslaan, dan leg je de Monsterkaart af zonder dat je LP verliest.

*Opmerking: sommige stukken Uitrusting kun je slechts eenmaal gebruiken, deze moeten na gebruik afgelegd worden.*

• Is het Monster niet verslagen of wil je dit Monster niet verslaan, dan verlies je evenveel LP als de kracht van het Monster. Vervolgens wordt de Monsterkaart afgelegd.

Hierna wordt een volgend Monster opengedraaid, totdat er geen Monsters meer in de Dungeon zijn of totdat je missie mislukt is.

• De missie is mislukt als het aantal LP van je Held op 0 (of minder) komt. Licht je Overzichtskaart met de witte zijde naar boven, draai deze dan om zodat de rode zijde boven komt te liggen. Licht de Overzichtskaart al met de rode zijde naar boven, dan ben je uitgeschakeld. De laatst overgebleven speler wint het spel!

*Opmerking: als je Held 0 (of minder) LP heeft, dan kun je de missie toch met succes afronden door gebruik te maken van de Uitrustingtegels **Almachtigheid** of **Medicijndrankje**.*

- Zijn alle Monsters verslagen (en is het aantal LP van je Held nog minimaal 1), dan heeft je Held de Dungeon overleefd en is je missie geslaagd. Neem een Overwinningkaart en leg deze voor je neer. Is dit je 2e Overwinningkaart, dan heb je het spel meteen gewonnen!

**De ronde is nu afgelopen.**

Als er nog geen winnaar is, dan wordt een nieuwe spelronde gespeeld.

## EEN NIEUWE SPELRONDE

Schud alle Monsterkaarten (ook de in de vorige ronde afgelegde Monsters) en maak hiervan een gedekte stapel. De speler die in de vorige ronde naar de Dungeon is geweest, kiest de Held voor deze ronde (Ridder, Barbaar, Tovenaar of Dief). Leg de Held met de daarbij behorende Uitrusting centraal op tafel.

Start nu met de nieuwe spelronde. **De speler die de vorige ronde naar de Dungeon is geweest, is nu de startspeler.** Indien deze speler in de vorige ronde uitgeschakeld is, dan begint de speler links van hem.

## EINDE VAN HET SPEL

Je wint het spel op één van de volgende manieren:

- Je krijgt een tweede Overwinningkaart.
- Alle andere spelers zijn uitgeschakeld.

## MONSTEROVERZICHT



**GOBLIN**  
Kracht 1



**GOLEM**  
Kracht 5



**SKELET**  
Kracht 2



**ONDODE TOVENAAR**  
Kracht 6



**ORK**  
Kracht 3



**DEMOON**  
Kracht 7



**VAMPIER**  
Kracht 4



**DRAAK**  
Kracht 9

## TEGEL TOELICHTING



**MACHTIGE RING:** Als je een Goblin of Skelet tegenkomt, dan wordt deze verslagen. Je krijgt daarbij 1 respectievelijk 2 extra levenspunten (LP).



**VORPAL ZWAARD/VORPAL DOLK:** Voordat je de eerste Dungeonkaart omdraait, kies je een type Monster. Je verslaat alle Monsters van dat type. Als je bijvoorbeeld Skeletten kiest, versla je elke Skelet dat je in de Dungeon tegenkomt.



**VORPAL BIJL:** Je kunt ervoor kiezen het Monster dat je nu in de Dungeon tegenkomt meteen te verslaan, de *Vorpals Bijl* wordt hierna afgelegd. Je mag vooraf niet bekijken welke Monsters er verder in de Dungeon zitten.



**ALMACHTIGHEID:** Mocht je op het punt staan te sterven, dan mag je kijken of alle Dungeonkaarten verschillende Monsters bevatten. In dat geval slaag je alsnog voor de missie. Een Dungeonkaart die met *Vormverandering* is teruggelegd op de stapel Monsterkaarten, wordt niet meegeteld voor de tegel *Almachtigheid*.



**DEMONISCH PACT:** Wanneer je als laatste Monster de Demoon van de Dungeonstapel pakt, dan kun je *Demonisch Pact* hiervoor gebruiken. Er is uiteraard geen volgend Monster meer om te verslaan.



**VORMVERANDERING:** Als de stapel Monsterkaarten op is, dan kun je *Vormverandering* niet meer gebruiken. Na gebruik wordt *Vormverandering* afgelegd.



**MEDICIJNDRANKJE:** Als je 0 (of minder) LP over hebt door de aanval van een Monster, gebruik dan het *Medicijnrankje*. Speel verder met het aantal LP dat op je Heldentegel staat (zoals 4 voor de Barbaar of 3 voor de Dief). Het *Medicijnrankje* wordt na gebruik afgelegd.



## VARIANT

De auteur suggereert de volgende spelvariant: In de eerste beurt van de biedfase moet je de Monsterkaart die je trekt, in de Dungeon plaatsen.



### DUNGEON OF MANDOM

Welcome to the Dungeon is de vernieuwde versie van het originele Japanse spel *Dungeon of Mandom*. In deze vernieuwde editie zitten - naast de Ridder - drie extra Helden waarmee je kunt spelen.

### CREDITS

SPELAUTEUR: Masato Uesugi

ILLUSTRATIES: Paul Mafayon

#### NEDERLANDSE EDITIE

VERTALING: Rogier van Vugt, Sandra Pellegrom en Enrico van Kessel

GRAFISCHE VORMGEVING: Stefan Meeuwssen

©2013 Oink Games

OINK GAMES, WELCOME TO THE DUNGEON, and their logos are trademarks of OINK GAMES.

©2015 IELLO USA LLC. IELLO and its logo are trademarks of IELLO USA LLC.

©2015-2021 IELLO - IELLO, 9 avenue des Erables, lot 341, 54180 Heillecourt - FRANCE

WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit product bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. Informatie bewaren voor referentie. Geproduceerd in China.

### DISTRIBUTIE:

Asmodee The Netherlands

Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - The Netherlands



Oink Games



# SPELREGELS