



WILLKOMMEN IM
Dungeon



ÜBERSICHT

In jeder Runde **Willkommen im Dungeon** ringen die Spieler darum, den Abenteurer in den Dungeon schicken zu „dürfen“. In seinem Zug kann man entweder Monster im Dungeon platzieren, dem Abenteurer einen Teil seiner Ausrüstung rauben oder durch Passen aus der laufenden Runde aussteigen. Wer am Ende übrig ist, schickt den Abenteurer mitsamt der ihm verbliebenen Ausrüstung in den Dungeon und stellt sich allen Monstern, die in dieser Runde dort platziert wurden.



ZIEL DES SPIELS

Wer erfolgreich zwei Dungeons durchquert hat, gewinnt das Spiel; doch wer in zwei Dungeons versagte, scheidet aus dem Spiel aus. Daher kann man das Spiel auch gewinnen, wenn man der letzte verbleibende Spieler ist.

INHALT

Diese Box enthält alles, was man zum Spielen benötigt:

- 13 Monsterkarten
- 4 Übersichtskarten
- 4 Abenteurermarker
- 24 Ausrüstungsmarker
- 8 Erfolgskarten
- diese Spielregel



ABENTEURER

- 1 Name
- 2 Lebenspunkte (LP)



ERFOLGSKARTE



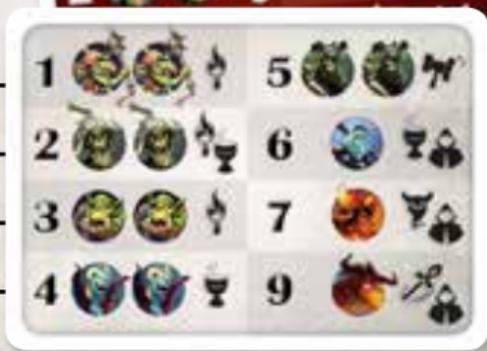
MONSTERKARTE

- 1** Stärke des Monsters
- 2** Ausrüstungsart, die dieses Monster besiegt



AURÜSTUNGSMARKER

- 1** Name
- 2** Effekt



Goblin

Skelett

Ork

Vampir

Golem

Lich

Dämon

Drache

ÜBERSICHTSKARTE

Weißer Seite/Rote Seite (1 Fehlschlag)

SPIELAUFBAU

1. Bestimmt zufällig oder zieht gezielt einen Abenteurer (alle Spieler teilen sich einen) und legt diesen in die Tischmitte. Für die erste Spielrunde wird der Krieger als Abenteurer empfohlen.
2. Unterhalb des Abenteurers werden die sechs farblich zu ihm passenden Ausrüstungsmarker ausgelegt. Für den Krieger würden beispielsweise die folgenden Ausrüstungsmarker ausgelegt werden: Scharfes Schwert, Drachenspeer, Ritterschild, Plattenpanzer, Fackel und Heiliger Gral.

Beispielaufbau für 2 Spieler:



- 1 Spieler 1
- 2 Monsterstapel
- 3 Abenteurer
- 4 Ausrüstung des Abenteurers

3. Die Monsterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
 4. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte, die er mit der weißen Seite nach oben vor sich ablegt.
 5. Der Ort für den momentan leeren Dungeonstapel wird festgelegt: Dort werden in jeder Runde die Monsterkarten platziert.
 6. Es werden 5 Erfolgskarten als Stapel bereitgelegt. Die übrigen 3 Erfolgskarten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Wer als letztes in einer Höhle war, wird Startspieler.

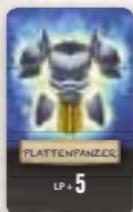
5



6



7



5 Dungeonstapel

6 Erfolgskarten

7 Spieler 2

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, in welchen die Spieler darum wetteifern, wer den Abenteurer in den Dungeon schickt. Der letzte verbleibende Spieler der Vorbereitungsphase stellt sich mit dem Abenteurer den Gefahren des Dungeons und kommt so Sieg oder Niederlage einen Schritt näher.

WIE EINE RUNDE GESPIELT WIRD

Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

- Vorbereitungsphase
- Dungeonphase

VORBEREITUNGSPHASE

Während dieser Phase wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, muss sich für eine der beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Eine Karte ziehen.
- Passen und dadurch für diese Runde ausscheiden.

Der Spieler darf bis zur nächsten Runde nicht mehr mitspielen.

Hinweis: Wenn man am Zug ist und das Monsterdeck ist leer, muss man passen.



EINE KARTE ZIEHEN

Wer sich dafür entscheidet, **eine Karte zu ziehen**, zieht die oberste Karte vom Monsterdeck und sieht sie sich an, ohne sie den anderen zu zeigen. Dann muss er sich für eine der beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

1. **Das Monster in den Dungeon legen.** Wer sich hierfür entscheidet, legt das Monster verdeckt auf den Dungeonstapel. Auf diesem Stapel liegen alle Monster, denen sich der Abenteurer stellen muss, wenn er in den Dungeon geht.

Hinweis: Die Anzahl der Monsterkarten darf jederzeit nachgezählt werden, die Karten dürfen jedoch nicht angesehen werden.

2. **Das Monster verdeckt vor sich legen.** Wer sich hierfür entscheidet, legt das Monster verdeckt vor sich ab und legt anschließend ein beliebiges Ausrüstungsstück des Abenteurers auf das Monster. Das Monster und die Ausrüstung gelten für den Rest der Runde als abgelegt.

Hinweis: Falls der Abenteurer keine Ausrüstung mehr hat, muss das Monster in den Dungeon gelegt werden.

Sobald das Monster und eventuell Ausrüstung gelegt wurden, ist der Zug des aktuellen Spielers vorbei und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

DAS ENDE DER VORBEREITUNGSPHASE

Sobald alle Spieler außer einem gepasst haben, endet die Vorbereitungsphase. Der letzte Spieler muss den Abenteurer, bewaffnet mit dem kläglichen Rest seiner Ausrüstung, in den Dungeon schicken. Für ihn geht es weiter mit der Dungeonphase.

DUNGEONPHASE

Nur der Spieler, der nicht gepasst hat, nimmt an dieser Runde teil.

Zuerst wird die Gesamtanzahl der Lebenspunkte (LP) des Abenteurers berechnet. Dazu wird der LP-Wert des Abenteurers mit dem seiner Ausrüstung zusammengezählt.

Dann wird eine Karte des Dungeonstapels nach der anderen aufgedeckt.

- Besitzt der Abenteurer noch Ausrüstung, mit der das Monster besiegt werden kann, wird das Monster abgelegt, ohne dass der Abenteurer LP verliert.
- Andernfalls verliert der Abenteurer LP in Höhe der Stärke des Monsters. Danach wird das Monster abgelegt.

So geht es weiter, bis keine Monster mehr im Dungeon sind.

- Hat der Abenteurer am Ende noch mindestens **1 Lebenspunkt** übrig, war er erfolgreich und hat den Dungeon überlebt. Der Spieler erhält eine Erfolgskarte. Ist dies seine zweite Erfolgskarte, gewinnt er sofort das Spiel!
- Hat der Abenteurer keine Lebenspunkte mehr, war er nicht erfolgreich. Der Spieler muss seine Übersichtskarte von der weißen auf die rote Seite drehen. Lag bereits die rote Seite oben, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Sobald alle Spieler außer einem ausgeschieden sind, gewinnt der letzte verbliebene Spieler sofort das Spiel.

Nachdem der Abenteurer sich dem Dungeon gestellt hat, werden alle abgelegten Monsterkarten aufgedeckt.

Die Runde ist vorbei. Falls noch niemand das Spiel gewonnen hat, beginnt eine neue Runde.

171 NEUE RUNDE

Alle Monsterkarten werden gemischt und als neuer Monsterstapel bereitgelegt. Der Spieler, der gerade aus dem Dungeon zurückgekommen ist, wählt den nächsten Abenteurer aus (Krieger, Barbar, Magier oder Schurke). Der Abenteurer und seine Ausrüstung werden in der Tischmitte bereitgelegt.

Die nächste Runde beginnt: **Startspieler ist derjenige, der gerade im Dungeon war.** Falls dieser Spieler aus dem Spiel ausgeschieden ist, wird der Spieler zu seiner Linken Startspieler.

171 DAS ENDE DES SPIELS

Man gewinnt das Spiel sofort, wenn ...

- man seine **zweite Erfolgskarte** erhält.
- alle anderen Spieler aus dem Spiel **ausgeschieden** sind.



ERLÄUTERUNG DER AUSRÜSTUNG



RING DER MACHT: Begegnest du beispielsweise einem Goblin und einem Skelett im Dungeon, besiegst du diese und fügst ihre Stärke (1 + 2) deinen LP hinzu.



SCHARFES SCHWERT / SCHARFER DOLCH: Benenne, noch bevor du die erste Dungeonkarte aufdeckst, ein Monster. Du besiegst alle Monster mit diesem Namen. Entscheidest du dich beispielsweise für Skelette und es befinden sich zwei im Dungeon, besiegst du beide.



TÖDLICHE AXT: Bestimme direkt nach dem Aufdecken einer Dungeonkarte, ob du dieses Monster mit der Tödlichen Axt besiegst. Also bevor du das nächste Monster aufdeckst.



ALLMACHT: Nachdem alle Dungeonkarten aufgedeckt wurden, wird geschaut, ob alle Monster im Dungeon unterschiedliche Namen haben. Wenn ja, gewinnst du die Runde, selbst wenn du sie eigentlich verlieren würdest.



DÄMONISCHER PAKT: Ist der Dämon das letzte Monster im Dungeon, besiegst du ihn einfach; der zweite Part des Dämonischen Paktes verfällt dann.



VERWANDLUNG: Ist das Monsterdeck leer, kannst du diese Karte nicht länger benutzen. Das ersetzte Monster wird abgelegt, es zählt also nicht weiter zu den Monstern des Dungeons (für „Allmacht“).



HEILTRANK: Hast du 0 oder weniger LP, nutze sofort den Heiltrank. Dies erhöht deine LP einmalig auf die auf dem Abenteuerer angegebenen LP (4 für den Barbaren, 3 für den Schurken). Der Heiltrank kann nicht für später aufgespart werden: Sich tot stellen gilt nicht!



VARIANTE

Der Autor schlägt folgende Spielvariante vor: Während des ersten Zugs der Vorbereitungsphase **müssen** gezogene Karten in den Dungeon gelegt werden.



DUNGEON OF MANDOM

Im Japanischen hieß dieses Spiel ursprünglich *Dungeon of Mandom*. Die vorliegende Edition **Willkommen im Dungeon** erweitert das ursprüngliche Spiel um drei weitere Abenteurer und ihre Ausrüstungskarten, die in jeder Runde als Alternative zum Krieger genutzt werden können.

CREDITS

AUTOR: Masato Uesugi

ILLUSTRATIONEN: Paul Mafayon

ÜBERSETZUNG INS ENGLISCHE: Nathan Morse

PRODUKTIONSMANAGER: Ludovic Papais & Olivier Trocklé

HERAUSGEBER, ADAPTATION & LEKTORAT: IELLO

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Sabine Machaczek

ÜBERSETZUNG: Jasmin Ickes

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT: Fiona Carey

UNTER MITARBEIT VON: Jan Fehrenberg, Marcus Lange, Philip Striezel

PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller

©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.



Oink Games



Heidelberger
Spieleverlag

