

DUNGEON TIMOR™

UNGEHEUER SCHNELLE ABENTEUER



REGELN



„ICH WILL EUCH SINGEN, MEINE LAUTE EUCH SPIELEN,
VON TAPFEREN HELDEN, DIE NIEMALS FIELEN.
OB DRACHEN, PRINZESSINNEN, RASENDES HEER,
KEIN ABENTEUER WAR IHNEN ZU SCHWER.
IM HERZEN DER DUNGEONS WAREN SIE ZU HAUS,
DORT MACHTEN SIE JEDEM FEIND DEN GARAUS.
NUN SIND SIE FORT, IM CHAOS DAS LAND,
IHR JUNGEN HELDEN, EILT UNS ZUR HAND ...“

DAS SPIEL

Dungeon Time ist ein kooperatives Echtzeit-Kartenspiel. Das bedeutet ihr arbeitet alle zusammen, um gemeinsam zu gewinnen oder zu verlieren! Jedes Spiel besteht aus einer Ausrüstungsphase, für die ihr 5 Minuten Zeit habt, und einer Abenteuerphase, in der ihr in aller Ruhe schaut, ob ihr eure Missionen mit den Gegenständen im Rucksack erfüllen könnt.

Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl Handkarten, die die anderen nicht sehen dürfen. In der Ausrüstungsphase fragen die Spieler mit Missionskarten auf der Hand ihre Mitspieler nach Gegenständen, die benötigt werden, um die Mission zu erfüllen. Dann legen die Spieler gemeinsam Gegenstandskarten auf das Rucksacktableau und die Missionskarte wird obendrauf gelegt.

In der Abenteuerphase wird der Kartenstapel auf dem Rucksacktableau umgedreht und Karte für Karte aufgedeckt. Immer wenn eine Missionskarte gezogen wird, wird geschaut, ob die benötigten Gegenstände ausliegen. Falls ja, werden die Gegenstände abgelegt, die Missionskarte kommt auf den Stapel

der erfolgreichen Missionen und die Gruppe erhält eine Belohnung. Falls nein, wird nur die Missionskarte abgelegt.

Hat die Gruppe zu viele Missionen nicht geschafft, sammeln sich unbenutzte Gegenstände an: Achtung, liegen mehr Gegenstände aus als in den Rucksack passen, hat die Gruppe sofort verloren! Konnte die Gruppe die im jeweiligen Szenario geforderte Anzahl an Missionen erfüllen, hat sie gewonnen.



SPIELMATERIAL



48 Gegenstandskarten
(4 Karten pro Gegenstand)



48 Missionskarten
(werden in 4 Stapel zu je 12 Karten aufgeteilt)



10 Heldenkarten



4 Abenteuerkarten



4 Abenteuer-Schriftrollen



1 Rucksacktableau
(nachfolgend: Rucksack)



24 Belohnungsplättchen
(2 Plättchen pro Gegenstand)



1 Sanduhr
(5 Minuten)



1 Spielregel

AUFBAU

- › Legt die Belohnungsplättchen zunächst zur Seite (nach Gegenständen geordnet). Diese braucht ihr im Moment nicht.
- › Legt den Rucksack in die Tischmitte.
- › Wählt ein Szenario aus, welches ihr spielen wollt (Szenarien befinden sich auf Seite 9), sucht die dafür benötigten 12 Missionskarten heraus und mischt sie. Die restlichen Missionskarten werden zurück in die Box gelegt.

Hinweis: Ist dies eure erste Partie, empfehlen wir, das Einzelszenario „Trainingsgrundlagen“. Dafür benötigt ihr die 12 grünen Missionskarten und müsst 10 davon erfüllen.

- › Mischt alle Gegenstandskarten und nehmt die in der Tabelle unten angegebene Zahl davon (abhängig von der Spieleranzahl). Dann nehmt ihr 2 Missionskarten und mischt sie mit den gezogenen Gegenstandskarten. Diese Karten teilt ihr gleichmäßig an alle Spieler aus: Nun hat jeder die bei Starthand angegebene Anzahl an Karten.

SPIELER	KARTEN	STARTHAND
1 Spieler	13 Gegenstände + 2 Missionen	15 Karten
2 Spieler	12 Gegenstände + 2 Missionen	7 Karten
3 Spieler	13 Gegenstände + 2 Missionen	5 Karten
4 Spieler	14 Gegenstände + 2 Missionen	4 Karten
5 Spieler	13 Gegenstände + 2 Missionen	3 Karten

Hinweis: Ein oder zwei Spieler werden sowohl Missions- als auch Gegenstandskarten auf der Hand haben.

- › Mischt die übrigen Gegenstandskarten mit den 10 restlichen Missionskarten, um den Nachziehstapel zu bilden. Die Rückseite der obersten Karte zeigt, um welche Kartensorte es sich hier handelt – dies ist Absicht und stellt eine wichtige Information für die Spieler dar!
- › Der Nachziehstapel wird in die Tischmitte neben den Rucksack gelegt, sodass er für alle Spieler leicht zu erreichen ist.
- › Stellt die Sanduhr für mindestens einen Spieler gut erreichbar auf den Tisch.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in 2 Phasen ab:

1. **Ausrüstungsphase (in Echtzeit)**
2. **Abenteuerphase (nicht in Echtzeit)**

1. AUSRÜSTUNGSPHASE

Die Spieler sehen sich ihre Starthand an. Wenn alle bereit sind, dreht ein Spieler die Sanduhr um und die Ausrüstungsphase beginnt.

Es gibt keine Spielzüge. Jeder Spieler kann jederzeit Karten von seiner Hand ausspielen, auch mehrere auf einmal.

Karten müssen aufgedeckt und aufeinander auf dem Rucksack abgelegt werden, um so den Story-Stapel zu bilden.

Die Spieler dürfen ungehindert miteinander sprechen (fehlende Kommunikation ist hier sogar ein ziemlich sicherer Weg, das Spiel zu verlieren!) und sich nach Gegenständen fragen, die sie für den Abschluss ihrer Missionskarten brauchen, sowie die Gegenstände mitteilen, die sie auf der Hand haben.

Denkt ein Spieler, dass der Story-Stapel die richtigen Karten für das Erfüllen einer Mission enthält, die er auf der Hand hat, sollte er diese Mission ausspielen und oben auf dem Story-Stapel ablegen.

Seid jedoch vorsichtig! Liegt eine Karte einmal auf dem Story-Stapel, kann sie nicht mehr von dort zurückgenommen werden, und der Inhalt des Story-Stapels darf in dieser Phase nicht kontrolliert werden.

Immer, nachdem ein Spieler eine Karte (egal ob Gegenstands- oder Missionskarte) ausgespielt hat, sollte er sofort eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, damit er wieder die anfängliche Anzahl an Karten auf der Hand hat. Vergisst der Spieler dies, darf er nachziehen, sobald er sich daran erinnert.

Sollten die Spieler nicht die richtigen Gegenstandskarten für den Abschluss einer Mission zur Verfügung haben, kann jeder Spieler zu jeder Zeit eine oder mehrere Karten von seiner Hand ablegen und wieder Karten nachziehen.

Achtung! Die so abgelegten Karten bilden einen separaten Ablagestapel neben dem Story-Stapel und werden nicht auf den Rucksack gelegt.

Die Spieler sollten beim Ablegen von Gegenständen immer überlegen, ob ihnen eine Karte nicht noch nützlich sein könnte.

Anstatt eine Karte abzulegen, kann sie auch auf den Story-Stapel ausgespielt werden in der Hoffnung, dass sie dort später noch Verwendung findet.

MISSIONSKARTEN

Missionskarten bestehen aus einem Namen, einer kurzen Erklärung der Mission sowie einigen wichtigen Informationen zum Spiel:

- › Die für eine Mission benötigten Gegenstände sind auf der oberen Hälfte der Karte abgebildet. Versucht euch zu erinnern, ob sich diese Gegenstände im Story-Stapel befinden, bevor ihr die Mission ausspielt.

**Benötigte
Gegenstände**



**Mögliche
Belohnung**

- › Die untere Hälfte der Karte zeigt die Belohnung, die die Spieler in der Abenteuerphase erhalten, wenn sie die Mission erfolgreich abgeschlossen haben. Die Belohnung erfolgt nach folgenden Regeln:
 - › Ist ein Gegenstand als Belohnung abgebildet, nehmen sich die Spieler ein entsprechendes Belohnungsplättchen und legen es in den Rucksack. Die Belohnung entfällt, wenn keine Plättchen des abgebildeten Gegenstandes mehr im Vorrat sind.
 - › Befindet sich ein kleines Fragezeichen neben dem Gegenstand, dürfen die Spieler während der Abenteuerphase (bevor sie die nächste Karte aufdecken) entscheiden, ob sie die Belohnung annehmen wollen oder nicht.
 - › Sind zwei durch einen Schrägstrich voneinander getrennte Gegenstände abgebildet, müssen sich die Spieler während der Abenteuerphase (bevor sie die nächste Karte aufdecken) für eine der beiden Belohnungen entscheiden.
 - › Ist anstelle der Gegenstände ein kleines Fragezeichen abgebildet, dürfen sich die Spieler während der Abenteuerphase (bevor sie die nächste Karte aufdecken) einen Gegenstand aussuchen.

BEISPIEL

Tom: „*Ich habe eine Mission und benötige dafür 1 Landkarte und 1 Trank.*“

Luis legt einen Trank in den Rucksack, dann zieht er 1 Karte vom Nachziehstapel.

Svenja: „*Ich habe nichts passendes, aber auch eine Mission, dafür brauchen wir noch 2 Schwerter.*“

Tom: „*Ich habe ein Schwert.*“ Alle nicken und Tom spielt dieses aus. Er zieht eine Karte nach und es ist wieder ein Schwert, also spielt er diese neue Karte sofort aus und zieht eine weitere Karte nach.

Svenjas Mission benötigt insgesamt 2 Schwerter und 1 Bogen. (Da sie den Bogen selbst auf der Hand hat, hatte sie diesen zuvor nicht erwähnt.) Jetzt spielt sie ihren Bogen aus und zusätzlich noch ihre Missionskarte. Dann zieht sie 2 Karten nach.

Die Missionskarte gibt als Belohnung 1 Schild mit Fragezeichen an.

Luis: „*Ich habe eine Mission auf der Hand, für die ich das Schild benötige. Erinnerst mich nachher daran, dass wir das Schild als Belohnung nehmen! Einen Schlüssel habe ich selbst. Hat jemand eine Fackel?*“

Tom spielt eine Fackel aus und zieht eine Karte nach.

Luis spielt die Schlüssel und danach seine Mission aus, die ein Schwert als Belohnung zeigt; dann zieht er 2 Karten nach.

Scheinbar hat im Moment niemand Interesse an dem Schwert. Die Spieler sollten aber im Gedächtnis behalten, dass es für spätere Missionen zur Verfügung steht.

Die Partie wird auf diese Weise fortgeführt, bis fünf Minuten abgelaufen sind oder die Spieler den kompletten Nachziehstapel aufgebraucht und alle Missionen ausgespielt haben, die sie ausspielen wollen.



2. ABENTEUERPHASE

Nachdem fünf Minuten abgelaufen sind – oder der Nachziehstapel aufgebraucht ist und die Spieler nichts mehr ausspielen wollen –, beginnt die Abenteuerphase. Der Story-Stapel wird umgedreht und die Karten werden, eine nach der anderen, gezogen und aufgedeckt.

WENN EIN GEGENSTAND AUFGEDECKT WIRD:

Wird ein Gegenstand aufgedeckt, wird dieser nach den folgenden Regeln an den Rucksack gelegt:

- › Der Rucksack hat 8 Seiten; jede Seite repräsentiert eine Tasche.
- › Jede der 8 Taschen kann nur eine Gegenstandssorte auf einmal tragen.
- › Gegenstandskarten und Belohnungsplättchen, die denselben Gegenstand darstellen, können zusammen in derselben Tasche untergebracht werden.

- › Jede Tasche kann bis zu drei Gegenstände derselben Sorte tragen (hierbei zählen sowohl Gegenstandskarten als auch Belohnungsplättchen). Wenn mehr Gegenstände untergebracht werden müssen, werden diese in eine neue Tasche gelegt.

- › Ist keine Tasche mehr frei, wenn die Spieler einen Gegenstand im Rucksack platzieren müssen, reißt der Rucksack auf und sie verlieren das Spiel – siehe „SPIELLENDE“ auf Seite 8.

WENN EINE MISSIONSKARTE AUFGEDECKT WIRD:

Wird eine Missionkarte aufgedeckt, tritt eine der 2 folgenden Situationen ein:

DIE MISSION IST ERFOLGREICH:

Eine Mission ist dann erfolgreich, wenn alle Gegenstände, die auf der oberen Hälfte der Karte abgebildet sind, sich im Rucksack befinden. In diesem Fall geschieht Folgendes:

- › Die passenden Gegenstände werden aus dem Rucksack genommen und auf den Ablagestapel gelegt.
- › Die Mission wird als abgeschlossen verbucht und beiseite gelegt.
- › Ist für die Mission eine Belohnung vorgesehen, müssen die Spieler das entsprechende Belohnungsplättchen aus dem Vorrat nehmen (soweit noch vorhanden) und es in den Rucksack legen (hierbei folgen sie den zuvor erklärten Regeln).

DIE MISSION SCHLÄGT FEHL:

Eine Mission schlägt dann fehl, wenn sich mindestens einer der auf der oberen Hälfte der Missionkarte abgebildeten Gegenstände nicht im Rucksack befindet. In diesem Fall geschieht Folgendes:

- › Die Missionkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.
- › Die Spieler können entscheiden, welche der Gegenstände, die sich im Rucksack befinden und die auf der Missionkarte abgebildet sind, sie im Rucksack behalten und welche sie ablegen wollen.

BEISPIEL: EINE GEGENSTANDSKARTE WIRD AUFGEDECKT



Eine Schild-Gegenstandskarte wird vom Story-Stapel gezogen. Im Rucksack sind zwei Taschen mit unterschiedlichen Gegenstandssorten belegt (Goldsack und Enterhaken), in diese Taschen kann der Schild also nicht gelegt werden. Da es aber noch 6 weitere freie Taschen gibt, belegt der Schild einfach eine neue.



BEISPIEL: EINE MISSIONSKARTE WIRD AUFGEDECKT (ERFOLG!)



Die Missionskarte „Wichtige Angelegenheiten“ wird vom Story-Stapel gezogen. Die Mission benötigt zwei Gegenstände: einen Enterhaken und einen Schild. Beide Gegenstände befinden sich im Rucksack, also ist die Mission erfolgreich ...

BEISPIEL: EINE MISSIONSKARTE WIRD AUFGEDECKT (FEHLSCHLAG!)



Die Missionskarte „Besucht den Schwarzmarkt“ wird vom Story-Stapel gezogen. Die Mission benötigt drei Gegenstände: eine Fackel, einen Goldsack und eine Phiole. Zwei Gegenstände (Goldsack und Phiole) befinden sich im Rucksack, aber die Fackel fehlt, also schlägt die Mission fehl ...



... Da die Mission erfolgreich ist, werden die beiden benötigten Gegenstände aus dem Rucksack entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die Belohnung für diese Mission ist eine Phiole. Da auf der Missionskarte neben der Phiole kein Fragezeichen abgebildet ist, muss diese aufgenommen werden und belegt nun eine zuvor freie Tasche.



... Die Mission schlägt fehl und wird auf den Ablagestapel gelegt. Die Spieler können sich entscheiden, beliebig viele (oder keine) der benötigten Gegenstände abzulegen oder zu behalten. Sie legen einen der beiden Goldsäcke ab und behalten die Phiole.

SZENARIEN

Ihr könnt entweder ein **Einzelszenario** oder im **Kampagnenmodus** spielen. Wählt ein Einzelszenario eurer Wahl (Wir empfehlen für die erste Partie das Szenario „Trainingsgrundlagen“) oder beginnt mit dem ersten Level der Kampagne.

Wenn ihr im Kampagnenmodus spielt und ein Szenario erfolgreich abschließt, steigt ihr auf. Ihr seid nun bereit für eine größere Herausforderung! Die Kampagne ist in Szenarien mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad unterteilt. Zwischen den Leveln (zum Beispiel zwischen Level 1 und Level 2) gibt es Bonuslevel, die ihr wahlweise spielen könnt oder nicht, je nachdem, ob ihr eine längere oder eine kürzere Kampagne bevorzugt.

In der nebenstehenden Tabelle findet ihr alle Informationen zur Kampagne, mitsamt der Optionen, die euch nach Gewinnen oder Verlieren eines Levels offen stehen.

Die gesamte Kampagne kann leicht innerhalb eines Abends durchgespielt werden, doch es ist ganz einfach möglich, euer Level zu „speichern“ und beim nächsten Mal dort weiterzumachen. Natürlich könnt ihr auch jedes Level der Kampagne als Einzelszenario spielen.

EINZELSZENARIEN

LEVEL	MISSIONSKARTEN	ZIEL
TRAININGS-GRUNDLAGEN	12X 	10
VIEL GLÜCK!	12X ZUFÄLLIG    	8
DAS BUCH DES SCHICKSALS	3X  3X  3X 	7

DIE KAMPAGNE

LEVEL	MISSIONSKARTEN	ZIEL	RESULTATE
1	6X  6X 	10	Sieg: Spielt das Bonuslevel „Mein erster Dungeon“ oder steigt ins Level 2 auf Fehlschlag: Spielt Level 1 erneut
Bonuslevel MEIN ERSTER DUNGEON	6X  6X 	10	Sieg: Steigt ins Level 2 auf Fehlschlag: Spielt das Bonuslevel erneut oder steigt ins Level 2 auf
2	12X 	10	Sieg: Spielt das Bonuslevel „Der dunkelste Dungeon“ oder steigt ins Level 3 auf Fehlschlag: Spielt Level 2 erneut
Bonuslevel DER DUNKELSTE DUNGEON	6X  6X 	8	Sieg: Steigt ins Level 3 auf Fehlschlag: Spielt das Bonuslevel erneut oder steigt ins Level 3 auf
3	12X 	8	Sieg: Spielt das Bonuslevel „Übernatürliche Gegner“ oder steigt ins Level 4 auf Fehlschlag: Spielt Level 3 erneut
Bonuslevel ÜBERNATÜRLICHE FEINDE	6X  6X 	7	Sieg: Steigt ins Level 4 auf Fehlschlag: Spielt das Bonuslevel erneut oder steigt ins Level 4 auf
4	12X 	6	Ihr gewinnt! Spielt die Kampagne erneut im Expertenmodus Fehlschlag: Spielt Level 4 erneut oder kehrt zu Level 2 zurück

SPIELVARIANTE: ABENTEUER

Anstelle eines normalen Szenarios könnt ihr euch dafür entscheiden, ein Abenteuer zu spielen. Es sind 4 unterschiedliche Abenteuer im Spiel enthalten.

Jedes Abenteuer besteht aus einer Abenteuerkarte und einer Abenteuer-Schriftrolle und fügt dem Spiel neue Themen, Hintergrundgeschichten und Regeln hinzu.

So sorgen die verschiedenen Abenteuer für ein komplett neues Spielerlebnis und erhöhen die Wiederspielbarkeit und Langlebigkeit des Spiels.

Der Aufbau eines Abenteuers verläuft wie gewohnt, abgesehen von folgenden Punkten:

- › Es werden die Missionskarten verwendet, die auf der Schriftrolle stehen, und nicht zufällig gezogene.
- › Die Abenteuerkarte wird zusammen mit den 2 Missionskarten in den Anfangsstapel gemischt, sodass die Spieler zu Beginn einen Gegenstand weniger auf der Hand haben.



ABENTEUERKARTEN UND ABENTEUER-SCHRIFTROLLEN

Abenteuer sind spezielle Missionen für die ihr, um sie abzuschließen zu können, besondere Anforderungen erfüllen müsst. Abenteuer

haben, nachdem sie abgeschlossen wurden, besondere Effekte, die den Spieler zu neuen Spielstrategien herausfordern.

Eine Abenteuerkarte kann nur ausgespielt werden, nachdem eine bestimmte Anzahl an Missionen abgeschlossen wurde; diese wird vom „Ansehenswert“ auf der entsprechenden Abenteuer-Schriftrolle indiziert.

Jede Abenteuer-Schriftrolle enthält folgende Informationen:

- › **Missionsaufbau:** Eine Liste der Missionskarten, die ihr für den Anfangsstapel benötigt
- › **Ansehen:** Anzahl an Missionskarten, die ihr abgeschlossen haben müsst, bevor ihr die Abenteuerkarte ausspielen könnt.
- › **Abzuschließende Missionen und Siegbedingungen:** Bedingungen für den erfolgreichen Abschluss des Abenteuers. Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr diese beiden Konditionen erfüllt.

Auf jeder Abenteuerkarte werden angezeigt:

- › Die Gegenstände, die für die Erfüllung der Mission benötigt werden (wie bei einer normalen Mission),
- › Der Effekt, den die Karte nach Abschluss der Mission hat.

WEITERE SPIELVARIANTEN

SOLO-SPIEL

Dungeon Time kann ganz einfach auch alleine gespielt werden. In diesem Fall beginnst du das Spiel mit 15 Karten (13 Gegenstandskarten und 2 Missionskarten). Lege diese aufgedeckt vor dir aus, in 3 Reihen à 5 Karten; anschließend wird wie gewöhnlich weitergespielt.

EXPERTENMODUS

Wenn ihr ein Szenario abschließt, könnt ihr es im Expertenmodus erneut spielen. In dieser Variante für erfahrenere Spieler spielt ihr wie gewöhnlich, nur dass euer Rucksack nur noch 7 anstelle von 8 Taschen besitzt.



HELDEN

Falls ihr euer Spiel noch spaß- und variantenreicher gestalten wollt, könnt ihr mit Heldenkarten spielen. Diese Karten repräsentieren Helden, die den Spielern mit ihren Fähigkeiten beim Abschluss ihrer Missionen zur Seite stehen.

Während des Spielaufbaus zieht jeder Spieler 2 Heldenkarten und wählt eine davon aus, die er offen vor sich auslegt; die andere Karte legt er ab.

Jeder Spieler kann ein Mal pro Abenteuerphase von der Fähigkeit seines Helden Gebrauch machen. Eine Fähigkeit muss angewendet werden, bevor eine neue Karte vom Story-Stapel gezogen und aufgedeckt wird.

Hinweis: Spielst du die Solo-Variante, nutzt du statt 1 Heldenkarte 2.



RO'S THANIR

Entferne 1 Trank aus dem Story-Stapel, um die ungenutzte Fähigkeit eines anderen Helden, der sich im Spiel befindet, zu benutzen.



NINTRABASH

Sieh dir die obersten 5 Karten im Story-Stapel an und entscheide, wie viele davon du ablegen möchtest.



TONK ROTBART

Entferne 1 Fackel aus dem Story-Stapel: Die Kapazität des Rucksacks wird bis zum Abschluss der nächsten Mission auf 9 erhöht.



ARVEDUI MIRIEL

Entferne 1 Goldsack, um die letzte fehlgeschlagene Mission zurück unter den Story-Stapel zu legen.



TRAGURK

Entferne 1 oder 2 Gegenstände aus dem Rucksack: Die nächste Mission benötigt entsprechend weniger Gegenstände, um abgeschlossen zu werden.



ZIGARAT HO

Sieh dir die ersten 5 Karten des Story-Stapels an und ordne sie nach Belieben neu an.



**GARYNOR DER
UMFANGREICHE**

Wähle zwischen 1 und 3 Gegenstände aus dem Rucksack und entferne sie, um 1 Belohnungsplättchen deiner Wahl zu erhalten.



ZARIA TAUBLATT

Rate 1 Gegenstand: Wenn die nächste Mission diesen Gegenstand benötigt, wird sie automatisch abgeschlossen.

ACHTUNG:
Die für die Mission benötigten Gegenstände werden nicht aus dem Rucksack entfernt; ihr erhaltet trotzdem die Belohnung.



FYLEE SCHATTENTRITT

Entferne zwischen 1 und 5 Belohnungsplättchen aus dem Rucksack. Diese werden aus dem Spiel entfernt.

ACHTUNG:
Die entfernten Gegenstände sind in dieser Partie nicht mehr verfügbar.



ADRIAN EISENSTERN

Entferne 2 Schwerter: Die nächste aufgedeckte Mission wird automatisch abgeschlossen.

ACHTUNG:
Die für die Mission benötigten Gegenstände werden nicht aus dem Rucksack entfernt; ihr erhaltet trotzdem die Belohnung.

DUNGEON TIME™

UNGEHEUR SCHNELLE ABENTEUER

Ein Spiel von
CARLO A. ROSSI

SPIELDESIGN: Carlo A. Rossi
ENTWICKLUNG: Daniele Pompetti Correale
WEITERE ENTWICKLUNG: Sveno Berni
ILLUSTRATIONEN: Denis Martynets
KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Daniele Pompetti Correale
GRAFIKDESIGN & LAYOUT: Fabio Maiorana and Laura Neri
PRODUKTION: Roberto Di Meglio and Fabrizio Rolla
LEKTORAT DER ENGLISCHEN AUSGABE: Jim Long

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Anja Rekeszus
REDAKTIONELLE BEARBEITUNG: Jasmin Ickes
GRAPHISCHE GESTALTUNG & LAYOUT: Marina Fahrenbach
PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller
UNTER MITARBEIT VON: Sabine Machaczek, Franziska Schuster,
Stefan Ausschill, Felix Leonhard und Andreas Eichwald

BESUCHT UNS IM WEB

www.aresgames.eu
www.heidelbaer.de

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com



Bitte bewahren Sie diese Informationen für Ihre Unertlagen auf. © 2016 Ares Games Srl. Dungeon Time™ ist eine Marke der Ares Games Srl.
Deutsche Ausgabe herausgegeben von Asmodee GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in China.

