

The logo for 'Dungeon Roll' is centered in the image. It features a stylized black dragon head with a white outline at the top. Below the dragon head, the word 'DUNGEON' is written in large, bold, yellow-to-orange gradient letters with a black outline. Underneath 'DUNGEON', the word 'ROLL' is written in smaller, yellow-to-orange gradient letters with a black outline. At the bottom of the logo, there are four dice: a white die with a cross, a black die with a skull, a black die with a dragon, and a white die with a dragon. The background is a dark, atmospheric illustration of a stone dungeon with arches and a door.

DUNGEON ROLL

Ein Würfel-Dungeonabenteuer
für 1-4 wagemutige Abenteurer ab 8 Jahren

Spielanleitung

Dungeon Roll

Spieldesign

Chris Darden

Art-Director und Grafikdesign

Rob Lundy

Heldenillustrationen

Eric J. Carter

Helden-Hintergrundillustrationen

Rob Lundy

Spielentwicklung

Michael Mindes

Seth Jaffee



Übersetzung

Jens Kaufmann

Satz und Layout der deutschen Ausgabe

Christian Hanisch

Autor und Verlag danken allen Spieltestern.

Pegasus Spiele

Straßheimer Straße 2

61169 Friedberg

unter Lizenz von

Tasty Minstrel Games, L.L.C.

© 2013 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

Der Dungeon liegt vor euch!

Was wirst du mit deiner Gruppe tapferer Gefährten und ein paar Assen im Ärmel für Ruhm und Ehre riskieren?

Spielmaterial

- 7 weiße Gruppenwürfel
- 7 schwarze Dungeonwürfel
- 1 10-seitiger Würfel
(Dungeonebenenwürfel)
- 36 Schatzmarker
- 24 Erfahrungsmarker
- 8 Doppelseitige Heldenkarten
- 4 Spielhilfen
- 1 Spielanleitung
- 1 Buch der Helden



Spielaufbau

- 1) Leere die Schatzkiste mit Ausnahme der Schatzmarker, die für alle Spieler verdeckt in der Kiste bleiben.
- 2) Teile zufällig 1 Heldenkarte und 1 Spielhilfe an jeden Mitspieler aus. Alternativ kann jeder Spieler auch einen Helden auswählen. Die Helden beginnen das Spiel auf der Novizenseite der Karte.
- 3) Der Spieler, der zuletzt untertage war, fängt als erster Abenteurer an.
- 4) Der Spieler zur Linken des Abenteurers ist der erste Dungeonmeister.



Eine Gruppe zusammenstellen

- 1) Der Abenteurer rollt alle 7 Gruppenwürfel, um seine Anfangsgruppe zusammenzustellen.
- 2) Wenn die Heldenkarte des Abenteurers zur Seite gedreht war, wird sie wieder zurückgedreht.
- 3) Der Dungeonmeister setzt den 10-seitigen Ebenenwürfel auf „1“.
- 4) Der Dungeonmeister rollt 1 Dungeonwürfel, um den Dungeon zu bevölkern.



Jedes Mal, wenn mit einem Dungeonwürfel ein Drachenkopf gewürfelt wird, wird dieser in die Drachenhöhle gelegt, wo er verbleibt, bis der Abenteurer den Drachen besiegt hat oder das Dungeonabenteuer vorbei ist. Würfel in der Drachenhöhle dürfen durch Spruchrollen oder Fähigkeiten nicht erneut gewürfelt werden!

Das Dungeonabenteuer – Ein Spielerzug

Der Zug eines Abenteurers ist in 4 Phasen unterteilt:

1) Monsterphase – Monster bekämpfen!

Der Abenteurer benutzt seine Gefährten (Champion, Krieger, Priester, Zauberer, Diebe), um Monster zu besiegen (Kobolde, Skelette und Schleimwesen).

Nur aktive Gruppenwürfel dürfen benutzt werden, niemals Gruppenwürfel auf dem Friedhof. Einmal benutzt, kommen Gruppenwürfel zuerst auf den Friedhof. Dann werden ihre Effekte abgewickelt. Dungeonwürfel werden in den Vorrat zurückgegeben, wenn sie besiegt oder abgelegt werden.

Wenn der Abenteurer es nicht schafft, alle Monster zu besiegen, muss er aus dem Dungeon fliehen! Das Abenteuer ist sofort vorbei, und er erhält keine Erfahrung. Während der Monsterphase darf der Abenteurer die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

A. Benutze eine Spruchrolle, um Würfel neu zu würfeln.

Der Abenteurer darf eine Spruchrolle benutzen, um beliebig viele Dungeon- und Gruppenwürfel neu zu würfeln.

Die Würfel werden auf den Friedhof gelegt, bevor ihr Effekt eintritt.



Drachenköpfe dürfen beim Benutzen einer Spruchrolle nicht neu gewürfelt werden.

B. Heldenfähigkeiten aktivieren



Jede Heldenkarte hat eine „Novizen“- und eine „Meister“-Seite.

Die Novizenseite erkennt man an dem hölzernen Texthintergrund.

Die **Spezialfähigkeit** des Helden darf jederzeit benutzt werden.

Die **Ultimative Fähigkeit** kann nur **1x pro Abenteuer** eingesetzt werden. Wird sie eingesetzt, dreht man den Helden zur Seite, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurde.

Das kleine Symbol in der unteren rechten Ecke zeigt an, aus welchem Set der Held stammt.

C. Nutze einen Gefährten um ein oder mehrere Monster zu besiegen

Bestimmte Gefährten sind besser gegen bestimmte Monstertypen als andere.

Die effektive Ausnutzung deiner Gefährten ist der Schlüssel zum Sieg.



Der **Krieger** besiegt ein Skelett, ein Schleimwesen oder eine beliebige Anzahl von **Kobolden**.



Der **Priester** besiegt einen Kobold, ein Schleimwesen oder eine beliebige Anzahl von **Skeletten**.



Der **Zauberer** besiegt einen Kobold, ein Skelett oder eine beliebige Anzahl von **Schleimwesen**.



Der **Dieb** besiegt einen Kobold, ein Skelett oder ein Schleimwesen.



Der **Champion** kann benutzt werden, um entweder eine beliebige Anzahl von **Kobolden**, eine beliebige Anzahl von **Skeletten** oder eine beliebige Anzahl von **Schleimwesen** zu besiegen.



2) Plünderphase

Der Abenteurer darf die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge unternehmen:

A. Kisten öffnen

Ein Dieb oder Champion kann benutzt werden, um eine **beliebige Anzahl** von Kisten auf der Ebene zu öffnen. Jeder andere Gefährte kann benutzt werden, um **1 Kiste** zu öffnen.



Für jede geöffnete Schatzkiste zieht der Abenteurer 1 Schatzmarker aus der Kiste und hält ihn verdeckt.

Sollte es passieren, dass keine Schatzmarker mehr in der Kiste sind, erhält der Abenteurer stattdessen 1 Erfahrungsmarker.



B. Tränke konsumieren

Jeder Gruppenwürfel (auch Spruchrollen) darf benutzt werden, um eine beliebige Anzahl an Tränken zu konsumieren.

Für jeden konsumierten Trank nimmt der Abenteurer 1 Gruppenwürfel vom Friedhof und fügt ihn seiner aktiven Gruppe hinzu, wobei er die oben liegende Seite des Würfels frei wählen kann.



Unbenutzte Kisten und Tränke werden vor der Drachenphase in den Würfelvorrat zurückgelegt.

Kisten und Tränke sind keine Monster; daher ist es gut, diese zu erwürfeln, selbst wenn man sie nicht nutzt!

3) Drachenphase

All das Gemetzel erregt früher oder später die Aufmerksamkeit des Drachen!

Wenn in der Drachenhöhle 3 oder mehr Würfel liegen, erscheint der Drache, und der Abenteurer muss gegen ihn kämpfen! Wenn dies nicht der Fall ist, geht es mit der Umgruppierungsphase weiter.

Um den Drachen zu besiegen, musst du 3 verschiedene Arten von Gefährten benutzen. Schätze und Fähigkeiten, die wie ein Gefährte zählen, dürfen hier an deren Stelle genutzt werden (siehe die folgenden Beschreibungen).



Wenn der Abenteurer den Drachen nicht besiegen kann, muss er aus dem Dungeon fliehen! Das Abenteurer ist sofort vorbei, und er erhält keine Erfahrung!

Nachdem der Drache besiegt wurde ...



Alle Dungeonwürfel in der Drachenhöhle werden in den Vorrat zurückgelegt.



Der Abenteurer plündert den Drachenhort und nimmt sich 1 Schatzmarker aus der Kiste.



Der Abenteurer erhält 1 Erfahrungspunkt für das Besiegen des Drachen.

4) Umgruppierungsphase

Alle Dungeonwürfel, die sich noch immer in der Drachenhöhle befinden, bleiben auch dort. Alle anderen Dungeonwürfel sollten bereits wieder im Vorrat sein. Der Abenteurer hat nun 1 von 3 Auswahlmöglichkeiten:

A. Zur Schenke zurückkehren:

Der Abenteurer sammelt so viele Erfahrungsmarker, wie der Stufenwürfel anzeigt. Das Abenteuer ist vorbei.



B. Der Stoff, aus dem die Helden sind:

Wenn der Ebenenwürfel eine 10 anzeigt, hat der Abenteurer den Dungeon geleert und muss in den Ruhestand gehen. Er erhält 10 Erfahrungspunkte. Das Abenteuer ist vorbei.

C. Suche den Ruhm:

Der Abenteurer stellt sich der nächsten Dungeonebene, wobei er die aktiven Gruppenwürfel bereithält. Diese Würfel werden nicht neu gewürfelt. Die Gruppenwürfel auf dem Friedhof bleiben auch dort. Der Dungeonmeister erhöht den Ebenenwürfel (zur Anzeige der aktuellen Dungeonebene) um 1 und wirft dann zur Neubesiedelung des Dungeons eine Anzahl von Dungeonwürfeln, die der Zahl auf dem Ebenenwürfel entspricht.

Sollte der Dungeonmeister jemals mehr Dungeonwürfel rollen müssen, als er verfügbar hat (etwa aufgrund von Würfeln in der Drachenhöhle), rollt er einfach alle verfügbaren Dungeonwürfel.

Achtung! Sobald die Dungeonwürfel für die neue Ebene gefallen sind, muss der Abenteurer alle Monster besiegen (und eventuell auch den Drachen) oder fliehen, wobei er dann keine Erfahrung für das gesamte Abenteuer erhält. Es gibt kein Zurück mehr, nachdem die Würfel gefallen sind.

Das Abenteuer ist vorbei

Nachdem der Abenteurer in den Ruhestand gegangen oder aus dem Dungeon geflohen ist, werden alle Gruppen- und Dungeonwürfel an die jeweiligen Spieler zur Linken weitergegeben. Der Dungeonmeister wird zum neuen Abenteurer, und der Spieler zu seiner Linken wird der neue Dungeonmeister. Wie zu Spielbeginn stellt der neue Abenteurer seine Gruppe zusammen, und der neue Dungeonmeister bevölkert den Dungeon (siehe **Eine Gruppe zusammenstellen**).

Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald jeder Spieler 3 Dungeonabenteuer erlebt hat.

Unbenutzte Schatzmarker sind je 1 Erfahrung wert (mit Ausnahme der Stadtportale, die 2 wert sind). Drachenschuppen sind zusätzlich 2 Erfahrungspunkte pro Paar in deinem Besitz wert.

Der Spieler mit der höchsten Gesamterfahrung gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten Schatzmarkern. Gibt es nun immer noch einen Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Schätze

Während der Partie sammeln die Spieler Schätze, indem sie Kisten öffnen und Drachen besiegen. Jeder Schatzmarker verschafft dem Abenteurer eine 1x nutzbare Fähigkeit, die jederzeit während eines Abenteuers eingesetzt werden kann.

Benutzte Schatzmarker kommen zurück in die Kiste. Unbenutzte Schatzmarker tragen am Ende des Spiels zum Endergebnis des Abenteurers bei.

Anmerkung: Im Zweifelsfall haben die Eigenschaften der Schätze Vorrang gegenüber den normalen Regeln im Regelheft!

Die Schatzmarker



Köpferklinge (3):

Wie eine Krieger-Würfelseite zu verwenden.



Talisman (3):

Wie eine Priester-Würfelseite zu verwenden.



Zepter der Macht (3):

Wie eine Zauberer-Würfelseite zu verwenden.



Diebeswerkzeug (3):

Wie eine Diebes-Würfelseite zu verwenden.



Spruchrolle (3):

Wie eine Spruchrollen-Würfelseite zu verwenden.



Unsichtbarkeitsring (4):

Lege alle Dungeonwürfel aus der Drachenhöhle in den aktiven Dungeonwürfelvorrat zurück. Dies zählt nicht als das Besiegen eines Drachen – du bekommst keinen Erfahrungsmarker und auch keinen Schatz.



Drachenschuppen (6):

Am Ende des Spiels bekommst du 2 zusätzliche Erfahrungsmarker für jedes Paar Drachenschuppen in deinem Besitz.



Trank (3):

Du darfst 1 Gruppenwürfel wiederbeleben (er kehrt vom Friedhof zu deiner aktiven Gruppe zurück) und seine oben liegende Seite auswählen.



Drachenköder (4):

Verwandle alle Monster in Drachenköpfe. Lege diese Würfel in die Drachenhöhle.



Stadtportal (4):

Du erhältst Erfahrungsmarker entsprechend dem augenblicklichen Stand des Ebenenwürfels. Das Abenteuer ist vorbei. Unbenutzte Stadtportale sind am Spielende 2 Erfahrungspunkte wert (anstelle des üblichen 1 Erfahrungspunktes).

Helden

Helden sind Avatare, die die Abenteurer repräsentieren. Jede Heldenkarte liegt zu Spielbeginn auf der Novizenseite. Sie wird auf die Meisterseite gedreht, wenn der Abenteurer gemäß der Angabe auf der Heldenkarte genug Erfahrungsmarker gesammelt hat, um aufzusteigen. Die Marker werden nur vorgezeigt, aber nicht abgegeben.

Jeder Held hat 2 Arten von Fähigkeiten: eine Spezialfähigkeit und eine Ultimative Fähigkeit. Die Spezialfähigkeit darf während eines Dungeonabenteuers beliebig oft eingesetzt werden, wann immer es sinnvoll ist.

Wird die Ultimative Fähigkeit eingesetzt, dreht man den Helden zur Seite, um anzuzeigen, dass sie verbraucht ist. Zu Anfang eines jeden Dungeonabenteuers wird der Held wieder zurückgedreht, womit die Fähigkeit wieder verfügbar ist. Dies bedeutet, dass der Spieler somit die Ultimative Fähigkeit 3x pro Spiel einsetzen darf.

Anmerkung: Im Zweifelsfall haben die Regeln auf den Heldenkarten Vorrang gegenüber den Regeln dieser Spielanleitung!

Soloregeln

Spiele 3 Runden gemäß den normalen Regeln (wobei du deine eigenen Dungeonwürfel rollen musst) und versuche, das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.

Erreichte Punktwerte

0-15 Punkte – Drachenfutter

16-23 Punkte – Dorfheld

24-29 Punkte – Erfahrener Erforscher

30-34 Punkte – Experte

35 + Punkte – Lebende Legende

Errungenschaften

Drachentöter – Besiege 2 Drachen während 1 Abenteuers.

Drachenmeister – Besiege 3 Drachen während 1 Abenteuers.

Sag mir nie, wie meine Chancen stehen! – Rolle alle 7 Dungeonwürfel auf einmal und überlebe es.

Das letzte Gefecht – Betritt eine Ebene mit 1 Gruppenwürfel oder weniger und besiege auf dieser Ebene einen Drachen.

Die Streiter – Deine Gruppe besteht aus 5 oder mehr Champions.

(Wikinger/Untoter Wikinger und Ritter/Drachentöter zählen nicht dazu!)

Wir brauchen einen Tragebeutel! – Erhalte am Ende des Spiels 15 Punkte durch Schatzmarker.

Dungeonmeister – Beende ein Abenteuer mit dem Ebenenwürfel auf „10“.

Natürliche 20 – Erziele 20 oder mehr Punkte, ohne deine Heldenkarte zu benutzen.

Kritischer Treffer – Leere eine Dungeonebene (5 oder höher) ohne die Hilfe von Gefährten oder den Ultimativen Fähigkeiten der Paladinin oder des Kampfmagiers.

Gildenanführer – Spiele das Spiel mit jedem Helden.

Magischer Strudel – Erziele 20 oder mehr Punkte, ohne einen Schatzmarker zu benutzen.

Drachenköder – Wirf 3 Drachenköpfe auf einmal.

Weitere rasante Würfelspiele von Pegasus Spiele!



Erhältlich im gut sortierten Spielhandel oder auf www.pegasusshop.de

Weitere rasante Würfelspiele von Pegasus Spiele!



Erhältlich im gut sortierten Spielhandel oder auf www.pegasusshop.de

Die Spielphasen

(Aktionen innerhalb einer Phase dürfen in beliebiger Reihenfolge unternommen werden)

1. Monsterphase

- Benutze Spruchrollen, um beliebig viele Dungeon- und Gruppenwürfel neu zu würfeln.
- Aktiviere die Fähigkeiten des Helden.
- Benutze die Gefährten, um Monster zu besiegen.

2. Plünderphase

- Benutze Gefährten, um Kisten zu öffnen und 1 Schatzmarker pro Kiste zu ziehen.
- Benutze einen beliebigen Gruppenwürfel, um alle Tränke zu konsumieren, und hole dir 1 Gruppenwürfel pro Trank zurück (du darfst die oben liegende Seite auswählen).

3. Drachenphase (3 oder mehr Drachenköpfe in der Drachenhöhle)

3 verschiedene Arten von Gefährten müssen benutzt werden, um einen Drachen zu besiegen. Nachdem du einen Drachen besiegt hast, bekommst du 1 Schatz und 1 Erfahrung.

4. Umgruppierungsphase

- Suche Ruhm auf der nächsten Dungeonebene oder
- Geh in die Schenke zurück und gib die Gruppenwürfel weiter.
- Wenn der Ebenenwürfel eine „10“ anzeigt, musst du dich zur Ruhe setzen.