

The logo is set within a dark, arched frame that resembles a stone archway. Inside the arch, a red and white target is visible, with a skeletal hand holding a dagger. The arch is flanked by four white bones. The entire design is set against a dark, textured background.

DUNGEON FIGHTER™

ZWEITE EDITION

GRUFT DER GRIESGRÄMIGEN GEISTER

Die Elementarmagie ist erneut erwacht und es gibt an jeder Ecke neue aufregende Verliese zu entdecken: Gletscher voller blutrünstiger Pinguine, Wälder mit tollpatschigen Zombies und Vulkane voller Lava-Monster ...

Ihr habt euch entschieden, hinab in die Tiefen einer uralten Gruft zu steigen, um euch dem Tod selbst entgegenzustellen.

Skelleto, ein mächtiger Nekromant, der von den Barbarenstämmen von Haarovalla vertrieben wurde, hat sich in eine geisterhafte Gruft inmitten des Seuchensumpfes zurückgezogen. Entschlossen, die Macht über seine einstige Heimat an sich zu reißen, plant er mithilfe des berühmten Luftelementars Aeolus, die Überreste von Valiaris, dem mächtigsten Drachen der Vorzeit, wiederzuerwecken.

Die Ewigkeit kann sogar den Tod besiegen, doch wo genau ist diese Ewigkeit, wenn man sie mal braucht? Denn die Monster in dieser Gruft sind quick(un)lebendig und trachtend nach eurem Leben! Macht euch bereit, die gespenstischen Gänge dieser unheilvollen Gruft zu erkunden.



DUNGEON FIGHTER

Dungeon Fighter™ ist ein Spiel, das Geschick, Abenteuer und Witz in sich vereint. Ihr übernehmt die Rolle von Helden (oder zumindest etwas, was dem nahe kommen könnte), die als Gruppe ein finsternes Verlies erkunden. Ihr stellt euch den dort hausenden, grotesken (und meist nicht zurechnungsfähigen) Monstern mit einer Handvoll Würfel entgegen.

Nur mit dem nötigen Mut und dem entsprechenden Fingerspitzengefühl kann sich eure im Feuer der Verzweiflung geschmiedete Gruppe bis zum sagenumwobenen Endgegner durchrollen und obsiegen!

Dungeon Fighter™: Gruft der griesgrämigen Geister ist eine auch einzeln spielbare Erweiterung für die zweite Edition von Dungeon Fighter™. Sie bietet euch neue geisterhafte Inhalte und Spielmöglichkeiten. Schnappt euch eure Würfel und steigt hinab in die Dunkelheit, um euer Heldentum im wohl gruseligsten Abenteuer eures Lebens zu beweisen!



← SPIELMATERIAL →



1 „ZIELSCHEIBE“-SPIELBRETT



21 MONSTERKARTEN



24 SHOPKARTEN



3 ENDGEGNERKARTEN



21 VERLIEKSKARTEN



7 SCHEIBEN
(1 KOMPASS, 1 DOLCHSTOSS,
1 SCHATZ, 4 SPINNWEBEN)



12 ZWÖLFSEITIGE WÜRFEL



1 PENDELWÜRFEL



1 SCHICKSALS-MÜNZE



6 ERFAHRUNGSMARKER



4 HELDENBÖGEN



1 KRONENMARKER
1 TRUHENMARKER



2 KNOCHENSTÄBCHEN,
1 LEVITATIONSHILFE,
1 GEISTERGLAS



4 HELDEN-LEBENSMARKER
2 MONSTER-LEBENSMARKER



7 FÄHIGKEITSMARKER
(1 BETÖRUNG, 6 TODESLISTE)



12 STUFENAUFSTIEGSMARKER/
NARBENMARKER



30 GOLDMÜNZEN



1 MONSTER-LEBENSANZEIGE
1 SCHWIERIGKEITSGRADMARKER

ZIEL DES SPIELS

In *Dungeon Fighter™* stürzt ihr euch als eine Gruppe unbedarfter Helden in das nächstbeste Verlies, um große Reichtümer und sagenumwobene Artefakte zu erbeuten. Mit der euch angeborenen Grazie werft ihr euch den dort hausenden unheimlichen Monstern entgegen, um letztendlich zum berühmtesten Endgegner vorzudringen. Könnt ihr diesen schrecklichen Gegner besiegen, habt ihr das Spiel und euer Leben zurückgewonnen. Tretet also ein ihr Narren ... und gebt alle Hoffnung auf.

SPIELAUFBAU

Geht beim Spielaufbau wie folgt vor:

1. ZIELSCHEIBE AUFSTELLEN: Steckt die 4 Spielbrettteile so zusammen, dass die Buchstaben am Rand jedes Teils zueinander passen und so eine Zielscheibe bilden. Geschickte Dungeon Fighter bauen die Zielscheibe direkt in der Mitte der Spielfläche auf.

2. HELDEN REKRUTIEREN: Jeder von euch wählt einen Heldenbogen aus (unentschlossene oder streitsame Gemüter können auch zufällig einen ziehen) und legt ihn mit der Seite, die einen quicklebendigen Helden zeigt, offen vor sich ab. Dann legt jeder 1 Helden-Lebensmarker auf das oberste Feld der Lebensanzeige seines Heldenbogens (seht S. 9 für weitere Details). Manche Helden haben eine „blaue“ Fähigkeit, für die es einen passenden Marker gibt. Legt diesen Marker mit der aufgedeckten inaktiven (grauen) Seite neben euren Heldenbogen. Legt alle nicht verwendeten Heldenbögen und Fähigkeitsmarker zurück in die Spielschachtel.

3. VERLIES FINDEN: Mischt alle Verlieskarten und erstellt so den verdeckten Verliesstapel.

4. WAREN AN LÄDEN LIEFERN: Mischt alle Shopkarten und erstellt so den verdeckten Shopstapel.

5. MONSTER ERSCHEINEN: Sortiert die Monsterkarten nach der Monsterstufe, die auf den Kartenrückseiten durch Farbe und römische Zahl angegeben ist. Mischt jeden Stapel separat. Stapelt alle Karten von Monsterstufe 4 (Grau), dann legt darauf je 3 Karten von Stufe 3 (Lila), Stufe 2 (Türkis) und Stufe 1 (Orange). Der Stapel wird also von oben nach unten immer höher in der Stufe:



6. SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN: Legt die Monster-Lebensanzeige neben das Spielbrett in die Nähe von Monster- und Verliesstapel. Stellt die 2 Monster-Lebensmarker auf die Felder „0“ und „00+“ der Monster-Lebensanzeige. Jetzt müsst ihr beweisen, wie wagemutig ihr wirklich seid. Legt den entsprechenden Schwierigkeitsgradmarker entweder auf das Herz der Monster-Lebensanzeige oder lasst ihn weg, je nach gewünschter Schwierigkeit:

NORMAL	FIES	INFERNO
Legt den Marker zurück in die Spielschachtel. <i>*empfohlen für neue Dungeon Fighter</i>		

Spielt ihr im Schwierigkeitsgrad „Fies“ oder „Inferno“, addiert ihr zu Beginn jedes Kampfes den angegebenen Wert zum Leben des Monsters.

7. KRONENMARKER ZUWEISEN: Eine kopflose Heldengruppe ist dem Untergang geweiht! Bestimmt (oder lasst den Zufall entscheiden) wer von euch bei Spielbeginn den Kronenmarker erhält und die Bürde ... ähm, Ehre der Verantwortung zu tragen hat. Wichtig: Am Ende jedes gewonnenen Kampfes erhält der Dungeon Fighter den Kronenmarker, der das Monster besiegt hat!

8. STARTBEUTE ERHALTEN: Legt den Truhenmarker in Reichweite aller Dungeon Fighter. Legt dann 2 weiße Bonuswürfel und so viele Goldmünzen darauf, wie es der Heldenanzahl -2 entspricht. Dies ist die gemeinsame Beute.

Helden	Gold
2	0
3	1
4	2
5	3
6	4

9. VORRAT ERSCHAFEN: Legt die Goldmünzen, Narbenmarker, Endgegnerkarten, Bonuswürfel und Heldenwürfel bereit. Seht euch dazu die Abbildung auf der nächsten Seite an.



AUFBAU IM SOLOSPIEL:
Allein in den Dungeon?! So blöd ist nun wirklich niemand. Nimm dir 2 Helden und befolge die Aufbaueregeln für 2 Helden.

SPIELAUFBAU





Dungeon Fighter wird in Runden gespielt, die aus 3 Phasen bestehen:



1. Verlies



2. Kampf



3. Ausruhen

Bei eurem Weg durch das Verlies kommt ihr an Läden vorbei!



4. Einkaufen

Nachdem ihr 3 Läden besucht habt, könnt ihr euch der ultimativen Herausforderung stellen:



5. Endgegner

1 • VERLIES



1.1 • DEN WEG BESTIMMEN •

In jeder Runde müsst ihr euch für einen von 2 Wegen entscheiden. Wer aktuell den Kronenmarker hat, **zieht verdeckt die obersten 2 Karten** des Verliesstapels und wählt im Geheimen **1 davon** aus, **deckt sie auf und führt sie aus**. Legt die andere Verlieskarte unter den Verliesstapel.

Die Anzahl der **Ladensymbole (A)** in der linken oberen Ecke der Verlieskarte zeigt an, wie viele Schritte die Gruppe im Verlies vorankommt. Die Gruppe braucht mindestens **10 Ladensymbole**, um einen Laden zu erreichen, und sie muss **3 Läden besuchen**, um den Endgegner zu erreichen. Die meisten Verlieskarten haben einen **Soforteffekt (B)**, der links unten abgebildet ist. Weitere Informationen dazu findet ihr auf S. 16 (Effekte der Verlieskarten) und auf S. 19 (Besondere Würfe).



1.2 • DAS MONSTER AUFDECKEN •

Wer aktuell den Kronenmarker hat, zieht die **oberste Monsterkarte** vom Monsterstapel und deckt sie auf. Jedes Monster gehört zu einer bestimmten **Art (A)** – dies kann für einige Helden von Vorteil sein –, verursacht eine bestimmte Anzahl an **Schadenspunkten (B)** und kann eine **Spezialfähigkeit oder besondere Wurfanforderung (C)** haben (mehr dazu auf S. 18 und 19). Um die tatsächlichen Lebenspunkte dieses Monsters für diesen Kampf zu bestimmen, addiert die Lebenspunkte der **Monsterkarte (D)** mit allen Spezialeffekten der aktuellen Verlieskarte und dem Schwierigkeitsgradmarker. Markiert die tatsächlichen Lebenspunkte mithilfe der Monster-Lebensmarker auf der Monster-Lebensanzeige. Legt die angegebene Anzahl an **Goldmünzen (E)** auf die Monsterkarte: Diese Münzen sind eure Belohnung, falls es euch gelingt, das Monster zu besiegen.



HINWEIS: Verwendet die beiden Monster-Lebensmarker, um die Lebenspunkte des Monsters anzuzeigen: Die obere Reihe stellt die Zehner-, die untere Reihe die Einerzahlen dar. In diesem Beispiel hat der Echsenkönig 13 Lebenspunkte.

2 ◀ KAMPF

In dieser Phase treten die Helden gegen das Monster an und kämpfen, bis sie entweder gewinnen oder verlieren! Das heißt, ihr führt abwechselnd Angriffe mit den farbigen Würfeln (rot, grün und blau) aus. **Jeder Würfel kann nur 1x pro Kampf geworfen werden.** Wer links vom Dungeon Fighter mit Kronenmarker sitzt, ist der erste aktive Dungeon Fighter und führt die folgenden 4 Schritte aus, um anzugreifen:



2.1 ◀ WÄHLE 1 VERFÜGBAREN WÜRFEL ◀

Der aktive Dungeon Fighter **wählt 1 der verfügbaren** farbigen Würfel und wirft ihn auf die Zielscheibe, um dem Monster Schaden zuzufügen und es letztlich zu besiegen.

Hat eure Gruppe in diesem Kampf bereits alle Würfel geworfen, dann wird es langsam ernst für euch; seht rechts bei *Alle farbigen Würfel aufgebraucht?* nach.



2.2 ◀ DEN WÜRFEL WERFEN ◀

Der aktive Dungeon Fighter **wirft den Würfel** auf die Zielscheibe. Ihr dürft den Würfel aus jeder Distanz und Position werfen, die euch angenehm ist – egal, ob ihr steht, sitzt oder liegt. Für einen gültigen Wurf muss der Würfel **mindestens einmal von der Spielfläche außerhalb der Zielscheibe abprallen**, bevor er die Zielscheibe berührt und auf ihr landet.

HINWEIS: Würfel, die auf der Zielscheibe landen, bleiben dort liegen bis ihr das Monster besiegt habt! Was sind denn schon ein paar extra Hindernisse?



2.3 ◀ TREFFER ODER FEHLSCHLAG? ◀

Manchmal **trifft** euer Angriff, manchmal **verfehlt** er! Seht in den Bedingungen auf der nächsten Seite nach. Zeigt der gelandete Würfel das Heldensymbol, kann dies besondere Fähigkeiten auslösen (seht S. 9).



2.4 ◀ ENDE DES ZUGES ◀

Konnte der Dungeon Fighter das Monster besiegen, fahrt ihr mit dem Ausruhen fort (seht S. 12)!

Ist das Monster noch nicht besiegt, ist der Zug des aktiven Dungeon Fighters beendet und der nächste Dungeon Fighter im Uhrzeigersinn **beginnt seinen/ihren Zug mit Schritt 2.1.**

Sind noch farbige Würfel übrig, werden diese an den neuen aktiven Dungeon Fighter weitergegeben.

ALLE FARBIGEN WÜRFEL AUFGEBRAUCHT?

Hat eure Gruppe bereits die 3 farbigen Würfel geworfen, ohne das Monster zu besiegen, muss der nächste aktive Dungeon Fighter eine der folgenden 2 Möglichkeiten wählen:



- ◀ **1 WEISSEN BONUSWÜRFEL AUS DER TRUHE VERWENDEN** (seht Abschnitt *Weißer Bonuswürfel* auf S. 12) und das Monster gemäß den Schritten 2.1-2.3 angreifen.



- ◀ **DIE 3 FARBIGEN WÜRFEL ZURÜCKHOLEN.** Achtung: Bei dieser Wahl erleidet die gesamte Gruppe **Schaden in Höhe der Monsterstufe!** Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Schaden verhindern.

Anschließend fährt der aktive Dungeon Fighter wie gewohnt mit dem Kampf fort.

Mit Ausnahme des Kampfes gegen den Endgegner (seht S. 15) ist es möglich, die 3 farbigen Würfel mehrmals während eines Kampfes – auch von der Zielscheibe – zurückzuholen.





TREFFER

Falls der Würfel mindestens ein Mal **von der Spielfläche abprallt** und dann auf der Zielscheibe landet, gilt das als Treffer. Der Held fügt dem Monster Schaden in Höhe der Zahl zu, die **auf dem Bereich der Zielscheibe angezeigt** ist, auf dem der Würfel liegen bleibt (plus Boni von Ausrüstung oder Fähigkeiten, falls vorhanden). Verringert die Lebenspunkte des Monsters auf der Lebensanzeige um die Höhe des zugefügten Schadens. **Ziel ist es, die Lebenspunkte des Monsters auf „0“ zu reduzieren**, um es zu besiegen. Die anschließende **Phase Ausruhen** habt ihr euch somit redlich verdient und dürft Ruhm und Ehre einstreichen.

BEREICHSGRENZEN

Landet der Würfel auf der Grenze zwischen zwei Bereichen, zählt er als in dem Bereich, in dem sich die meisten seiner Ecken befinden. Ist dies unklar, zählt er als in dem Bereich mit dem niedrigeren Wert.

VOLLTREFFER

Landet ein Würfel in der Mitte (dem Bullseye) der Zielscheibe, verursacht er einen Schaden in Höhe von 10. (Auch wenn keine Zahl im Bullseye abgebildet ist, sind es 10 Schaden. *Vertraut mir. Ich habe die Regeln geschrieben! Warum sollte ich lügen?*)

HELDENSYMBOL & SPEZIALEFFEKTE

Zeigt der gelandete Würfel ein Heldensymbol, kann das den Trefferwert verändern. Mehr dazu unter *Das Heldensymbol aktivieren* auf S.9.

Spezialeffekte können den Trefferwert ebenfalls verändern (im besten Fall erhöhen). Mehr dazu in den Listen der Heldenfähigkeiten auf S. 16 und 18.



FEHLSCHLAG

Der Wurf gilt in den folgenden Situationen als Fehlschlag:

- Falls der Würfel **nicht mindestens einmal außerhalb der Zielscheibe abprallt**, bevor er die Zielscheibe berührt.
- Falls der Würfel **in eines der Löcher der Zielscheibe fällt** (und dort liegen bleibt).
- Falls der Würfel auf einem der Knochen **am Rand der Zielscheibe landet**.
- Falls der Würfel **nicht** auf der Zielscheibe landet.
- Falls der aktive Dungeon Fighter nicht die **besonderen Wurfanforderungen** der Monster- und/oder Verlieskarte beachtet (seht S. 10).

Bei einem Fehlschlag erleidet der Held des aktiven Dungeon Fighters Schaden in Höhe des Schadenswerts des Monsters. Reduziert die Lebenspunkte des Helden auf seinem Heldenbogen um die Höhe des erlittenen Schadens.

HELD BESIEGT!

Immer wenn ein Held weniger als 1 Lebenspunkt hat, täuscht er den Tod vor und kann an diesem Kampf nicht mehr teilnehmen: Überspringt diesen Helden bis zum Ende des Kampfes. Seht S. 12 für weitere Details zu besiegt Helden und ihren Narben.

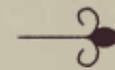
◦ DAS SPIEL VERLIEREN! ◦

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Kampfes alle Helden besiegt sind (0 Lebenspunkte haben), **verliert ihr das Spiel**.

Vielleicht solltet ihr euch beim nächsten Mal mehr anstrengen und besser kämpfen, sonst droht wieder eine peinliche Niederlage.



Kronenmarker: Falls es jemals Zweifel gibt, ob ein Wurf gültig ist oder nicht, oder in einem anderen Spielmoment Uneinigkeit herrscht, trifft der Dungeon Fighter, der gerade den Kronenmarker hat, die endgültige Entscheidung.



Der Heldenbogen zeigt alle wichtigen (legalen und nicht-privaten) Informationen eurer Helden. Neben dem Heldennamen (A), einem Lieblingsprofilbild (B) und Lieblingszitat (C), zeigt er außerdem:

- Das **Limit und die Art** der Ausrüstung, die dieser Held tragen kann (D).
- Eine Anzeige der **aktuellen Lebenspunkte** des Helden (E), von 1 (unten) bis 9 (oben).
- Die Fähigkeit, die mit dem Heldensymbol des **roten Würfels** verbunden ist (F).
- Die Fähigkeit, die mit dem Heldensymbol des **grünen Würfels** verbunden ist (G).
- Die Fähigkeit, die mit dem Heldensymbol des **blauen Würfels** verbunden ist (H).



◀ DAS HELDENSYMBOL AKTIVIEREN ▶

Jeder Heldenbogen zeigt 3 Spezialfähigkeiten – eine für jede Würfelfarbe. Die Spezialfähigkeit eines Helden wird aktiviert, wenn der passende farbige (oder weiße) Würfel **das Heldensymbol** zeigt.

Ihr solltet euch absprechen und sorgfältig auswählen, welcher Held welchen Würfel wirft, um die Chance zu haben, während des laufenden Kampfes am meisten von den Spezialfähigkeiten des jeweiligen Helden zu profitieren. Einige Spezialfähigkeiten werden nur aktiviert, wenn der Würfel verfehlt oder auf der Zielscheibe landet (seht *Spezialfähigkeiten der Helden* auf S. 16 und *Einzigartige Heldenfähigkeiten* auf S. 18).

◀ SOTORTIGER SIEG ▶

Falls ein Würfel im Bullseye landet und das Heldensymbol zeigt, ist das Monster **sofort besiegt**.

Dieser Angriff gilt als **Epischer Treffer** (seht S. 12). Dies gilt auch beim Kampf gegen den Endgegner! Falls einem Dungeon Fighter ein Epischer Treffer gelingt, darf er noch im selben Zug die Spezialfähigkeit seines Helden aktivieren.

BESONDERE WURFANFORDERUNGEN

Manche Shop-, Verlies- und Monsterkarten zeigen ein Banner. Es zeigt einen Helden in einer **einzigartigen physischen Art und Weise**, die der aktive Dungeon Fighter beim Wurf kopieren muss!



Eine vollständige Liste der Symbole und ihrer Beschreibung findet ihr auf S. 19.

Wenn eine **Monster-** oder **Verlieskarte** einen besonderen Wurf erfordert, **müssen** die Dungeon Fighter die Anforderungen des Symbols bei jedem Wurf in diesem Kampf erfüllen.

Falls während eines Kampfes sowohl das Monster als auch das Verlies (und möglicherweise sogar eine Waffe!) einen besonderen Wurf erfordern, müssen diese Anforderungen beim Wurf kombiniert werden, damit der Angriff ein Treffer ist. Werden nicht alle besonderen Wurfanforderungen erfüllt, gilt der Wurf als Fehlschlag.

Falls die Anforderungen von 2 oder mehr Karten dieselben sind, gelten sie als eine Anforderung (sie verdoppeln sich nicht!).

KAMPFBEISPIEL

Lianna, Lady Mary und Saul kämpfen sich durch das Verlies. Saul hat aktuell den Kronenmarker, also sieht er sich im Geheimen 2 Verlieskarten an und entscheidet dann, den Raum **Küche des Schreckens** zu betreten. Die Gruppe legt sofort 1 weißen Würfel in die Truhe, wie auf der Verlieskarte angegeben. Dann deckt sie das Monster auf: den **Skelettgoblin**!

Der **Skelettgoblin** hat nur 2 Lebenspunkte, aber die **Küche des Schreckens** gibt vor, dass 4 Lebenspunkte hinzugefügt werden müssen, also setzen unsere Dungeon Fighter den Lebensanzeiger auf 6 Lebenspunkte. Der **Skelettgoblin** verlangt, dass alle Würfe mithilfe der Knochenstäbchen ausgeführt werden müssen! Dieses Monster verursacht außerdem 1 Schaden, wenn ein Dungeon Fighter einen Fehlschlag wirft, und trägt 1 Goldmünze als Belohnung bei sich.



1 Da Lianna links von Saul sitzt, der den Kronenmarker hat, ist sie der erste aktive Dungeon Fighter und ihr stehen für ihren Angriff alle 3 farbigen Würfel zur Verfügung. Sie wählt den **blauen Würfel**, hält ihn mit den Knochenstäbchen und wirft ihn in Richtung Zielscheibe. Der Würfel prallt einmal von der Spielfläche ab, bevor er die Zielscheibe berührt, und landet im Bereich „1“, wobei eine Leerseite zu sehen ist. Lianna fügt dem Monster 1 Schaden zu. Dann gibt sie die beiden verbleibenden farbigen Würfel an Lady Mary weiter, die links von ihr sitzt.



2. Lady Mary ist sich nicht sicher, ob sie mit den Knochenstäbchen umgehen kann. Sie wählt den **roten Würfel**, da ihre rote Fähigkeit **Erneuter Wurf** es ihr erlaubt, bei einem Heldensymbol erneut zu werfen. Sie wirft, aber viel zu stark und der Würfel landet außerhalb der Zielscheibe. Zum Glück zeigt er das Heldensymbol, sodass sie den Wurf wiederholen darf. Diesmal gelingt ihr der Wurf und der Würfel landet im Bereich „2“. Er zeigt wieder das Heldensymbol, aber sie möchte keinen weiteren Wurf riskieren. Daher verursacht sie 2 Schaden. Dann gibt sie den verbleibenden grünen Würfel an Saul weiter.



3. Saul wirft den **grünen Würfel** in der Hoffnung, dass er mindestens 3 Schaden verursacht und so den Kampf beendet. Der Würfel prallt einmal von der Spielfläche ab, bevor er die Zielscheibe trifft ... leider landet er in einem Loch, zeigt aber das Heldensymbol! Der Wurf ist ein Fehlschlag! Saul aktiviert dennoch seine Fähigkeit und legt 1 Goldmünze in die Truhe. Der Skelettgoblin fügt ihm 1 Schaden zu ... und Lianna ist wieder am Zug.



4. Die Gruppe hat bereits alle 3 farbigen Würfel verwendet, also muss Lianna sich entscheiden, entweder 1 weißen Bonuswürfel aus der Truhe zu verwenden oder alle Helden Schaden in Höhe der Monsterstufe erleiden zu lassen, um alle 3 farbigen Würfel zurückzuholen. Lianna entscheidet sich für 1 weißen Bonuswürfel aus der Truhe, daher erleiden die Helden keinen Schaden. Sie muss das Monster jetzt besiegen, ansonsten steht als nächstes Lady Mary vor der gleichen Entscheidung: 1 weißen Würfel verwenden oder die 3 farbigen Würfel zurückholen?



5. Lianna hält die Knochenstäbchen und wirft den **weißen Würfel**. Der Würfel prallt einmal von der Spielfläche ab, bevor er die Zielscheibe berührt und landet im Bereich „3“, zeigt aber kein Heldensymbol. Lianna verursacht 3 Schaden beim Monster: Das reicht! Den Helden ist es gelungen, den ... hüstel ... mächtigen **Skelettgoblin** zu besiegen! Als Belohnung legen sie 1 Goldmünze in die Truhe und gehen zum Ausruhen über.

3 ◀ AUSRUHEN

Nachdem ihr ein Monster besiegt habt, könnt ihr euch für einen kurzen Moment in eurem neugewonnen Ruhm sonnen. Doch dann müsst ihr euer hinterlassenes Chaos aufräumen und euch auf den nächsten Raum vorbereiten, indem ihr diese Schritte befolgt:



3.1 ◀ BONUS FÜR EPISCHE TREFFER ◀

- ◊ Wie auf der Monster-Lebensanzeige angezeigt, erhaltet ihr **1 zusätzliche Goldmünze**, falls der letzte Treffer das **Leben des Monsters auf -3 oder weniger** reduzieren konnte. Dieser Bonus wird auch gewährt, falls der Held das Monster sofort besiegt hat.



3.2 ◀ BELOHNUMG ERHALTEN ◀

- ◊ Nehmt die Goldmünzen von der besiegten Monsterkarte und legt sie in die Truhe.



3.3 ◀ NARBEN ◀

- ◊ Wird ein Held besiegt, muss dessen Dungeon Fighter **1 Narbenmarker** aus dem Vorrat nehmen und damit alle 3 Lebensfelder eines einzelnen Fähigkeitsabschnitts (einer Farbe) abdecken. Dann erhält dieser Held seine **Lebenspunkte zurück**. Von nun an hat er 2 Lebenspunkte weniger und er **kann die Spezialfähigkeit dieser Farbe für den Rest des Spiels nicht mehr aktivieren** (er kann aber immer noch den Würfel dieser Farbe verwenden)! Ein Held kann nur 1 Narbenmarker pro Farbe haben. Falls ein Held mit 3 Narben erneut besiegt wird, dreht ihr seinen Heldenbogen um: Dieser Held scheidet aus dem Spiel aus!



3.4 ◀ WEITERZIEHEN ◀

- ◊ Der Dungeon Fighter, der den letzten Würfel geworfen hat, erhält den **Kronenmarker**.
- ◊ **Nehmt alle 3 farbigen Würfel** (von der Zielscheibe) und gebt sie dem Dungeon Fighter links von dem mit Kronenmarker.
- ◊ **Legt alle weißen Bonuswürfel**, die ihr während der Kampfphase verwendet habt, in den Vorrat zurück (seht *Weisse Bonuswürfel*, unten).
- ◊ Überprüft die möglichen **Spezialeffekte der Phase Ausruhen** und führt sie aus (einschließlich Fähigkeitsmarker).
- ◊ Legt die besiegte Monsterkarte auf den **Ablagestapel**.
- ◊ Die Dungeon Fighter dürfen zu diesem Zeitpunkt **Ausrüstungskarten untereinander tauschen** (seht *Shopkarten* auf S. 13).
- ◊ **Dreht verwendete Rüstungskarten wieder zurück**, um sie für den nächsten Kampf einsatzbereit zu machen (seht *Shopkarten* auf S. 13).
- ◊ Legt die abgeschlossene Verlieskarte beiseite. Zählt die Anzahl der bisher auf den Verlieskarten gefundenen Ladensymbole zusammen: Falls ihr **10 oder mehr Ladensymbole** gesammelt habt, erreicht ihr einen Laden und macht vor eurem nächsten Kampf eine kurze Verschnaufspause! Falls nicht, setzt ihr euer Abenteuer mit der nächsten Verliesphase fort.



BEISPIEL: Später im Kampf hat das Monster insgesamt 2 Lebenspunkte und Saul gelingt ein Wurf mit einem Gesamtschaden von 7. Das Monster ist besiegt, da seine Lebenspunkte nun -5 betragen. Ein Epischer Treffer! Saul nimmt insgesamt 5 Goldmünzen und legt sie in die Truhe: 1 Münze für den Epischen Treffer und 4 Münzen als Monsterbelohnung.

WEISSE BONUSWÜRFEL

Bonuswürfel werden nur **einmal** geworfen. Falls ein Bonuswürfel das Heldensymbol zeigt, kann der Held **eine seiner verfügbaren Spezialfähigkeiten** (ohne Narbe) aktivieren. Wenn ihr beim Ausruhen Würfel von der Zielscheibe entfernt, müsst ihr die verwendeten weißen Bonuswürfel zurück in den Vorrat legen. Daher ist es wichtig, dass ihr genügend Bonuswürfel kauft, um sie für kommende Kämpfe zu verwenden.



4 • SHOPPEN GEHEN!

Falls ihr Verlieskarten mit **10 oder mehr Ladensymbolen** (🏪) angesammelt habt, erreicht ihr einen Laden! Jetzt könnt ihr endlich euer schwer verdientes Gold ausgeben, um Ausrüstung oder Relikte, Bonuswürfel und/oder Heilung zu kaufen.



• **AUSRÜSTUNG/RELIKT KAUFEN:** Zeit, die Waren des Ladens auszustellen! Der Dungeon Fighter mit dem Kronenmarker **zieht 2 Shopkarten vom Stapel plus 1 zusätzliche Karte für jeden Helden** und legt sie aufgedeckt auf den Tisch. Ihr könnt nun so viele dieser Karten mit Goldmünzen kaufen, wie ihr möchtet/könnt. Legt dazu einfach den auf der Karte angegebenen Betrag aus der Truhe zurück in den Vorrat. Ausrüstungskarten weist ihr dann sofort einem der Helden zu. Legt alle aufgedeckten Karten, die ihr nicht gekauft habt, zurück in die Spielschachtel.



• **HEILUNG KAUFEN:** Für jede so ausgegebene Goldmünze, heilen **alle Helden je 1 Lebenspunkt**.



• **WEISSE BONUSWÜRFEL KAUFEN:** Weiße Bonuswürfel kosten **jeweils 2 Goldmünzen**. Es gibt ein Limit: Ihr könnt nicht mehr als 9 Bonuswürfel in eurer Truhe haben!



SHOPKARTEN

Im Laden könnt ihr brandneue Ausrüstung und wertvolle Relikte erwerben.

Ausrüstung gehört einer von drei Ausrüstungsarten an: Waffen, Rüstungen und verbrauchbare magische Gegenstände. Ausrüstungskarten müssen einem Helden zugewiesen werden. Dabei müsst ihr die Ausrüstungsgrenzen auf dem Heldenbogen einhalten, die angeben wieviel jeder Held tragen kann.

- **Waffen** (⚔) haben eine rote Umrandung und bieten dem Helden Vorteile im Kampf. Eine Waffe kann bei jedem Wurf verwendet werden und ihr Bonus wird **nur angewendet, falls der Wurf ein Treffer ist**. Falls ein Held mehr als eine Waffe trägt, kann er eine oder mehrere (oder auch keine) davon verwenden, indem der Dungeon Fighter ihre besonderen Wurfanforderungen und Boni kombiniert. Ein Held darf nur eine Waffen mit dem gleichen Namen haben.
- **Rüstungen** (🛡) haben eine blaue Umrandung und können in **jedem Kampf einmal** verwendet werden, um Schaden zu verhindern oder einen Zauber auszulösen, falls der Wurf ein Fehlschlag ist. Nachdem ihr eine Rüstung verwendet habt, **dreht ihre Karte um 90°**, um anzuzeigen, dass ihr sie in diesem Kampf bereits verwendet habt.
- **Magische Gegenstände** (📖) haben eine grüne Umrandung und einen „**Ablegen nach Verwendung**“-Effekt. Sie können jederzeit verwendet werden, auch von nicht aktiven Dungeon Fightern oder unmittelbar bevor ein Held besiegt wird.

Relikte (🏪) sind ein besonderer Kartentyp, deren Regeln auf S. 18 erklärt werden.



4.1 • IST DAS VERLIES HIER SCHON ZU ENDE? •

Falls ihr zum ersten oder zweiten Mal zu einem Laden gekommen seid, müsst ihr einen neuen Zyklus beginnen: **Legt alle bisher abgelegten Verlieskarten** zurück unter den Verliesstapel und **wiederholt die Phasen 1-3** so oft, bis ihr genügend Ladensymbole gesammelt habt, um erneut einen Laden zu erreichen.

Falls ihr euch erfolgreich durch das Verlies gekämpft habt und beim **dritten Laden angekommen seid**, ist es Zeit für den Endgegner! Legt alle verbleibenden Monsterkarten ab und macht mit S. 15 weiter.

KAMPFBEISPIEL

Unsere Heldengruppe hat den Raum **Verfluchter Keller** betreten – sie müssen die Levitationshilfe aufbauen und darauf die Zielscheibe legen! Das Monster in diesem Raum ist der **Echsenkönig**, der die Fähigkeit **Toxisch** hat: Beim ersten Fehlschlag muss die Gruppe 1 weißen Würfel aus der Truhe abgeben!



1. Lianna greift zuerst an. Sie wählt den **roten Würfel** und entscheidet sich, ihre Waffe **Pfeffermühle** zu verwenden. Sie muss den Würfel mithilfe ihrer Nase werfen und er muss hoch genug abprallen, damit er auf der levitierenden Zielscheibe landet! Sie legt den Würfel auf ihre Nase, dreht ihren Kopf, aber der Würfel prallt nicht von der Spielfläche ab, sondern landet direkt auf der Zielscheibe: Ein Fehlschlag. Da der **Echsenkönig** ein toxisches Monster ist, gibt sie 1 weißen Würfel aus der Truhe ab und erleidet 3 Schaden. Das ist ganz blöd gelaufen ... Sie hatte ohnehin nur noch 3 Lebenspunkte und nun ist sie bei 0. Lianna ist besiegt und aus diesem Kampf ausgeschieden!



2. Als nächstes ist Saul am Zug. Er besitzt einen **Sabberstab** und möchte ihn verwenden, um +2 Schaden zu verursachen. Er wirft den **blauen Würfel** hoch, pustet ihn an und der Würfel landet direkt im Bullseye, zeigt aber kein Heldensymbol! Insgesamt verursacht er so 12 Schaden beim Monster, aber das genügt nicht für den Sieg! Lady Mary kommt zur Hilfe und nutzt ihre Fähigkeit **Betörung**, um ein Monster abzulegen, das sie zuvor besiegt hatte. Sie legt den **Stilvollen Ork** ab (dessen Monsterstufe 2 ist), und erhöht so den Schaden auf 14. Der **Echsenkönig** wird durch diesen Wurf besiegt!



3. Beim Ausruhen sieht die Gruppe, dass der **Echsenkönig** bei -1 Lebenspunkte ist, daher gibt es keinen Bonus für einen Epischen Treffer. Dann nehmen sie sich ihre Belohnung von 3 Goldmünzen. Lianna wurde in diesem Kampf besiegt und erhält eine Narbe. Sie entscheidet sich, mit der Narbe ihre rote Fähigkeit abzudecken: Sie kann in Zukunft immer noch den roten Würfel verwenden, aber nicht mehr ihre rote Fähigkeit **Durchbohrender Schaden** aktivieren.





5 • ENDGEGNERKAMPF

Jeder Endgegner hat einen Schadenswert (A), eine Art (B) und eventuell eine Spezialfähigkeit (C), aber sie haben keine Belohnung. (Spoiler: die Belohnung ist der Sieg!) Mischt die Endgegnerkarten, zieht zufällig eine Karte, deckt sie auf und legt sie neben die Monster-Lebensanzeige. Legt die 2 Monster-Lebensmarker auf die Felder des Monster-Lebensanzeigers, die mit den Lebenspunkten des Monsters auf der Karte übereinstimmen (D).

Für den Kampf gegen Endgegner gelten die normalen Kampfregeln mit den folgenden Ausnahmen:

- Nachdem alle 3 farbigen Heldenwürfel geworfen wurden, hat der nächste Dungeon Fighter nur noch die Möglichkeit, weiße Bonuswürfel zu werfen. Mit anderen Worten, während des Kampfes gegen den Endgegner könnt ihr **keine farbigen Würfel zurückgewinnen**, indem ihr Schaden nehmt, da ihr einen Angriff des fürchterlichen Endgegners nicht überleben würdet ... Falls ihr keine farbigen und weißen Bonuswürfel mehr zur Verfügung habt, bevor ihr den Endgegner besiegt habt, **verliert ihr das Spiel**.
- Falls es euch gelingt, die Lebenspunkte des Endgegners auf „0“ oder weniger zu reduzieren, **habt ihr das Spiel gewonnen!** Ihr kehrt in der örtlichen Taverne ein und feiert euren Sieg. Dramatische und alberne Siegesposen sind ausdrücklich erwünscht.

WICHTIG: Der sofortige Sieg und alle Spezialfähigkeiten der Helden werden auch im Kampf gegen den Endgegner nach den normalen Regeln aktiviert.

← ZUSAMMENFASSUNG →

VERLIEREN

- Ihr verliert das Spiel, falls während eines Kampfes alle Helden besiegt sind (0 oder weniger Lebenspunkte).
- Ihr verliert das Spiel, falls ihr im Kampf gegen den Endgegner alle farbigen Würfel geworfen habt und euch die weißen Bonuswürfel ausgehen.

GEWINNEN

- Ihr gewinnt das Spiel, falls ihr den Kampf gegen den Endgegner erreicht und ihn besiegt.

← SCHLUSSWERTUNG →

Falls ihr euren errungenen Ruhm bemessen wollt, addiert eure Punkte und schaut dann in der Tabelle rechts nach, welchen Titel ihr errungen habt:

- +1 Punkt pro Goldmünze in der Truhe
- +3 Punkte pro weißem Bonuswürfel in der Truhe
- +5 Punkte, falls kein Held eine Narbe hat
- -1 Punkt pro erhaltener Narbe
- -5 Punkte pro eliminiertem Held
- + Punkte je nach Schwierigkeitsgrad:

Normal	Fies	Inferno
+5 Punkte	+15 Punkte	+25 Punkte

Gesamtpunkte	Titel
0 oder weniger	Elende Versager
1-5	Krabbelgruppe
6-10	Ungeschickte Naivlinge
11-15	Blutige Anfänger
16-20	Möchtegernhelden
21-25	08/15-Helden
26-30	Erfahrene Helden
31-35	Autoren des „Epischen Handbuchs für wahre Dungeon Fighter“
36-40	Von Barden besungene Legenden
41+	Helden der Helden, deren Heldenhaftigkeit an Heroik nicht zu überbieten ist

UNMÖGLICHE SITUATIONEN

Gelegentlich kann es Situationen geben, in denen ihr mit bestimmten Wurfanforderungen konfrontiert werdet, die einen erfolgreichen Wurf praktisch unmöglich machen. Wenn diese Situationen eintreten, könnt ihr als Gruppe beschließen, euch zurückzuziehen. Falls ihr euch zurückzieht, geht wie folgt vor:

1. Aus Scham verliert jeder Held Lebenspunkte in Höhe der aktuellen Monsterstufe.
2. Legt die aktuelle Monsterkarte zurück in die Spielschachtel.
3. Zieht die nächste Monsterkarte vom Stapel.

HINWEIS: Natürlich geht es bei *Dungeon Fighter* darum, absurde Herausforderungen zu bestehen, daher solltet ihr diese Regel nur in extremen Fällen anwenden. Denkt daran: Die *Dungeon Fighter*-Götter wachen immer über euch; sie mögen keine Feiglinge und belohnen die Kreativen! Habt also keine Angst davor, die Regeln etwas anzupassen, um einen neuen verrückten Wurf zu kreieren.

EFFEKTE DER VERLIESKARTEN

Verlieskarten haben sofortige oder permanente Effekte, die sich auf den aktuellen Kampf auswirken:



GOLDBONUS: Sobald aufgedeckt, legt ihr die angegebene Menge an Goldmünzen vom Vorrat in die Truhe.



GRUPPENHEILUNG x2: Sobald aufgedeckt, heilt jedes Gruppenmitglied 2 Lebenspunkte.



1 WÜRFEL ERHALTEN: Sobald aufgedeckt, legt ihr 1 weißen Bonuswürfel in die Truhe.



GRATISAUSRÜSTUNG: Sobald aufgedeckt, nehmt ihr die oberste Ausrüstungskarte vom Shopstapel und weist sie einem Helden zu.



MONSTERVORTEIL: Sobald aufgedeckt, addiert den angegebenen Wert zu den Lebenspunkten des Monsters.



BESONDERER WURF: Seht auf S. 19 nach, welche speziellen Wurfanforderungen ihr erfüllen müsst, um einen gültigen Wurf auszuführen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER HELDEN

In diesem Abschnitt werden die Spezialfähigkeiten der Helden näher erläutert. Sofern eine Fähigkeit nicht ausdrücklich besagt, dass sie „nur aktiviert werden kann, wenn der *Dungeon Fighter* trifft/verfehlt,“ wird die Fähigkeit aktiviert, egal wo der Würfel landet.



AGILE INSTINKTE: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* verfehlt. Der Held weicht dem Gegenangriff des Monsters aus, erleidet keinen Schaden und fügt dem Monster trotzdem 2 Schaden zu. (Waffenboni werden nicht angewendet, da sie nur bei einem Treffer wirken.)



GRUPPENHEILUNG: Falls aktiviert, heilt jeder Held 1 Lebenspunkt.



SELBSTHEILUNG: Falls aktiviert, heilt der Held 3 Lebenspunkte.



DURCHBOHRENDER SCHADEN: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* trifft. Addiere 2 zum Wert des Bereichs, in dem der Würfel landet. Dann füge dem Monster Schaden in Höhe der Summe zu.



FOKUSSierter SCHADEN: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* trifft. Der Wert des Bereichs, auf dem der Würfel landet, beträgt „5“.



ERZFEIND: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* trifft. Bei Aktivierung erhält der Held einen Schadensbonus gegen die auf dem Symbol angegebene Monsterart: Der Held fügt einem Monster dieser Art 4 Schaden zusätzlich zu.

Falls das Monster im Kampf nicht mit dem Symbol übereinstimmt, fügt der Held dem Monster nur 1 zusätzlichen Schaden zu.

DUNGEON FIGHTER

ZWEITE EDITION
GRUFT DER GRIESGRÄMIGEN GEISTER

MEHRERE DUNGEON FIGHTER-SPIELE!

Jede *Dungeon Fighter*-Edition wurde als eigenständiges Spiel entwickelt, ihr könnt aber auch verschiedene beim Spielaufbau kombinieren (und so mit bis zu 6 Helden zu spielen): Baut eine beliebige Zielscheibe auf und wählt jeweils einen beliebigen verfügbaren Helden aus. Wählt einen Satz (farbiger und weißer Würfel) aus einem Spiel. Dann erstellt ihr die Kartenstapel (Verlies-, Monster- und Shopstapel), indem ihr die Karten eurer Wahl mischt (natürlich mit den gleichen Rückseiten). Denkt daran, dass ihr auch die Spezialwürfel benötigt, die von den Karten verlangt werden. Macht nun mit dem normalen Spielaufbau weiter. Falls ihr die Karten später wieder sortieren wollt, haben die Shopkarten aus diesem Spiel das folgende Symbol in der rechten unteren Ecke:

VARIANTE: STUFENAUFSTIEG



In immer neuen Abenteuern sammeln eure Helden neue Erfahrungen. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten (EP) können sie noch heldenhafter werden und Stufen aufsteigen (ja, Helden nehmen immer die Treppe!). Legt beim Spielaufbau einen Erfahrungsmarker auf das unterste Feld der Erfahrungspunkteleiste eines jeden Helden, links auf seinem Heldenbogen.

Erfahrungspunkte können auf 2 Arten gesammelt werden:

- Wenn ein Held den **letzten Treffer landet**, der ein Monster besiegt.
- Jedes Mal, wenn ein Wurf das Heldensymbol (☉) zeigt und der *Dungeon Fighter* sich entscheidet, **es nicht zu verwenden** ODER das Symbol **nicht aktiviert werden kann**, weil es die Treffer/Fehlschlag-Anforderung nicht erfüllt.



Falls sich alle *Dungeon Fighter* darauf einigen, mit der Variante **Stufenaufstieg** zu spielen, erreicht ihr den Laden erst, wenn ihr **11 Ladensymbole** gesammelt habt (statt 10).

Wenn der Held 1 EP erhält, muss der *Dungeon Fighter* den **Erfahrungsmarker auf der Leiste 1 Feld nach oben bewegen**.

Immer wenn ein Held einen Laden mit dem Erfahrungsmarker auf dem obersten EP-Feld erreicht (3 EP), darf er den **Erfahrungsmarker zurück aufs unterste Feld setzen**, um einen **Stufenaufstiegsmarker** zu erhalten und diesen einer Würfelfarbe seiner Wahl (rot, blau oder grün) zuweisen.

Jedes Mal, wenn ein *Dungeon Fighter* einen Würfel wirft und kein Heldensymbol (☉) erhält, **kann er seinen Stufenaufstiegsmarker verwenden, um die Spezialfähigkeit des entsprechenden Würfels zu aktivieren**: Dreht den Marker um 90°, um anzuzeigen, dass er verwendet wurde. Eine Narbe hat Vorrang vor einem Stufenaufstiegsmarker. Besitzt eine Fähigkeit beide Marker, kann sie nicht aktiviert werden.

Beim nächsten **Shoppen gehen!** werden alle verwendeten Stufenaufstiegsmarker **aufgefrischt**.



RELIKTE

Relikte sind ein Kartentyp, den ihr wie Ausrüstung im Shop erwerben könnt. **Relikte** (☉) sind schwarz umrandet und werden beim Kauf **KEINEM Dungeon Fighter zugewiesen**. Legt Relikte stattdessen neben den Truhenmarker, **sie gehören der Gruppe** und jeder Dungeon Fighter kann von ihnen profitieren. Relikte können im Spielzug jedes Dungeon Fighters aktiviert werden. Der jeweilige Kartentext beschreibt die Verwendung des Relikts.

EINZIGARTIGE HELDENFÄHIGKEITEN

Jeder Held hat eine einzigartige Fähigkeit, die durch den blauen Würfel ausgelöst werden kann (episch!!!). Einige Fähigkeiten verwenden Fähigkeitsmarker, die das Fähigkeitssymbol des Helden zeigen und während eines Kampfes aktiviert werden können. Jeder Marker wird zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt, wie im Folgenden beschrieben.

Lady Mary



BETÖRUNG: Falls aktiviert, legt den Betörungsmarker mit der aufgedeckten aktiven Seite auf die Monsterkarte. Nachdem ihr das Monster besiegt habt, legt dessen Karte aufgedeckt vor Lady Mary: Das Monster ist nun betört. Legt ein betörtes Monster jederzeit in einem Kampf ab, um Schaden in Höhe seiner Monsterstufe zu verursachen. Lady Mary kann beliebig viele Monster betören und auch mehrere betörte Monster in einem Kampf und zur selben Zeit ablegen.

Sir Moo



GÖTTLICHE INTERVENTION: Falls der Dungeon Fighter trifft, heilt ein Held eurer Wahl so viele Lebenspunkte, wie es dem Schadenswert entspricht.

Lianna Lichtbringer



TODESLISTE: Nehmt euch zu Spielbeginn alle Todeslistenmarker (mit der aufgedeckten aktiven Seite). Falls der Dungeon Fighter trifft, könnt ihr den Marker der entsprechenden Monsterart ablegen, um +3 Schaden zu verursachen. Abgelegte Todeslistenmarker können nicht erneut aktiviert werden.

Saul Baysar



GEISTERENERGIE: Heilt X Lebenspunkte, wobei X = Monsterstufe+1 ist. Ihr könnt die Lebenspunkte frei unter den Helden aufteilen. Endgegner haben Monsterstufe 4.

ÄNDERUNGEN DES SPIELBRETTS

Spielbrettänderungen werden auf bestimmte Positionen auf dem Tisch oder der Zielscheibe gestellt (auf das Spielbrett, um es herum, einen Teil des Spielbretts berührend usw.). Ihre Verwendung kann von einer Monster-, Verlies- oder Shopkarte verlangt werden.



LEVITATIONSHILFE

Baut die 4 Teile der Levitationshilfe zu einem Kreuz zusammen und legt die Zielscheibe darauf.



SPINNWEBEN-SCHEIBEN

Legt die 4 Spinnweben-Scheiben auf je ein Loch der Zielscheibe. Falls ein Würfel auf einer Spinnwebe landet, gilt dies als Treffer mit einem Wert von 0. Gebt 1 weißen Würfel aus eurer Truhe ab (falls ihr welche habt) und entfernt diese Spinnwebe. Entfernt alle Spinnweben in der Ausruhenphase. Falls ihr die Spinnweben zusammen mit der Levitationshilfe verwendet, dreht die Hilfe, um die Löcher der Zielscheibe zu „füllen“: Legt die Spinnweben auf die gleiche Ebene wie die Zielscheibe.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER MONSTER

Einige Monsterkarten haben einen Fähigkeitstext anstelle einer bestimmten Wurfanforderung. Diese Spezialfähigkeiten werden ausgeführt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind:

TODESATEM: Falls der Würfel in einem der Löcher landet, ist der aktive Held sofort besiegt (die Lebenspunkte reduzieren sich sofort auf „0“).

TOXISCH: Gebt **beim ersten** Fehlschlag eines Dungeon Fighters 1 weißen Würfel aus eurer Truhe ab (falls ihr welche habt).

SUPER-TOXISCH: Gebt **bei jedem** Fehlschlag eines Dungeon Fighters 1 weißen Würfel aus eurer Truhe ab (falls ihr welche habt).

BESONDERE WÜRFE

Wie bereits erwähnt, haben einige Karten ein schwarz-weißes Symbol auf ihrem Banner, das eine besondere physische Art und Weise darstellt, wie ihr den Würfel werfen müsst. Manchmal zeigt das Symbol eine Körperposition oder eine Körperbewegung, die beachtet werden muss, um einen gültigen Wurf auszuführen. Ein anderes Mal zeigt es die Interaktion zwischen dem Würfel (oder dem Dungeon Fighter) mit einem anderen speziellen Element.



BLASEWURF: Der Dungeon Fighter legt den Würfel auf die Wurfhand und bläst ihn von dort in Richtung der Zielscheibe.



GEISTERGLASWURF: Der Dungeon Fighter muss sich das Geisterglas vor eines seiner/ihrer Augen halten und das andere Auge schließen.



HEISSES-EISEN-WURF: Der Dungeon Fighter links vom aktiven Dungeon Fighter wirft ihm den Würfel zu. Diese/r muss ihn fangen und sofort in Richtung der Zielscheibe werfen.



KARTENWURF: Der Dungeon Fighter legt den Würfel auf eine beliebige nicht verwendete Karte und hält diese Karte, um den Wurf auszuführen.



KLEINFINGERWURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel mit beiden kleinen Fingern halten.



KNOCHENWURF: Der Würfel muss von einem der Zielscheibenknochen abprallen, bevor er die Zielscheibe berührt.



NASENWURF: Der Würfel muss auf der Nase des Dungeon Fighters starten oder sie während des Wurfs berühren.



OHRENWURF: Der Würfel muss auf dem Ohr des Dungeon Fighters starten oder das Ohr während des Wurf berühren.



STÄBCHENWURF: Der Dungeon Fighter muss beide Knochenstäbchen verwenden, um den Würfel zu halten.

SPEZIALWÜRFE

Spezialwürfel werden zu den verfügbaren Würfeln hinzugefügt – d. h. **sie ersetzen keine anderen Würfel** –, wenn ein Monster oder Verlies dies verlangt oder wenn ein Held Ausrüstung verwendet, die Spezialwürfel aufführt.

- Bei Spezialwürfeln gelten die normalen Wurfregeln. Sie zu werfen, gilt als Spielzug.
- Falls ein Spezialwürfel das Heldensymbol zeigt (☀️), **wird dies wie bei einem weißen Bonuswürfel abgehandelt:** Ihr dürft eine Spezialfähigkeit eurer Wahl aktivieren.
- Legt alle Spezialwürfel am Kampfbende zurück in den Vorrat, egal ob ihr diese verwendet habt oder nicht.
- Spezialwürfel können andere Symbole haben, deren Effekt aktiviert wird, falls die Würfel dieses Symbol zeigen:



PENDELWÜRFEL

Der aktive Dungeon Fighter muss den Pendelwürfel am Ende der Schnur halten, das Pendel mithilfe der Schnur schwingen lassen und in Richtung der Zielscheibe loslassen, wobei die normalen Wurfregeln gelten: Von der Spielfläche abprallen und auf der Zielscheibe landen.



SCHICKSALS MÜNZE

Ja, eine Münze ist auch nichts anderes als ein zweiseitiger Würfel! Der aktive Dungeon Fighter muss die Münze in Richtung der Zielscheibe werfen, wobei die normalen Wurfregeln gelten: Von der Spielfläche abprallen und auf der Zielscheibe landen. Falls die Münze in 2 Bereichen liegt, schätzt ab, wo sich ihre Mitte befindet. Dieser Bereich gilt für den Schadenswert.

SCHEIBEN

Scheiben fügen dem Spielbrett neue Abschnitte hinzu. Monster und Verliese können die Dungeon Fighter beim Kampfbeginn dazu zwingen, eine Scheibe zu werfen. Manche Ausrüstungen erlauben es den Dungeon Fightern zu wählen, wann sie eine Scheibe schnipsen.

Wenn dazu aufgefordert wird, muss der aktive Dungeon Fighter die angegebene Scheibe wie eine Münze werfen (d.h. mit seinem Daumen schnipsen). Die Scheibe muss sich mindestens ein Mal in der Luft um ihre eigene Achse drehen (mindestens um 180°) und dann auf der Zielscheibe landen, damit es ein Treffer ist.

- Falls die Scheibe auch nur minimal den Tisch berührt, erleidet der Dungeon Fighter 1 Schaden und muss die Scheibe erneut werfen.
- Falls die angegebene Scheibe bereits auf der Zielscheibe liegt, kann der aktive Dungeon Fighter sich entscheiden, ob er sie dort liegen lässt oder ob er sie erneut wirft.
- Falls die Scheibe auf einem Würfel landet, wird der Würfel entfernt und die Scheibe an dieser Stelle auf die Zielscheibe gelegt.

IM KAMPF:

- Falls ein Würfel auf einer Scheibe landet, ist dieser Wurf ein Treffer, selbst wenn der Held durch die Effekte der Scheibe Schaden erleidet. Die Heldensymbole sind ebenfalls gültig.
- Falls ein Würfel teilweise auf einer Scheibe landet und gleichzeitig etwas anderes unter der Scheibe berührt (den Tisch, die Zielscheibe oder eine andere Scheibe), gilt die Scheibe als nicht berührt und nur das darunter liegende Objekt gilt.

Entfernt in der Phase Ausruhen alle Scheiben von der Zielscheibe.



HORRIBLE
GUILD



www.heidelbaer.de

SPIELEDISIGN: Lorenzo Silva,
Lorenzo Tucci Sorrentino
und Aureliano Buonfino
ENTWICKLUNG DER 2. EDITION:
Renato Sasdelli, Lorenzo Silva
und Andrea Lugli
ILLUSTRATIONEN: Giulia Ghigini
GRAFIKDESIGN: Fábó Frencl
ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN:
Noa Vassalli und Antonio Del Bono

DEUTSCHE AUSGABE
ÜBERSETZUNG: Sven Biberstein
REDAKTION UND LAYOUT:
Sabine Machaczek
HERAUSGEBER: Heiko Eller-Bilz

SPIELREGEL: Alessandro Pra',
Maria-Angela Silleni und
William Niebling
3D-KÜNSTLER: Paolo Lamanna
und Edoardo Roncaldier
PROJEKTMANAGER:
Renato Sasdelli
PRODUKTIONS-MANAGER:
Flavio Mortarino
Harald Bilz gewidmet.

BESONDERER DANK AN: Andrea
Mohra, Peer Lagerpusch, Dirk
Nielsen, Sören Textor



DOLCHSTOSS

Die Dolchstoß-Scheibe verdoppelt den Schadenswert des Bereichs, auf den ihre Klinge zeigt. Falls der Würfel auf dieser Scheibe landet, gilt es als Treffer mit dem Wert 0. Legt die Scheibe anschließend ab.

KOMPASS

Falls der Würfel auf der Kompass-Scheibe landet, gilt das als **Treffer mit dem Wert, welcher der Summe der Ladensymbole auf der aktuellen aufgedeckten Verlieskarte entspricht**. Denkt daran, dass ihr nach dem **Shoppen gehen!** alle Verlieskarten ablegt. Im Endgegnerkampf ist der Kompass ein Bereich mit dem Wert 5.

SCHATZ

Falls ein Würfel auf der Schatz-Scheibe landet, gilt es als Treffer mit einem Wert von 0. Legt **3 Goldmünzen in eure Truhe**. Legt die Scheibe anschließend ab.

Euch gefällt Dungeon Fighter?

STELLT EUCH NEUEN ABENTEUERN! NEUE HELDEN, NEUE MONSTER, NEUE VERLIESE, NEUE WÜRFEL UND VIEL NEUES SPIELMATERIAL MIT ABGETAHRTEN (FEHL-)WURFMÖGLICHKEITEN!



Grundspiel

Labyrinth
der launischen
Lüfte

Vulkan
der vielfältigen
Verbrennungen

Festung
des flutschigen
Frosts



TAUCHT EIN IN
FANTASTISCHE
ABENTEUER MIT DEM
NEUEN DUNGEON
FIGHTER ROLLENSPIEL:

