

Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

# DUNGEON LEGENDS



Avel  
UNIVERSUM

# ANLEITUNG

rebel  
STUDIO



Avel ist ein uraltes, magisches Land, dessen Ursprung über die Zeit in Vergessenheit geriet. Der Himmel biegt sich unter dem Gewicht der unzähligen Monde, die von den Göttern bevölkert sind – einige sind bekannt, andere lange von den Meisten vergessen und sind nur jenen in Erinnerung geblieben, die in den tiefsten Abgründen leben. Nach Jahren des Friedens kehren dunkle Kräfte nach Avel zurück und das Böse erwacht.

Aufgrund der jüngsten Ereignisse rund um die Splitter des Dunkelmonds wurde unter Burg Avel ein ganzes Netzwerk an uralten Tunneln, Kammern und Höhlen entdeckt. Dort sind unzählige Schätze versteckt, sowie Staub – eine unschätzbar wertvolle Quelle der Magie. Sofort wurde der Abbau durch eine Staubmine veranlasst und begonnen. Aber schon bald verschwanden Minenarbeitende – manche ohne Spur, andere wiederum wurden in grässliche Kreaturen verwandelt. Manchmal beb't der Untergrund und in der bedrückenden, kalten Finsternis hört man eine Stimme, die dunkle Geheimnisse flüstert.

Erneut braucht Avel seine Heldinnen und Helden! Königin Sarisa ersucht eure Hilfe! Macht euch auf die Reise, um uralte Geheimnisse zu lüften, Monster davonzujagen und neue Legenden zu schreiben!

## Spielmaterial

Faltet die Schachteln zusammen und füllt sie mit folgenden Materialien:

### Schachtel des Ritters



10 Ritter-Karten



1 Fähigkeitsmarker



6 Ausdauer-Marker



4 Staub

1 Ritter-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)



### Schachtel der Schmiedin



10 Schmiedin-Karten



1 Fähigkeitsmarker



5 Ausdauer-Marker



6 Staub

1 Schmiedin-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)



### Schachtel des Spähers



10 Späher-Karten



1 Start-Fee  
(mit einem Späher-Symbol)



5 Ausdauer-Marker

1 Fähigkeitsmarker



5 Staub

1 Späher-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)



### Schachtel der Magierin



10 Magierin-Karten



1 Start-Fee  
(mit einem Magierin-Symbol)



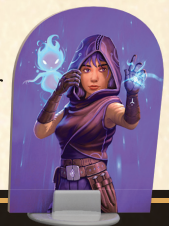
5 Ausdauer-Marker

1 Fähigkeitsmarker



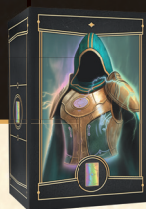
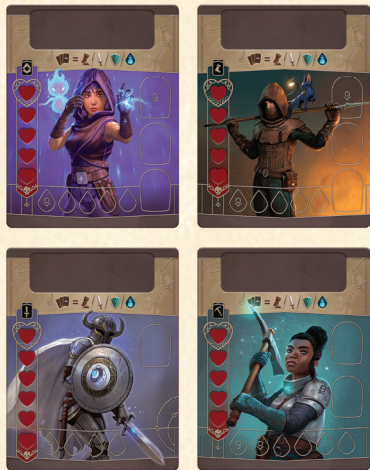
5 Staub

1 Magierin-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)





## 4 Charaktertableaus



## Schachtel für Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten und „U“-Karten.

22 Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten



20 allgemeine Karten  
(mit „U“ unten rechts)

4 allgemeine Start-Monsterkarten  
(mit „S“ unten rechts)



## Schachtel für Feen und Fähigkeitsleisten

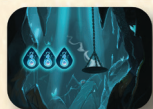


18 Feen

8 Fähigkeitsleisten



## Schachtel für allgemeines Spielmaterial



1 Finsternis-Plättchen



1 Würfel



4 Fallen

1 Einsturz-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)



21 Monster-schaden-Plättchen



4 Gefahr-Plättchen



## Schachtel für Kapitel I: „Feuer“



15 Brände



6 Kapitel-I-Ortskarten

10 Kapitel-I-Karten



4 Eimer



1 Schlamm-Plättchen

3 Nacktmull-Aufsteller  
(Stecke sie jeweils auf eine Basis.)



## Schachtel für Kapitel II: „Mondverschmelzung“



6 Magischer-Sturm-Plättchen



6 Kapitel-II-Ortskarten

10 Kapitel-II-Karten



1 Sabotage-Plättchen

3 Portal-Aufsteller  
(Stecke sie jeweils auf eine Basis.)







### Schachtel für Kapitel III: „Der Kristall-Diebstahl“

  
25 Kristalle



6 Kapitel-III-Ortskarten

10 Kapitel-III-Karten



2 Gilden-Plättchen



1 Lore

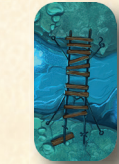


1 Fledermäuse-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)

1 Tor-Aufsteller  
(Stecke ihn auf eine Basis.)



1 Abkürzung



1 Schlüssel



### Schachtel für Kapitel IV: „Der Boden ist Lava“

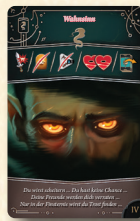


5 Lava-Plättchen



6 Kapitel-IV-Ortskarten

10 Kapitel-IV-Karten



4 Wahnsinn-Karten



1 Magma-Plättchen



1 Uralte-Maschine-Drehscheibe



### Schachtel für Kapitel V: „Herz der Finsternis“



1 Riss-Plättchen

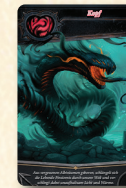


6 Kapitel-V-Ortskarten

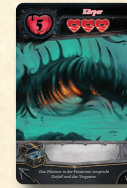
10 Kapitel-V-Karten



2 Magischer-Schock-Plättchen



1 Kopf-Karte



10 Körper-Karten



1 Schwanz-Karte

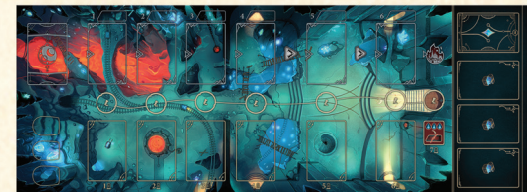
*Aufbauanleitung für die Lore*



*Aufbauanleitung für die Uralte Maschine*



**Spielmatte**





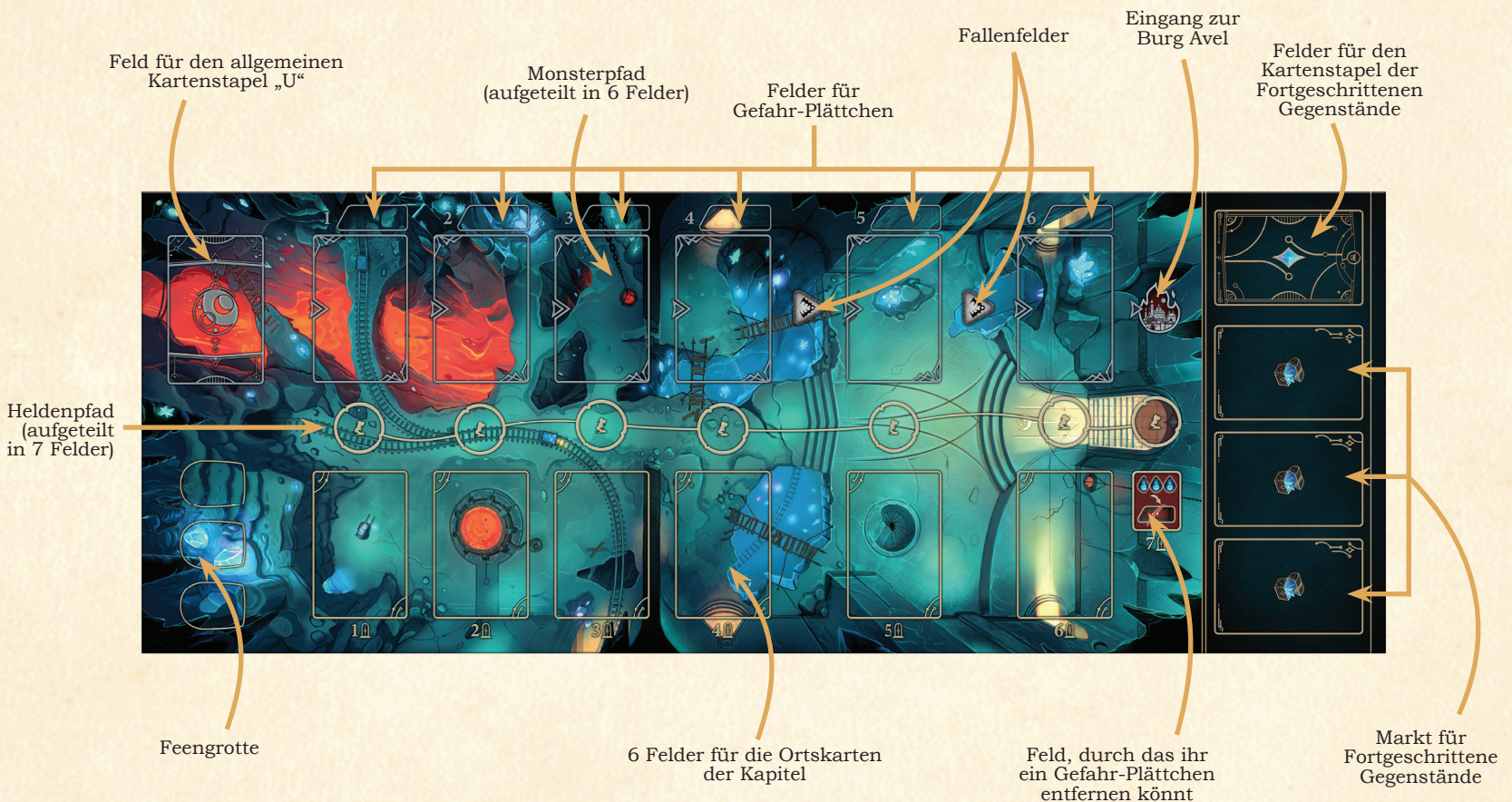
**Dungeon Legends** ist ein kooperatives Kartenspiel, das euch in den Untergrund von Avel führt. Ihr spielt Heldinnen und Helden, die sich auf eine gefährliche Mission tief in den dunklen Dungeon von Burg Avel begeben. Mit jedem Kapitel dringt ihr tiefer in den Dungeon vor und stellt euch dem Bösen, das dort lauert. Gebt Acht, dass kein Monster an euch vorbeikommt und in die Burg gelangt.

Das Spiel ist in 5 Kapitel unterteilt, welche eure Reise in die Tiefen beschreiben. Ihr werdet Brände bekämpfen, das Mysterium uralter Maschinen lösen, verlassene Minen voll mit magischem Staub erkunden, einer Lavaflut entkommen und euch am Ende dem Ursprung allen Übels stellen.

Alle Kapitel nutzen dieselben allgemeinen Spielregeln. In jedem Kapitel kommen allerdings neue Karten, Spezialregeln und Ziele hinzu. Wir empfehlen euch, die Kapitel in der vorgegebenen Reihenfolge zu spielen. Aber wenn euch ein Kapitel besonders gefällt, könnt ihr es auch mehrmals spielen. Und wenn euch ein Kapitel nicht gefällt, könnt ihr dieses auch einfach überspringen. Immerhin handelt es sich bei den Kapiteln nur um Legenden!



## Spielmatte





## Heldenkarten

Jeder Held hat einen eigenen Stapel an Karten und spielt sich dadurch einzigartig. Vor dem Spielen solltest du dich mit den Karten vertraut machen und den Helden wählen, der dir am besten gefällt oder der den Herausforderungen des Kapitels am besten gewachsen ist.

Während des Spiels hat jeder Held einen eigenen Kartenstapel. Du startest mit 10 Basis-Heldenkarten, die du in der Schachtel deines Helden findest.

**Hinweis:** Du kannst aus diesem Stapel während des Spiels keine Karten entfernen.

Erklärungen zu den Symbolen der Heldenkarten findest du im Geschichtenbuch auf Seite 27–28.



## Fortgeschrittene Gegenstände

Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten erlauben dir, den Kartenstapel deines Helden zu vergrößern. Jede dieser Karten gibt dir die Wahl aus 2 möglichen Aktionen. Du erhältst die Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten vom Markt, normalerweise nachdem du ein Monster besiegt hast.

Wenn du in deinem Zug eine Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte spielst, kannst du 1 von ihren 2 Aktionen ausführen. Für die obere Aktion brauchst du nichts auszugeben, um sie auszuführen. Für die untere Aktion musst du mit Staub bezahlen. Die Kosten dafür findest du neben der Aktion.

Am Ende eines Kapitels musst du alle Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten bis auf eine aus deinem Stapel entfernen. Wenn du eine behältst, fängst du die nächste Partie mit 11 Karten in deinem Heldenstapel an (deine 10 Heldenkarten + 1 Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte). Du darfst deine Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten nicht mit anderen Mitspielenden tauschen.

Erklärungen zu den Symbolen der Fortgeschrittenen Gegenstände findest du im Geschichtenbuch auf Seite 27–28.



## Feen

Feen sind nützliche Helferchen, die du während der Partie erhalten kannst.

Nachdem du eine Fee erhalten hast, lege sie auf dein Charaktertableau. Du darfst immer nur so viele Feen haben, wie du Felder für sie auf deinem Tableau hast (1–3).

Du kannst die Aktionen deiner Feen zu jedem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug nutzen. Du kannst in deinem Zug auch mehrere der Feen auf deinem Charaktertableau nutzen.

Du darfst deine Feen nicht an deine Mitspielenden geben.

Nachdem du die Aktion einer Fee ausgeführt hast, lege sie auf den Ablagestapel neben der Spielmatte. Wenn du eine Fee in die Feengrotte legen musst oder durch einen Effekt eine Fee erhältst, aber die Grotte leer ist, mische den Ablagestapel verdeckt und lege ihn als neuen Stapel neben die Feengrotte.

Wie die Feen genau funktionieren, wird auf Seite 27–28 des Geschichtenbuchs erklärt.



**Hinweis:** 2 der Feen haben ein Symbol auf ihrer Rückseite: 1 hat das Symbol des Spähers und 1 das Symbol der Magierin. Diese Feen liegen zu Spielbeginn auf den jeweiligen Charaktertableaus – sie werden nicht in die Feengrotte gelegt.



## Allgemeine „U“-Karten und der Spielstapel

Der Stapel mit den allgemeinen „U“-Karten besteht aus 20 Karten, die in jedem Kapitel genutzt werden. Immer wenn ihr ein neues Kapitel beginnt, fügt ihr dem „U“-Stapel 10 spezielle Karten aus diesem Kapitel hinzu. Diese 10 Karten werden nur für das jeweils aktuelle Kapitel genutzt und am Ende des Kapitels wieder entfernt. Während der Partie besteht der so zusammengestellte Stapel aus 30 Karten und wird als Spielstapel bezeichnet. Der Spielstapel fungiert als Timer für die Partie. Wenn du eine Karte vom Spielstapel aufdecken sollst, er aber leer ist, verliert ihr sofort die Partie!

Es gibt zwei unterschiedliche Arten an allgemeinen Karten:

### Waagrecht ausgerichtete Karten sind Ereigniskarten.



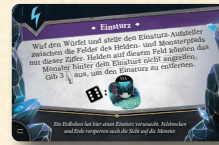
### Hochkant ausgerichtete Karten sind Monsterkarten.



**Monsterkarten** (13 Karten). Wenn du eine Monsterkarte aufdeckst, legst du sie aufgedeckt auf Feld 1 des Monsterpfads (ganz links). Falls dort bereits eine Karte liegt, schiebe sie und alle anderen Karten auf dem Pfad 1 Feld nach rechts (in Richtung Burgeingang).

Monsterkarten, die mit dem Buchstaben „S“ versehen sind, sind die Startmonster-Karten für das Kapitel. Misch sie und zieht dann so viele Karten, wie Mitspielende teilnehmen. Legt diese Karten dann aufgedeckt auf die Felder des Monsterpfads, beginnend mit dem Feld, das am nächsten zur Burg ist: Die erste Karte auf Feld 6, die zweite auf Feld 5 usw.

**Ereigniskarten** (7 Karten). Wenn du ein Ereignis aufdeckst, handle den Soforteffekt ab und lege die Karte dann auf den Ablagestapel. Es gibt folgende allgemeine Ereigniskarten:



**Einsturz** (1 Karte): Wenn du diese Karte aufdeckst, wirfst du den Würfel, um herauszufinden, welcher Teil des Pfads einstürzt. Stelle den Einsturz-Aufsteller zwischen die Felder des Helden- und Monsterpfads mit dieser Ziffer. Helden auf diesem Feld können das Monster hinter dem Einsturz nicht angreifen. Um den Einsturz zu entfernen, muss ein Held auf dem Feld des Einsturzes 3 Schwerter ausgeben.

**Schock** (1 Karte): Wenn du diese Karte aufdeckst, verliert ihr alle jeweils 1 Ausdauer-Marker von eurem Charaktertableau. Alle, die dadurch ihren letzten Ausdauer-Marker verlieren, müssen sofort zur Burg zurückkehren, um sich zu erholen. Führt für diese Helden die Heldenrückkehr durch (siehe Seite 9).

**Panikattacke** (1 Karte): Wenn du diese Karte aufdeckst, bewegst du alle Helden 1 Feld nach links (vom Burgeingang weg). Steht ein Held schon ganz links, dann bewegst du ihn nicht und er verliert 1 Ausdauer-Marker, da er vor Panik gegen die Felswand läuft. Alle, die dadurch ihren letzten Ausdauer-Marker verlieren, müssen sofort zur Burg zurückkehren, um sich zu erholen. Führt für diese Helden die Heldenrückkehr durch (siehe Seite 9).

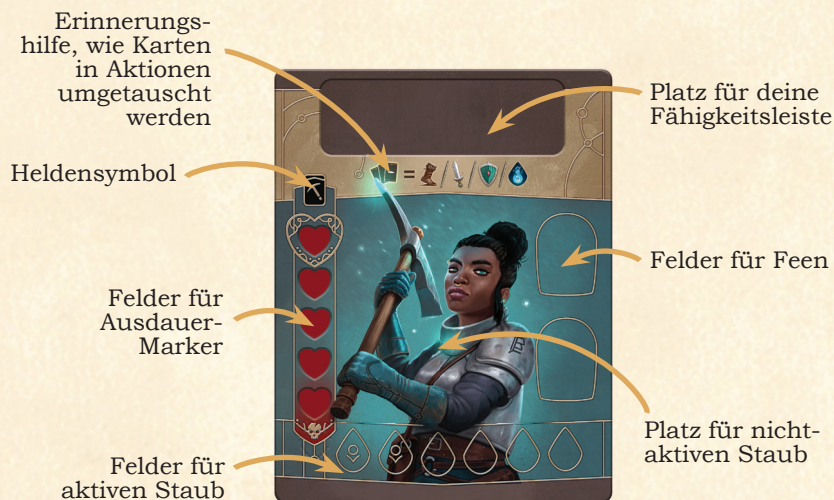
**Es wird dunkel** (1 Karte): Wenn du diese Karte aufdeckst, wirfst du den Würfel, um herauszufinden, an welchem Ort es dunkel wird. Lege das Finsternis-Plättchen auf die Ortskarte, die unter dem Feld mit dieser Ziffer liegt. Solange es dort dunkel ist, kann dieser Ort nicht genutzt werden. Um die Finsternis zu entfernen, muss ein Held auf dem Feld über diesem Ort 3 Staub ausgeben. Dies gilt nicht als Nutzung des Ortes, also kann der Ort noch im selben Zug genutzt werden.

**Gefahr** (3 Karten): Wenn du diese Karte aufdeckst, wirfst du den Würfel, um herauszufinden, über welches Feld des Monsterpfads du ein Gefahr-Plättchen legst. Lege das Gefahr-Plättchen über das Feld des Monsterpfads mit dieser Ziffer. Falls dort bereits eines liegt, legst du dort kein neues Gefahr-Plättchen hin. Wenn auf einem Feld mit einem Gefahr-Plättchen ein Monster angegriffen wird, wird zusätzlich zu dem Effekt des Monsters noch der Gefahr-Effekt abgehandelt. Du kannst Feld 7 nutzen, um ein Gefahr-Plättchen zu entfernen.



## Charaktertableaus

Auf deinem Charaktertableau ist Platz für die Ausdauer-Marker deines Charakters. Außerdem sind dort Felder für deine Feen und deinen Staub und ein Bereich für deine Fähigkeitsleiste.



## Staub

Jedes Charaktertableau hat jeweils Felder für aktiven Staub und für nicht-aktiven Staub.

**Platz für nicht-aktiven Staub:** Hierauf liegt Staub, den du nicht ausgeben kannst, um damit Aktionskosten zu bezahlen. Wenn du Staub zurückerhältst, platzierst du ihn auf den Platz für aktiven Staub.

**Platz für aktiven Staub:** Hierauf liegt Staub, den du ausgeben kannst, um Aktionskosten zu bezahlen. Wenn du eine Aktion mit Staub bezahlst, bewegst du so viel aktiven Staub wie nötig auf den Platz für nicht-aktiven Staub. Später im Spiel kannst du Staub wieder zurückerhalten.

Jedes Charaktertableau hat 4 bis 6 Felder für aktiven Staub.

## Fähigkeitsleisten

Auf den Fähigkeitsleisten sind Spezialaktionen abgebildet. Du darfst deine Fähigkeitsleiste während des Kapitels insgesamt drei Mal nutzen. Du musst die Fähigkeiten auf deiner Leiste der Reihe nach von links nach rechts nutzen. Du darfst auch mehr als 1 Fähigkeit in deinem Zug nutzen. Wenn du eine Fähigkeit nutzt, bewegst du deinen Fähigkeitsmarker zur nächsten Auskerbung (von links nach rechts).



Mit dieser Fähigkeit darfst du 1 beliebige der 4 Aktionen ausführen.



Bei dieser Fähigkeitsleiste nutzt du die Aktion unter der nächsten Einkerbung.

## Spielübersicht

Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend bei der Startperson.

In deinem Zug spielst du Karten von deiner Hand aus, führst die Aktionen darauf aus, greifst Monster an und nutzt Orte. Anschließend deckst du eine Karte vom Spielstapel auf und führst ihren Effekt aus.

**Hinweis:** Du darfst einen Ort immer nur ein Mal in deinem Zug nutzen.





Wenn du in deinem Zug eine Karte ausspielst, legst du sie zunächst vor dich. Am Ende deines Zugs legst du alle deine ausgespielten Karten und deine nicht gespielten Handkarten auf deinen Ablagestapel. Nach deinem Zug ziehst du sofort 5 Karten von deinem Stapel. Wenn dein Stapel leer ist und du eine Karte ziehen musst, mischst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Stapel und ziehst danach weiter Karten auf die Hand.

Jede Karte hat oben Symbole, die zeigen, welche Aktionen du mit ihr ausführen kannst. Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten haben noch eine weitere Reihe mit Symbolen. Wenn du statt der oberen Symbole die unteren Symbole nutzen möchtest, musst du die daneben angegebenen Staub-Kosten bezahlen, indem du genau so viel Staub aus gibst. Was die Symbole bedeuten und welche Aktionen du damit ausführen kannst, findest du auf Seite 27–28 des Geschichtenbuchs.



## Ablauf eines Spielzugs

In deinem Zug kannst du die folgenden Aktionen in beliebiger Kombination ausführen:

- Spiele eine beliebige Anzahl an Handkarten aus, um ihre Aktionen auszuführen.
- Lege 3 beliebige Karten auf deinen Ablagestapel, um 1 dieser 4 Aktionen auszuführen:  /  /  / .
- Nutze den Ort, an dem dein Held aktuell steht. Du darfst einen Ort immer nur ein Mal in deinem Zug nutzen.
- Nutze eine oder mehrere Fähigkeiten deiner Fähigkeitsleiste.
- Führe eine oder mehrere Aktionen der Feen auf deinem Charaktertableau aus.

In deinem Zug kannst du beliebig viele Karten von deiner Hand spielen. Am Ende deines Zugs legst du alle deine ausgespielten Karten und nicht gespielten Handkarten auf deinen Ablagestapel. **Decke dann die oberste Karte des Spielstapels auf und handle ihren Effekt ab.** Danach ziehst du 5 neue Karten und beendest deinen Zug.

- **Wenn du eine Monsterkarte aufdeckst:** Platziere sie aufgedeckt auf Feld 1 des Monsterpfads (ganz links). Falls dort bereits ein Monster liegt, schiebe es und alle anderen Monster auf dem Pfad 1 Feld nach rechts (in Richtung Burgeingang). Wenn du eine Karte von Feld 6 nach rechts in die Burg schieben musst, endet das Spiel und ihr habt sofort verloren!
- **Wenn du eine Ereigniskarte aufdeckst:** Wende ihren Effekt an. Lege sie dann auf den Ablagestapel des Spielstapels neben der Spielmatte ab.

## Heldenrückkehr

Wenn du den letzten Ausdauer-Marker von deinem Charaktertableau entfernen musst, führe die folgenden Schritte durch:

- Wer am Zug ist, beendet diesen sofort.
- Du erhältst alle deine Ausdauer-Marker zurück und stellst deinen Helden auf Feld 7 (die Burg).
- Wer seinen Zug beenden musste, deckt nun 2 Karten statt 1 Karte vom Spielstapel auf und handelt sie ab.

**Hinweis:** Dadurch können im selben Zug 2 Monster auf dem Monsterpfad erscheinen!

## Kapitelende

Die Partie ist vorbei, wenn:

- ihr das Ziel des Kapitels erfüllt (ihr gewinnt).
- jemand am Ende einer Runde eine Karte vom Spielstapel aufdecken muss, der Spielstapel aber leer ist (ihr verliert).
- Karten auf dem Monsterpfad bewegt werden und dadurch ein Monster von Feld 6 in die Burg bewegt wird (ihr verliert).
- eine Spezialregel des Kapitels das Spiel beendet.

## Kapitel und Kampagnenmodus

Ihr könnt die Kapitel im Kampagnenmodus oder einzeln spielen. Wenn ihr ein einzelnes Kapitel (außer Kapitel I) spielt, fügt ihr euren Stapeln während der Spielvorbereitung alle jeweils 1 Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte hinzu. Dafür wählt ihr in Zugreihenfolge, beginnend mit der Startperson, reihum 1 Karte vom Markt und füllt den Markt danach mit der obersten Karte vom Stapel mit den Fortgeschrittenen Gegenständen wieder auf. Mischt eure gewählten Karten in eure Heldenstapel und zieht dann die 5 Karten, mit denen ihr das Spiel beginnt.

Wenn ihr eine Kampagne spielt, spielt ihr mehrere Kapitel hintereinander. Jedes Mal, wenn ihr ein Kapitel beendet, könnt ihr euch 1 Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte in eurem eigenen Stapel aussuchen, um sie für das nächste Kapitel zu behalten. Legt alle übrigen Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten zurück auf den Stapel für Fortgeschrittene Gegenstände.

Legt eure ausgewählten Fortgeschrittenen Gegenstände in die Schachtel eures Helden. Ihr könnt nach den Kapiteln immer nur 1 Fortgeschrittenen Gegenstand behalten, aber es muss nicht immer derselbe sein.

Egal ob ihr die Kapitel einzeln oder eine Kampagne spielt: Zu Beginn jedes Kapitels wählt ihr immer eine Fähigkeitsleiste für eure Helden.





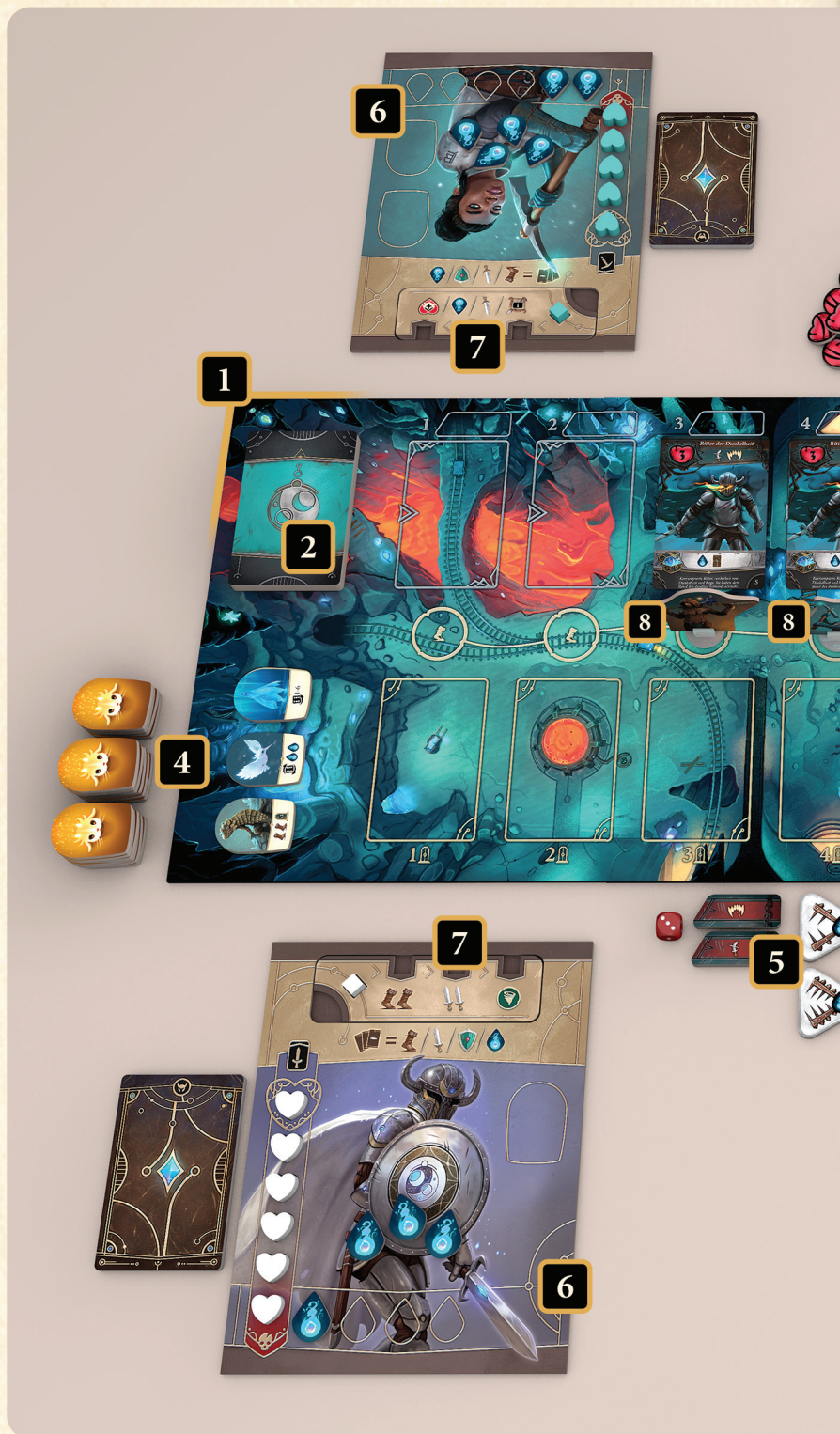
## Spielvorbereitung

### ALLGEMEINE VORBEREITUNG FÜR KAPITEL I-V.

Jedes Kapitel hat zusätzliche Vorbereitungsschritte. Ihr findet sie im Geschichtenbuch. Befolgt zunächst folgende Schritte:

1. Legt die Spielmatte in die Tischmitte.
2. Platziert den Spielstapel (bestehend aus dem allgemeinen Stapel „U“ und den 10 Kapitelkarten) verdeckt auf sein Feld. Ihr müsst ihn noch nicht mischen.
3. Mischt die Start-Monsterkarten und zieht davon so viele Karten, wie Mitspielende teilnehmen. Platziert diese Karten dann aufgedeckt auf die Felder des Monsterpfads, beginnend mit dem Feld, das am nächsten zur Burg ist.
4. Mischt die Feen und legt sie verdeckt in einen Vorrat, links neben die Matte. Zieht 3 zufällige Feen und legt sie aufgedeckt auf die 3 Felder der Feengrotte auf der Matte.
5. Nehmt die Monsterschaden-Plättchen aus der Schachtel für allgemeines Spielmaterial und legt sie über die Matte, in die Nähe des Monsterpfads. Legt das restliche Spielmaterial aus der Schachtel unter die Matte.
6. Wählt jeweils eine Heldin oder einen Helden und nehmt euch das passende Charaktertableau und die Schachtel mit dem Spielmaterial. Mischt jeweils eure Heldenstapel und legt sie verdeckt links neben euer Charaktertableau. Zieht dann 5 Karten von euren Stapeln. Dies sind eure Starthände.
7. Wählt jeweils 1 Fähigkeitsleiste und legt sie auf euer Charaktertableau. Legt eure Fähigkeitsmarker in die Auskerbung ganz links.
8. Wer zuletzt *Die Chroniken von Avel* gespielt hat oder wer am ältesten ist, wird zur Startperson. Die Startperson stellt ihren Helden-Aufsteller auf Feld 6 des Heldenpfads. Im Uhrzeigersinn stellen alle anderen ihre Helden-Aufsteller jeweils auf die Felder 5, 4 und 3.
9. Mischt den Stapel der Fortgeschrittenen-Gegenstand-Karten und platziert ihn verdeckt auf das Feld neben dem Burgeingang. Zieht von diesem Stapel die obersten 3 Karten und platziert sie aufgedeckt auf die 3 Marktfelder neben dem Stapel.

Führt die zusätzlichen Vorbereitungsschritte des Kapitels aus, das ihr spielen wollt.







### Vorbereitung für die Schmiedin

- Platziere 5 Ausdauer-Marker auf die Felder deines Charaktertableaus. Platziere 6 Staub auf den Platz für nicht-aktiven Staub. Bewege 2 davon auf die Felder für aktiven Staub.



### Vorbereitung für den Späher

- Platziere 5 Ausdauer-Marker auf die Felder deines Charaktertableaus. Platziere 5 Staub auf den Platz für nicht-aktiven Staub. Bewege 1 davon auf eines der Felder für aktiven Staub.
- Platziere die Fee mit dem Späher-Symbol auf eines deiner Feen-Felder.



### Vorbereitung für den Ritter

- Platziere 6 Ausdauer-Marker auf die Felder deines Charaktertableaus. Platziere 4 Staub auf den Platz für nicht-aktiven Staub. Bewege 1 davon auf eines der Felder für aktiven Staub.



### Vorbereitung für die Magierin

- Platziere 5 Ausdauer-Marker auf die Felder deines Charaktertableaus. Platziere 5 Staub auf den Platz für nicht-aktiven Staub. Bewege 1 davon auf eines der Felder für aktiven Staub.
- Platziere die Fee mit dem Magierin-Symbol auf eines deiner Feen-Felder.



## Solospiel

Der Solomodus hat dieselben Regeln wie eine Standardpartie, mit den folgenden Ausnahmen:

- Wenn du das Spiel vorbereitest, wähle 2 Helden und nehme ihre 2 Heldenstapel. Wähle aus den 20 Karten der beiden Stapel 10 Karten aus und stelle dir so einen neuen Stapel zusammen.
- Du nutzt die 2 Charaktertableaus der gewählten Helden. Beide Helden haben wie üblich Ausdauer-Marker, Staub, eine Fähigkeitsleiste und Feen.
- Du spielst mit beiden Helden auf der Matte. In jedem Zug kannst du Karten für Aktionen ausspielen und Aktionen mit einem beliebigen Helden ausführen.
- Wenn du eine Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte erhältst, fügst du sie wie üblich deinem Stapel hinzu.
- Decke wie üblich am Ende jedes Zugs nur 1 Karte vom Spielstapel auf.



## Eine Nachricht des Autoren:

*Ich möchte mich bei all den Spieletesterinnen und Spieletestern bedanken, ohne die Dungeon Legends nicht möglich gewesen wäre. Im Besonderen möchte ich mich bedanken bei:*

- den Testern des Teams Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jarosław Piersiała, Jędrzej Modrzyński, Michał Długaj, Bartosz Wywał;
- einer starken Gruppe mit dem Namen Śwital z Planszówek w Opactwie: Monika Patoka-Zawadzka, Dawid Świtalski, Rafał Markowski, Michał Lis, Łukasz Zawadzki, Tomasz Kępski, Szymon Kępski, Mateusz Kępski, Adrian Mantykiewicz;
- dem Koszalin Boardgame Club: Bartłomiej Zielonka, Szymon Maliński, Bartosz Pisarczyk;
- dem grybezpradu.eu Store, bei dem die ersten Spieletests stattfanden;
- Błażej Ślachetka und den vielen Teilnehmenden des Designer Camps in Puszczykowo.

*Ein besonderer Dank gilt Bartłomiej Kordowski und Janek Sielicki, die aus meinen Visionen erneut ein wunderschönes und kohärentes visuelles und narratives Werk geschaffen haben.*

*Ich bin mir sicher, dass unsere gemeinsame Reise nach Avel hier noch nicht beendet ist. Also, bleibt auf dem Laufenden!*

## Mitwirkende:

Autor:

**Przemek Wojtkowiak**

Regel:

**Janek Sielicki**

Illustrationen:

**Bartłomiej Kordowski**

Projektkoordination:

**Sławek Gacal**

Grafische Bearbeitung:

**Bartłomiej Kordowski,  
Ka Leszczyńska**

Englische Übersetzung:

**Russ Williams**

Spielentwicklung:

**Andrzej Olejarczyk**

Prüfung und Redaktion:

**Tabletop Polish,  
Paulina Wierzińska-Dębińska,  
zespół Rebel**

**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu