

IAN SEBASTIAN BACH & CÉDRICK CAUMONT

MAP Masters

KOOP-MODUS

FÜR 1-5 PERSONEN



ÜBERSICHT

Hinweis: Ihr könnt dieses Spiel auf 2 Arten spielen (Versus / Kooperativ). Dies sind die Koop-Regeln. Wenn ihr gegeneinander spielen möchtet, verwendet die Versus-Regeln.

Leitet die Abenteuergruppen geschickt durch den Dungeon. Besprecht eure Strategie und einigt euch auf das beste Vorgehen.

Schließt vor eurem Aufbruch in den Dungeon die Phase „Aufbau“ und „Ferienmarkt“ ab.

Legt reihum je 1 Karte auf 1 leeren Platz im Dungeon und zieht 1 Karte nach.

Sobald 1 Abenteuergruppe 1 Ziel erreichen kann, zeichnet den Weg dorthin ein.

Sind alle Anforderungen erfüllt, gewinnt ihr die Mission!

ZIEL DES SPIELS

Bildet mit euren Karten Wege, auf denen die Abenteuergruppen in den Dungeon vordringen können.

Baut euren Dungeon nach Missionsanleitung auf und zeichnet die Wege der Abenteuergruppen ein.

So erkundet ihr die Korridore und Räume des Dungeons. Entdeckt dabei Gegenstände und verfolgt das Ziel der Mission.



DANKSAGUNG

Autor: Ian Sebastian Bach

Illustrator: Adrien Journal

Game publisher : Captain Games

Entwicklung: Cédric Caumont, Gwendoline Caumont

Produktion: Eva Madenoglu

Produktmanager: Lumturije Krasniqi & François Romain

Übersetzung: Corinna Schülter and Ben Shipham

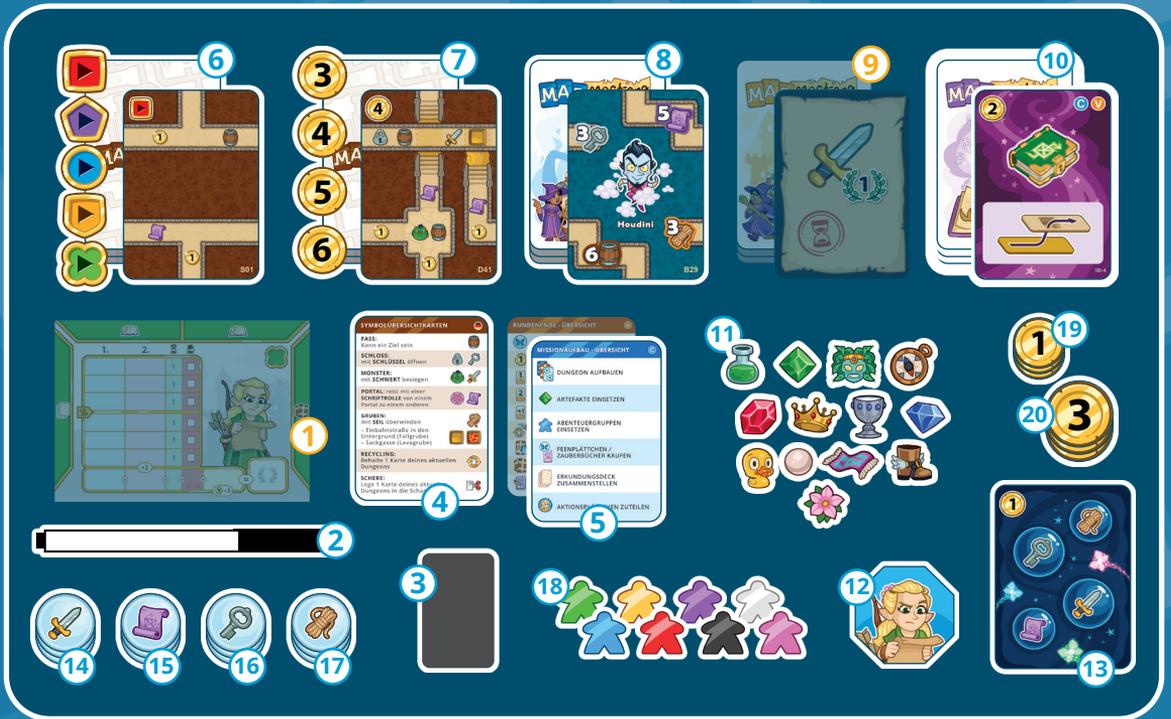


Der Autor möchte sich bedanken bei Owen, Olivia & Robin Bach, Hannah & Patrick Vedova, Sean Brown, Chandler Norris, Branden Sapp, Ryan Shaffer, Mike Fitzgerald, Royal Connell, und Corey Thompson.

Captain Games & Cédric möchte sich bedanken bei: Jean-Michel le Gobelin, Gentian, Elfine Caumont, Daisy Caumont, Marc Caumont, Elisabeth Aubert, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Abel Ouindi, Antoine El Khammal, Laurent & Heline d'Aries, Laurence Liénard, Ysaline Detollenaere, Tybald Romain, Christophe Arnoult, Tanya & Daryl Andrews, Lydie Tudal & Adrien Martinot, Margaux Janssen, Salman Shahid, Murielle Lemmens, Ibrahim Kouanda, Maxime Damien, Fannyfque, Batzair & Alex, Ilir Kadriaj, Nicolas Opdebeeck, Céline Doignie, Cyril Maréchal, Eric Lalberteaux, Manon Chauvin, Laura Olivier, Nicolas Doguet, Johan Pierlot, Etienne Goetyncck, Sara-Davina Pierard, Sébastien, Stéphanie & Thomas Dubois, Timm Metivier, Daniel (Des Jeux Une Fois), Dan DiLorenzo, Gaëtan Beaujannot, Andrew Grant, Sandra Steffensen, Navia Sai Monga, Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath, Markus, Annika & Mattis Lütznier, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Darius Dreßler, Carine Baelen & Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Bobby West, Maxildan, Rofellos, Scott Alden, Stefan «Cyborg» Brunelle, Baptiste Brault, Des Jeux en Cravate, Le mot de jeux, Tom joue, Ludi Nat, Vincent (Undécent), Spot het Spel, Hunivers_boardgame, Rachel Nimegeers, Marie.grd.jeux, Dans La Boîte, Damerachou, Aeos James, Ken Tidwell, Dale Yu, Julien Sharp, Céline & Yoann Levet, Cédric Gimzia, Ashley Pinney, Andrew Fornoff, Steffen Trzensky, Karin Schleicher, Sebastian Rapp, Didier Van Den Broek, Nolan Waterplas, Arnaud Charpentier, Simon "Le Passe Temps" Murat, Corey Thompson, Mary "Sticky Feet" D. Prasad, Heli Barthen, Eric Hanuise, Flavien Loisier, Thomas Provoost, Docteur Mops, Jean-Baptiste Ramassamy, Stephen Conway, Fabien Gridel, Sandra Lebrun, Cédric Baelen, Catherine Zylmans, Vianney (Entre Joueurs), Kay Wakeman & Philippe Heuschen, Alexandre Schlecht, Marianna Moreno, Philippe Mouret, Cedric Littardi, Candice Harris, Matt Fonda, Zee Garcia, Camilla Cleghorn, Floyd Sherrod, Jaysen Headley & Carl K. Li, Marc-André Bujold, François Décamp, Hervé Marly, Camille Mathieu, Carnet des Geekeries, Meyklar, Cédric (Golden Meeple), Martin & Aline Vidberg, Penelope Gaming, Jason Levine (The Dice Tower), Les Licornes (Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault), Nicolas Benoist, Simon Diagre (Fox & Cie), Ludicieux, Jackson Roberts, Connie & Dan Schmitt, Yannick Mescam, Philine Wollast, John Lloyd, Njoy games (Anthony & Gioia), Cyrile & Maud Daujean, Antoine & Esteban Bauza, Albertine Ralenti, Yannick Tchobello, Franck Lefebvre, allen Spielern des Gathering of Friends, BGGcons, Dice Tower East und West, Bruno Faidutti und den Teilnehmern von Étourvy sowie allen anderen Spielern, die wir auf Festivals und anderen Spielevents getroffen haben und die wir vielleicht vergessen haben. Und schließlich Pirat für sein Gespür!

I

SPIELMATERIAL



Verwendet für diesen Modus (Kooperativ) nur das Material mit der **blauen** Schrift. Das Material mit der **gelben** Schrift benötigt ihr in diesem Modus nicht.

- ① **Abwischbare Wertungstafeln (x5)**
 - ② **Abwischbare Marker (x5)**
 - ③ **Schwamm (x5)**
 - ④ **Symbolübersichtskarten (x2)**
 - ⑤ **Missionsaufbaukarte / Rundenendekarte (x2)**
 - ⑥ **Startkarten (5 Decks mit je 9 Karten) (x45)**
 - ⑦ **Dungeonkarten (x72)**
 - ⑧ **Missionskarten (x29)**
 - ⑨ **Zielkarten (x27) (ausschließlich in Mission 10)**
 - ⑩ **Zauberbuchkarten (x17)**
 - ⑪ **Artefaktplättchen (x13)**
 - ⑫ **Aktionsplättchen (x1)**
 - ⑬ **Feenmarktkarte (x1)**
 - ⑭ **Feenplättchen „Schwert“ (x5)**
 - ⑮ **Feenplättchen „Schriftrolle“ (x5)**
 - ⑯ **Feenplättchen „Schlüssel“ (x5)**
 - ⑰ **Feenplättchen „Seil“ (x5)**
 - ⑱ **Abenteuergruppen (x8)**
 - ⑲ **Münzplättchen „1“ (x33)**
 - ⑳ **Münzplättchen „3“ (x14)**
- Aufkleber für Abenteuergruppen
diese Anleitung

Ihr könnt die Figuren der Abenteuergruppen mit z. B. Stickern bekleben, damit Menschen mit Farbsehschwäche sie besser auseinanderhalten können.

II

AUFBAU

1. Wählt 1 der 14 Missionen aus dem Missionsheft aus.

Ihr dürft die Missionen in beliebiger Reihenfolge spielen.
Wir empfehlen euch aber, sie der Reihe nach zu spielen, da die Missionen immer schwieriger werden.

Hinweis: Alle folgenden Beispiele beziehen sich auf Mission 1: „Jean-Mi ist zurück“.

Teilt die Dungeonkarten nach ihren Kosten in 4 Stapel (3, 4, 5 und 6 Münzen). Mischt jeden Stapel. Legt sie als verdeckte Stapel bereit.

2. Baut den Dungeon so auf, wie in der Mission abgebildet.



A Nehmt die angegebenen Startkarten (hier 21 Karten) und mischt sie. Legt die Karten wie vorgegeben **offen und zufällig** aus. Die Karten können aus verschiedenen Startdecks stammen und unterschiedliche Farben haben.

Alle Startkarten tragen das gleiche Symbol . Jedes Deck Startkarten besteht aus den gleichen Karten.

Hinweis: Startkarten sind sehr einfach gehalten. Auf ihnen gibt es keine Gruben, Seile oder Portale.



B Legt die **Dungeonkarten** und die **Missionskarten** so aus, wie es die Mission vorgibt. Ihr erkennt die Karten an ihren Referenznummern (*hier D29 und B02*). Legt sie an die vorgegebene(n) Position(en). Sofern nicht anders beschrieben, legt die Karten offen und aufrecht aus.

C Falls vorgegeben, legt **Artefaktplättchen** aus oder setzt **Abenteurergruppen** im Dungeon ein.

Legt hier nur das Artefakt „Geflügelte Stiefel“ auf Karte D29.

WICHTIG:

- Besprecht eure Strategie. Welche Abenteurergruppe soll welchen Weg gehen? Welche sollen Artefakte tragen?
- Ihr könnt zwar während der Mission euer Vorgehen ändern, doch ein durchdachter Plan erhöht eure Erfolgchancen.
- Eure Kommunikation während des Spiels ist ebenso wichtig.
- Besprecht, wo ihr die Abenteurergruppen einsetzt und wie ihr die Phase „Feenmarkt“ nutzt. Ihr KÖNNT die Platzierung der Abenteurergruppen in der Phase „Erkundung“ NICHT mehr verändern.

Beispiel: Mission „Jean-Mi ist zurück“ mit 3 Personen



3. Setzt die Abenteuergruppen ein, wie in der Mission unter „Abenteuergruppen“ angegeben.

Ⓧ Setzt jede Abenteuergruppe vor 1 Korridor auf 1 Karte ein (möglichst nicht vor 1 Hindernis) oder vor 1 leeren Kartenplatz. Setzt die Gruppe deutlich vor den Korridor, den sie später betreten soll.

WICHTIG:
Vermeidet beim Einsetzen Sackgassen wie z. B. Schlösser, Lavagruben und Monster.

4. Erstellt das Erkundungsdeck wie in der Mission angegeben. Sucht dazu die angegebene Anzahl Startkarten und die Anzahl Dungeonkarten je Kosten heraus und mischt sie zu einem Deck zusammen. Legt es so aus, dass alle es gut erreichen können.

Beispiel: Diese Mission gibt 18 Startkarten, 4 Karten mit Kosten 3, 5 Karten mit Kosten 4, 5 Karten mit Kosten 5 und 4 Karten mit Kosten 6 vor.



5. Fordert die Mission euch auf, etwas zu kaufen, baut den Feenmarkt auf. Nehmt euch die angegebenen Münzen und kauft damit ein.

Bildet den Feenmarkt

Feenplättchen und Zauberbücher dürft ihr nur vor Betreten des Dungeons kaufen. Verwendet beim Bau des Zauberbuchstapels nur die Karten mit dem Koop-Symbol .



E Teilt die **Feenplättchen** in 4 Stapel (nach Art). Legt sie unterhalb des Feenmarkts bereit. Feenplättchen kosten jeweils 1 Münze.



Feenplättchen (Kosten: 1 Münze)

Verwendet **Feenplättchen**, um Hindernisse auf 1 Weg zu überwinden (siehe Seite. 14) oder nutzt Feenplättchen, um Missionen zu erfüllen.

Streicht bei normalem Schwierigkeitsgrad (siehe Seite 8) verwendete Symbole durch. Ihr könnt sie nicht mehr zur Erfüllung der Mission nutzen.

Ⓕ Mischt die **Zauberbuchkarten** mit dem Koop-Symbol Ⓒ. Legt Sie verdeckt rechts neben die Feenplättchen. Zieht 2 Karten und legt sie offen aus.



Zauberbücher (Kosten: 2 Münzen)

Nutzt eine Abenteuergruppe ein **Zauberbuch**, tritt sein Effekt sofort ein (nur 1×).

Dreht das Zauberbuch danach um.

Alle Effekte der Zauberbücher findet ihr auf Seite 24.

Hinweis: Ihr dürft 1 der beiden offenen Karten kaufen oder die gleichen Kosten zahlen, um die oberste Karte vom Zauberbuchstapel zu ziehen.

Ⓖ Teilt jedes gekaufte Zauberbuch oder Feenplättchen 1 Abenteuergruppe zu. Legt es neben den Ausgangspunkt der gewählten Abenteuergruppe. Falls ihr 1 Zauberbuch gekauft habt, deckt 1 neue Zauberbuchkarte vom Zauberbuchstapel auf.

Beispiel: Ihr dürft für 5 Münzen einkaufen. Ihr kauft 1 Zauberbuch, 1 Feenplättchen „Schlüssel“ und 2 Feenplättchen „Seil“.

Seid ihr mit dem Einkauf fertig, legt alle übrigen Münzen zurück in den Vorrat.

Wichtig:

- 1 Abenteuergruppe kann nicht mehr als 1 Feenplättchen jeder Art (Seil / Schwert / Zauberrolle / Schlüssel) und 2 Zauberbücher tragen.
- Abenteuergruppen **KÖNNEN** ihre Feenplättchen / Zauberbücher **NICHT** an 1 andere Gruppe weitergeben oder tauschen.

6. Zieht alle je 3 Karten vom Erkundungsdeck (4 Karten im Solospiel).

Nehmt eure Karten auf die Hand. Ihr dürft über eure Karten sprechen, sie euch aber nicht gegenseitig zeigen.

Für ein einfacheres Spiel könnt ihr eure Karten offen vor euch auslegen.

7. Lest die Regeln und Siegbedingungen der Mission laut vor.

8. Wählt einen Schwierigkeitsgrad - (Empfohlen: Normal)

SEHR EINFACH

- Nehmt für jede **Verbesserung**   auf eurem Weg 1 verfügbares Feenplättchen     vom Feenmarkt. Ihr dürft dies auch in der Phase „Erkundung“ tun.
- Ihr dürft jede **Entdeckung** für die Erfüllung der Mission verwenden. Dies gilt auch, falls ihr die Entdeckung bereits auf dem Weg verwendet habt.

EINFACH

- **Verbesserungen**   haben keine Wirkung.
- Ihr dürft jede **Entdeckung** für die Erfüllung der Mission verwenden. Dies gilt auch, falls ihr die Entdeckung bereits auf dem Weg verwendet habt.

NORMAL (EMPFOHLEN)

- **Verbesserungen**   haben keine Wirkung.
- **Entdeckungen**, die ihr auf eurem Weg verwendet, **KÖNNT IHR NICHT** mehr für die Erfüllung einer Mission verwenden.

SCHWER

- Verbesserungen   haben keine Wirkung.
- **Entdeckungen**, die ihr auf eurem Weg verwendet, **KÖNNT IHR NICHT** mehr für die Erfüllung einer Mission verwenden.
- Entdeckt auf eurem Weg nicht mehr als die **GENAUE** Anzahl der benötigten Entdeckungen! Ungenutzte Feenplättchen müssen verwendet werden.

Hinweis: Nutzt für eure erste Partie am besten den Schwierigkeitsgrad „Normal“.



9. Entscheidet, wer beginnt und gebt dieser Person das Aktionsplättchen. Gebt dieses anschließend im Uhrzeigersinn weiter.

Die **Missionsaufbaukarte** hilft euch bei der Durchführung der Schritte in der Phase „Aufbau“:



1. Legt die **Start-, Dungeon- und Missionskarten** nach Vorgabe aus.
2. Legt die **Artefakte** nach Vorgabe aus.
3. Entscheidet gemeinsam, **wo eure Abenteurergruppen** den Dungeon betreten sollen.
4. Entscheidet gemeinsam, welche **Feenplättchen / Zauberbücher** ihr kauft und welchen Abenteurergruppen ihr diese Gegenstände zuordnet.

5. **Stellt das Erkundungsdeck zusammen.** Mischt die Karten. Legt das Deck bereit. Zieht alle je 3 Karten vom Erkundungsdeck (4 Karten beim Solospiel).

6. Schaut eure Erkundungskarten an und besprecht euch. **Entscheidet, wer beginnt.**



ERKUNDUNG

Mit 🔄 gekennzeichnete Abschnitte sind identisch zu denen im Versus-Modus. Falls ihr die Versus-Regeln schon gelesen habt, überspringt diese Abschnitte einfach.

DEIN ZUG

1. **Spiele 1 Erkundungskarte** - Besprich dich mit den anderen. Entscheide dann, welche Karte von deiner Hand du spielst und wo und wie du sie auslegst.
2. **Weg einzeichnen (optional)** - Du darfst für jede Gruppe, die ein Ziel erreichen kann, 1 Weg einzeichnen.
3. **Missionsziel überprüfen** (siehe Seite 21) – Habt ihr alle Bedingungen des Missionsziels erfüllt, gewinnt ihr die Mission.
4. **Erkundungskarte ziehen** - Ziehe 1 Erkundungskarte, sofern das Deck nicht aufgebraucht ist.
5. **Aktionsplättchen weitergeben** - Gib das Aktionsplättchen im Uhrzeigersinn weiter.

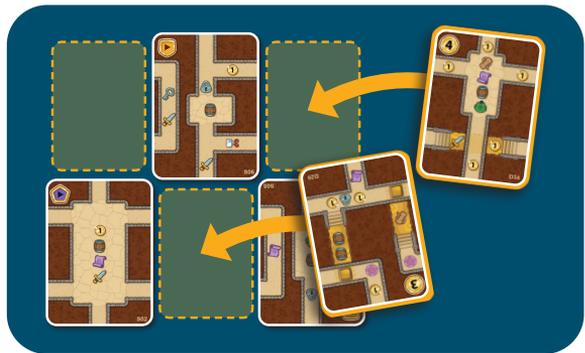
SPIELE 1 ERKUNDUNGSKARTE



Abenteurergruppen sind NICHT einzelnen Personen zugewiesen, sondern euch allen.

Lege in deinem Zug 1 Erkundungskarte auf 1 leeren Platz im Dungeon. Du darfst die Karte **aufrecht oder kopfüber** legen, sie muss aber ins Raster passen (nicht versetzt oder überlappend) und **kann nicht außerhalb des Rasters** liegen.

Besprecht euch und wählt den besten Platz für eure Karte aus – du hast aber das letzte Wort, wenn es um deine Karte geht.



Wichtig: Erkundungskarten ausspielen kostet euch nichts. Die Kosten auf den Karten betreffen nur den Versus-Modus.

Was ist ein Zwischenziel?

Ein Zwischenziel ist ein Zwischenschritt, den Gruppen gehen müssen, um das Hauptziel zu erfüllen. Dabei handelt es sich meist um Artefakte oder Charaktere, die entdeckt und zum Hauptziel gebracht werden müssen.

Erreicht ein Weg ein Zwischenziel mit Artefakt, legt dieses an den Korridor, über den die Abenteuergruppe die Karte betreten hat. Diese Gruppe trägt nun dieses Artefakt.

Erreicht der Weg einer Abenteuergruppe eine verdeckte Karte, dürft ihr sie aufdecken. Entscheidet gemeinsam, wie herum sie in den Dungeon gelegt wird. Manche Missionen haben keine Zwischenziele.

Was ist eine Bosskarte?

Auf Bosskarten seht ihr verschiedene Voraussetzungen, die ihr alle erfüllen müsst, um eine Mission erfolgreich zu beenden.

Bosskarten erfordern oft die Lieferung einer bestimmten Anzahl Gegenstände, Charaktere oder Artefakte.

In manchen Missionen sind mehrere Bosskarten im Spiel.

Ihr müsst die Voraussetzungen auf allen Bosskarten erfüllen, um die Mission zu gewinnen.

Es gibt nicht in jeder Mission Bosskarten. Die Missionsregeln und Siegbedingungen erläutern euch, wie ihr solche Missionen gewinnen könnt.

Wichtig:

Bei manchen Bosskarten ist es egal, über welchen Korridor ihr ihre Bedingungen erfüllt. Andere Bosskarten geben vor, welche Gegenstände über welchen Korridor angeliefert werden müssen.



Beispiel: In Mission 1 „Jean-Mi ist zurück“ muss jede Abenteuergruppe je 1 Art von Gegenstand auf Karte B02 abliefern: „Geflügelte Stiefel“, 5 Münzen, 5 Schriftrollen oder 2 Schlüssel.

WEG EINZEICHNEN

Es dürfen mehrere Wege gleichzeitig im Dungeon existieren. Jede Abenteuergruppe folgt ihrem eigenen Weg.

Entsteht 1 gültiger Weg von 1 Abenteuergruppe zu 1 Zwischen- oder Missionsziel, dürft ihr wählen, wann ihr diesen einzeichnet. Ihr dürft den Weg sofort oder später einzeichnen.

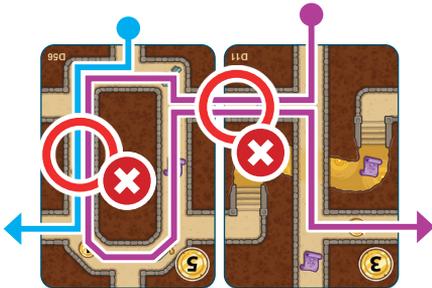
Könnte 1 Abenteuergruppe mehrere Zwischen- oder Missionsziele erreichen, entscheidet gemeinsam, welchen Weg sie einschlägt.

Karte B02 auf Seite 11 erfordert 5 Münzen und 2 Schlüssel – eine Abenteuergruppe, die beides hat, darf trotzdem NUR 1 abliefern, NICHT BEIDES.

Eine Abenteuergruppe kann sich nur an ihrem Startpunkt, auf einer Zwischenstation oder an 1 Missionsziel befinden. Sie kann nicht mitten auf einem Weg anhalten.

Es kann hilfreich sein, Teile eines möglichen Weges bereits einzuzeichnen, auch wenn die Abenteuergruppe diesen noch nicht einschlägt.

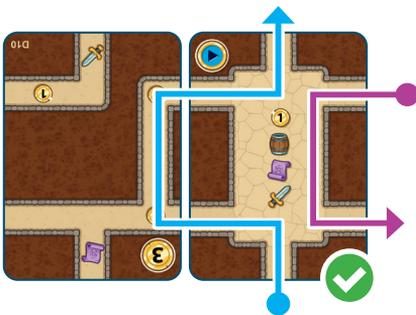
Wege müssen diesen Regeln folgen:



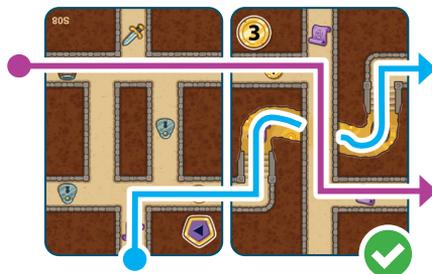
Jeder Korridor kann nur 1 Weg enthalten.



Ein Weg kann nicht sich selbst oder einen anderen Weg kreuzen.



Ein Weg darf mehrmals durch den gleichen Raum führen, aber nur wenn er unterschiedliche Ein- und Austrittspunkte hat.



Wege können über- oder untereinander hindurch führen, wenn dies auf unterschiedlichen Ebenen geschieht.

EINE SACKGASSE BEDEUTET DAS ENDE EINES WEGES. ES GIBT 5 ARTEN VON SACKGASSEN:



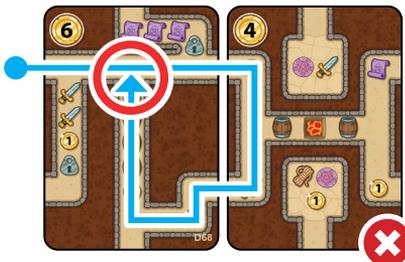
Die Abenteuergruppe trifft auf ein Hindernis (siehe „Hindernisse“ S. 14) und kann es nicht überwinden.



Die Abenteuergruppe trifft auf eine tatsächliche Sackgasse, ohne Ausweg (die Gruppe hat keine Schriftrolle zur Nutzung des Portals).



Die Abenteuergruppe trifft auf einen benutzten Korridor.



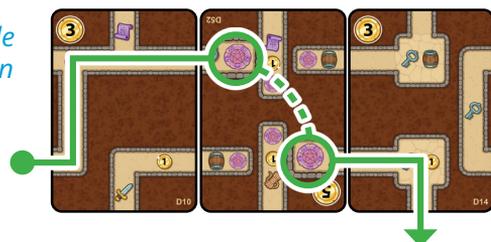
Die Abenteuergruppe trifft auf ihren eigenen oder den Weg einer anderen Gruppe auf derselben Ebene.



Die Abenteuergruppe erreicht den Rand des Dungeons (kann auch ein Missionsziel sein).

WICHTIG: Wenn eine Abenteuergruppe ihre Erkundung wegen einer Sackgasse nicht fortsetzen kann, verliert ihr die Mission.

Hinweis: Wege können nur durch Portale unterbrochen werden, außer die Mission gibt andere Regeln vor.



ENTDECKUNGEN

Ihr könnt im Dungeon 4 Arten von Entdeckungen machen: **Gegenstände**, **Hindernisse**, **Portale** und **Verbesserungen**.

GEGENSTÄNDE



Gegenstände sind **Münzen**, **Fässer**, **Schwerter**, **Seile**, **Schlüssel** und **Schriftrollen**.



Erreicht eine Abenteurergruppe einen Gegenstand, entdeckt sie ihn. Kreist den Gegenstand ein, um dies kenntlich zu machen.

Ihr dürft jeden Gegenstand, den eine Gruppe entdeckt, einmalig verwenden, um 1 Hindernis zu überwinden, 1 Effekt zu aktivieren oder 1 Zwischen- oder Missionsziel zu erfüllen.



*Beispiel:
Ihr entdeckt 3 Münzen,
1 Schwert, 1 Seil und 1 Fass.*

HINDERNISSE



Hindernisse sind **Monster**, **Gruben** (Fall-/Lavagruben) und **Schlösser**.



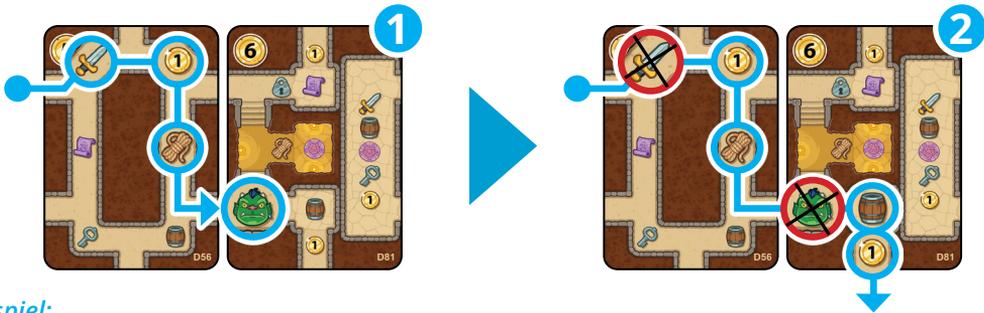
Erreicht ein Weg ein Hindernis, kreist es ein.
Die Abenteurergruppe kann nicht weiter gehen, aber...

die Gruppe kann 1 ihrer entdeckten Gegenstände, 1 passendes Feenplättchen oder 1 Zauberbuch verwenden, um das Hindernis zu überwinden:

- Überwindet **1 Monster** mit **1 Schwert**.
- Überwindet **1 Grube** mit **1 Seil**.
- Überwindet **1 Schloss** mit **1 Schlüssel**.

**Streicht ein Hindernis nur dann durch, wenn ihr es überwunden habt.
Setzt dann den Weg der Abenteurergruppe fort.**





Beispiel:

Besiegt das Monster mit dem zuvor entdeckten Schwert. Streicht Monster und Schwert durch.

- Streicht einen Gegenstand durch, sobald die Gruppe ihn verwendet hat.
- Dreht Feenplättchen nach Verwendung zurück auf die verdeckte Seite.
- Dreht Zauberbücher nach Verwendung auf die verdeckte Seite.



Eine **Fallgrube** in der Hauptebene zwingt die Abenteuergruppe, in den Untergrund zu wechseln. Die Fallgrube ist eine **Einbahnstraße** in den **Untergrund**. Ihr **dürft** ein Seil nutzen, um die Fallgrube zu überwinden.



Ihr könnt eine Fallgrube im Untergrund nicht hinaufklettern.

PORTALE



Portale sind magische Kreise.



Entdeckt ihr ein Portal, kreist es ein, auch wenn ihr es nicht verwendet.

Die Gruppe darf 1 ihrer entdeckten Schriftrollen oder 1 passendes Feenplättchen oder Zauberbuch verwenden, um das Portal zu aktivieren. Sie reist damit zu einem anderen Portal.

Portale erlauben euch, den Weg der Gruppe zu unterbrechen und ihn von einem anderen unbenutzten Portal aus fortzusetzen. Das andere Portal darf auf derselben oder auf einer anderen Karte des Dungeons sowie auf der Hauptebene oder im Untergrund liegen. Streicht beide Portale durch, sobald ihr sie benutzt habt.



Beispiel:

Verwendet die Schriftrolle, um das Portal zu aktivieren. Teleportiert euch zu einem anderen Portal. Streicht beide Portale durch. Setzt euren Weg von hier aus fort.

VERBESSERUNGEN



Im Koop-Modus verwendet ihr keine Verbesserungen, außer ihr spielt im Schwierigkeitsgrad „Sehr Leicht“ (siehe Seite 8).

Nehmt euch in diesem Schwierigkeitsgrad bei jeder entdeckten Verbesserung 1 Feenplättchen. Denkt daran, dass jede Abenteuergruppe nur 1 Feenplättchen jeder Art (Seil, Schwert, Schriftrolle, Schlüssel) tragen kann. Bereits verwendete Feenplättchen zählen nicht mehr zu dieser Einschränkung.

Das Feenplättchen geht an die Abenteuergruppe, die die Verbesserung entdeckt hat.

In allen anderen Schwierigkeitsgraden haben Verbesserungen keinen Effekt (außer die Mission gibt etwas Anderes vor).

Wichtig: Eine Abenteuergruppe kann ausschließlich Gegenstände verwenden, die auf ihrem eigenen Weg liegen. Dies gilt auch für Feenplättchen / Zauberbücher, die dieser Gruppe zugewiesen wurden.

GEGENSTÄNDE VERWENDEN



Münzen werden benötigt, um manche Zielvoraussetzungen zu erfüllen. Manchmal zählen Münzen auch zu eurer Missionswertung.



Fässer werden benötigt, um manche Zielvoraussetzungen zu erfüllen. Manchmal zählen Fässer auch zu eurer Missionswertung.



1 **Schwert** besiegt 1 **Monster**.



1 **Schlüssel** öffnet 1 **Schloss**.



1 **Seil** überwindet 1 **Lava-** oder **Fallgrube**.

Hinweis: Ihr könnt ein Seil nicht verwenden, um aus einer Fallgrube wieder hoch in die Hauptebene zu wechseln.



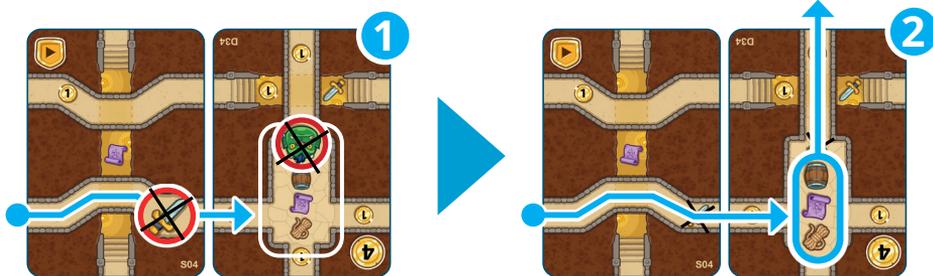
1 **Schriftrolle** kann 1 **Portal** aktivieren, um zu 1 anderen **Portal** zu reisen.

RÄUME



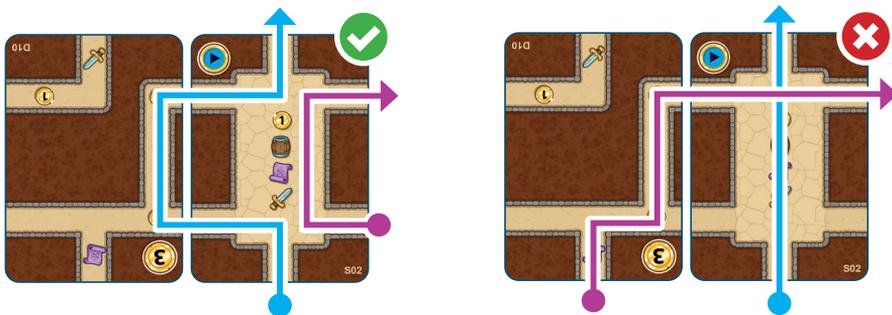
Räume **A** sind anders als Korridore **B**. Sie sind größer und haben steinerne Böden. Korridore haben Lehmböden.

Sobald sie einen Raum betritt, muss eine Abenteurergruppe alle Monster darin besiegen. Bevor alle Monster besiegt wurden, darf die Gruppe keinen der dort vorhandenen Gegenstände entdecken und verwenden.



Ihr dürft mehrere Wege in 1 Raum zeichnen. Sie müssen aber unterschiedliche Ein- und Austrittspunkte haben und können sich nicht kreuzen.

Nur die 1. Abenteurergruppe, die den Raum betritt, entdeckt Gegenstände, egal wie oft er betreten wird.



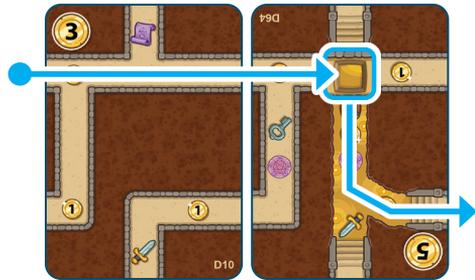
Ihr dürft Fallgruben in Räumen umgehen.

Führt die Wege um sie herum. Eine Gruppe wechselt nur in den Untergrund, wenn ihr den Weg direkt über die Fallgrube führt.

EBENEN



Es gibt zwei Ebenen im Dungeon: Hauptebene ③ und Untergrund ④.
Den Untergrund erkennt ihr an der gelblichen Färbung.



Setzt den Weg der Gruppe im Untergrund fort, falls sie in der Hauptebene 1 Fallgrube betritt und kein Seil verwendet.



Führt Gruppen über Treppen in den Untergrund oder zurück zur Hauptebene.



Nutzt Treppen oder teleportiert die Gruppe (mit 1 Portal oder Zauberbuch), um zurück zur Hauptebene zu wechseln.



Ein Weg kann über oder unter sich selbst verlaufen, wenn dies auf unterschiedlichen Ebenen geschieht.

ARTEFAKTE



Artefakte sind besondere Gegenstände, die jeweils zur ausgewählten Mission gehören. Ihr findet sie auf speziellen Plättchen.

Führt euch ein Weg auf eine Karte mit Artefaktplättchen, weist es der Abenteuergruppe am Anfang des Weges zu. Dieses Artefakt kann nur 1× entdeckt werden, auch wenn eine andere Gruppe dieselbe Karte betritt.

Für manche Zwischen- und Missionsziele müsst ihr Artefakte abliefern.

Artefakte müssen im richtigen Korridor der Zwischen- oder Missionszielkarten abgeliefert werden.



Beispiel: Mission „Jean-Mi ist zurück“ mit 3 Personen.

1/2



Leonie, Mira und **Julian** haben alles eingerichtet und die Gruppen gemäß dem Missionsaufbau platziert. Sie entscheiden, welche Abenteuergruppe welche Aufgabe übernimmt: Die Grüne Gruppe liefert das Artefakt „Geflügelte Stiefel“, die Gelbe Gruppe liefert die Schriftrollen, die Blaue Gruppe liefert die Schlüssel und die Rote Gruppe liefert die Münzen.

Hinweis: Ihr dürft während der Mission euren Plan ändern, wenn z. B. eine Abenteuergruppe besser zu einem anderen Ziel passt.

IV

SIEGBEDINGUNGEN

SIEG

Sind alle Anforderungen erfüllt, gewinnt ihr die Mission!

Rechnet eure Punkte wie in der Mission angegeben aus und haltet sie in der Ruhmeshalle fest (Seite 16 im Missionsheft). Tragt auch den gespielten Schwierigkeitsgrad und eure Namen ein.

Rundet ab, wenn ihr eure Punkte ausrechnet.

NIEDERLAGE

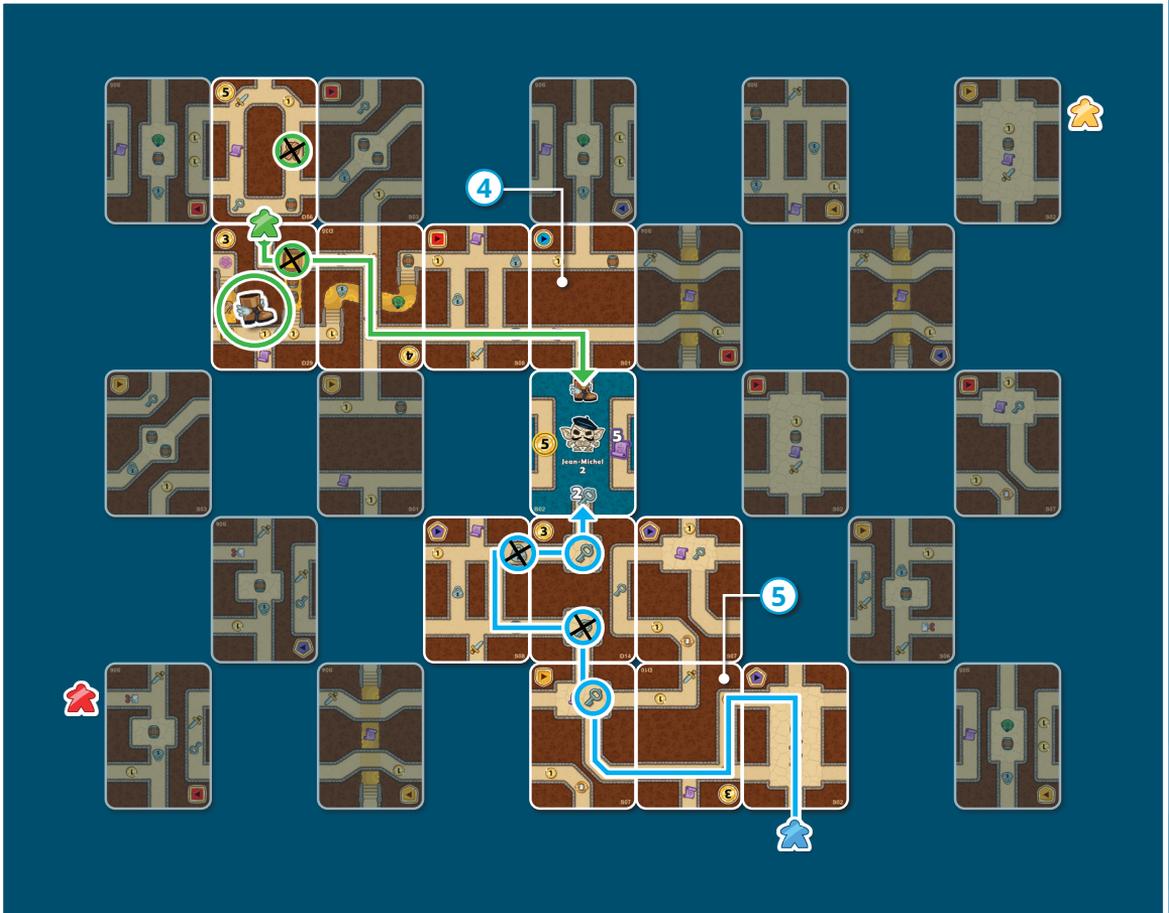
Ihr verliert, wenn:

- eine Abenteuergruppe eine Sackgasse erreicht und sie nicht überwinden kann.
- eine Person keine Karten spielen kann (weil im Dungeon keine leeren Plätze sind oder die Person keine Handkarten mehr hat).
- eine Abenteuergruppe ein Zwischen- oder Missionsziel erreicht und es nicht erfüllen kann.
- Einige Missionen haben zudem spezifische Bedingungen, wie man verliert.

Tipp: Denkt daran, Portale zu nutzen. Die meisten Missionen können nicht ohne Teleportation gewonnen werden.



Hinweis: Für eine bessere Darstellung sind hier nur die verwendeten Gegenstände eingekreist. Im Spiel entdeckt ihr ALLE Gegenstände auf den Wegen, auch wenn ihr diese nicht verwendet.



④ **Mira** legt ihre 2. Karte. Diese hilft Grün, das Missionsziel zu erreichen. Grün nutzt das zuvor entdeckte Seil, um die Fallgrube zu überwinden und streicht beide Symbole auf den Karten durch. Dies zeigt, dass diese verwendet / überwunden wurden. Sie zeichnet den Weg von D29 zu B02 ein. Das 1. Missionsziel ist erfüllt. Sie bewegt die grüne Abenteuergruppe oben auf die Missionszielkarte.

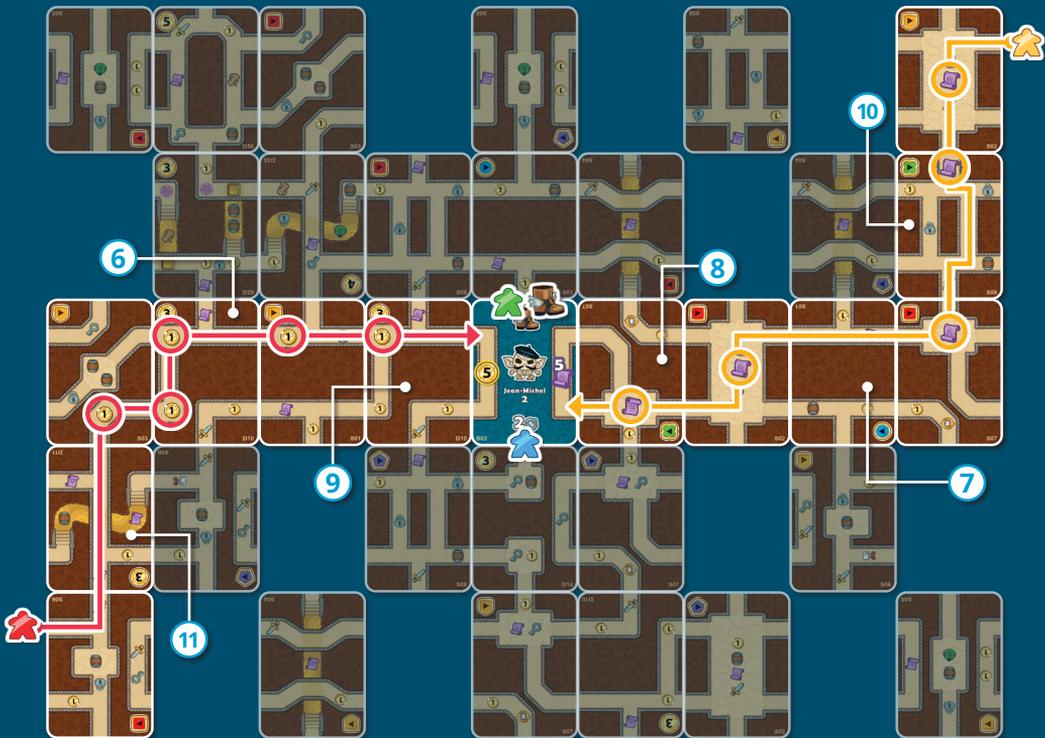
Dann zieht sie 1 Karte vom Erkundungsdeck nach.

⑤ **Julian** legt 1 Karte, um Blau zu helfen. Dieser Teil des Dungeons ist damit erledigt. Julian zeichnet den Weg ein. Blau entdeckt 3 Schlüssel auf dem Weg und nutzt 1 davon, um 1 Schloss zu öffnen (dieser Schlüssel zählt eventuell nicht zur Erfüllung des Missionsziels – je nach Schwierigkeitsgrad). Das 2. Missionsziel ist erfüllt. Er bewegt die blaue Abenteuergruppe unten auf die Missionszielkarte.

Dann zieht er 1 Karte vom Erkundungsdeck nach.

⑥⑦⑧⑨ Alle legen reihum weiter Karten, um die Voraussetzungen der Mission zu erfüllen.

⑩ **Leonie** zeichnet nach Vollendung den Weg für Gelb ein. Gelb hat 5 Zauberrollen auf dem Weg entdeckt. Das 3. Missionsziel ist erfüllt. Sie bewegt die gelbe Abenteuergruppe auf die rechte Seite der Missionszielkarte. Dann zieht sie 1 Karte vom Erkundungsdeck nach.



⑪ **Mira** spielt die letzte Karte. Diese hilft Rot, das Missionsziel zu erreichen. Sie zeichnet den Weg ein und entdeckt 5 Münzen. Sie bewegt die rote Abenteuergruppe auf die linke Seite der Missionszielkarte. Damit ist die letzte Voraussetzung erfüllt und die Mission gewonnen!

V

ÜBERSICHT

Zauberbuch: Ihr könnt jedes Zauberbuch nur 1× pro Mission verwenden.
Verwendet im Koop-Modus nur die Zauberbücher mit dem -Symbol.



Besiege in der Phase „Erkundung“ 1 Monster ohne Schwert.



Teleportiere dich von einem Fass zu einem beliebigen anderen Fass.



Teleportiere dich von einem beliebigen Ort zu einem Monster. Du musst das Monster wie üblich besiegen.



Lege dieses Zauberbuch in der Phase „Erkundung“ zurück in die Schachtel. Nimm dir dann 1 Feenplättchen deiner Wahl, auch wenn es gerade nicht verfügbar ist. Dieses Zauberbuch darf nur 1× verwendet werden.



Du darfst 1 ungenutzte Fallgrube hinaufklettern.



Öffne in der Phase „Erkundung“ 1 Schloss ohne Schlüssel.



Du darfst deinen Weg 1× kreuzen. Diese Karte erlaubt dir nicht, Korridore mehrfach zu nutzen.



Aktiviere in der Phase „Erkundung“ 1 Portal ohne Schriftrolle.



Überwinde 1 Grube (Fall- oder Lavagrube), ohne hineinzufallen.