

IAN SEBASTIAN BACH

MAP Masters

VERSUS-MODUS

FÜR 2-5 PERSONEN



ÜBERSICHT

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

Baut aus je 5 Karten alle euren eigenen Dungeon.

Sobald euer Dungeon fertig ist, zeichnet 1 Weg darin ein. Versucht dabei so viele Gegenstände wie möglich zu entdecken, um das Rundenziel zu erfüllen.

Zählt danach die entdeckten Gegenstände in euren Dungeons, die zu den Rundenzielen passen und erhaltet entsprechend Siegpunkte.

Nehmt euch alle Münzen, die ihr entdeckt habt, um auf dem Feenmarkt Karten und Feenplättchen zu kaufen.

ZIEL DES SPIELS

Erfüllt Ziele und erhält Siegpunkte (SP). Wer am Ende der 6. Runde die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.



DANKSAGUNG

Autor: Ian Sebastian Bach

Illustrator: Adrien Journal

Veröffentlichung: Captain Games

Entwicklung: Cédric Caumont, Gwendoline Caumont

Produktion: Eva Madenoglu

Produktmanager: Lumturije Krasniqi & François Romain

Übersetzung: Corinna Schülter und 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 möchte sich bedanken bei: Jean-Michel le Gobel, Gentian, Elfine Caumont, Daisy Caumont, Marc Caumont, Elisabeth Aubert, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Abel Ouindi, Antoine El Khammal, Laurent & Helene 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, Fannyfrique, Batzair & Alex, Ilir Kadriaj, Nicolas Opdebeeck, Céline Doignie, Cyril Maréchal, Eric Lalberteaux, Manon Chauvin, Laura Olivier, Nicolas Doguet, Johan Pierlot, Etienne Goetyneck, 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 Lützner, 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), Cyrille & 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 (Versus) nur das Material mit der **gelben** Schrift. Das Material mit der **blauen** Schrift benötigt ihr in diesem Modus nicht.

- ① Abwischbare Wertungstafeln (x5)
 - ② Abwischbare Marker (x5)
 - ③ Schwamm (x5)
 - ④ Symbolübersichtskarten (x2)
 - ⑤ Missionsaufbaukarten / Rundenendekarten (x2)
 - ⑥ Startkarten (5 Gruppen aus je 9 Karten) (x45)
 - ⑦ Dungeonkarten (x72)
 - ⑧ Missionskarten (x29)
 - ⑨ Zielkarten (x27)
 - 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

II

AUFBAU

FEENMARKT

- ① Legt die Feenmarktkarte in den allgemeinen Spielbereich. Teilt die **Feenplättchen** in 4 Stapel (nach Art). Legt sie unterhalb des Feenmarkts bereit.
- ② Mischt die **Zauberbuchkarten**. Legt Sie als verdeckten Stapel rechts neben den Feenmarkt. Deckt 2 Karten auf und legt sie unterhalb des Stapels bereit.
- ③ Teilt die **Dungeonkarten** nach ihren Kosten in 4 Stapel (3, 4, 5 und 6 Münzen). Mischt jeden Stapel. Legt sie als verdeckte Stapel rechts neben die Zauberbuchkarten. Deckt je 2 Karten pro Zauberstapel auf und legt sie unterhalb der Stapel bereit.
- ④ Legt die Münzen bereit.

PERSÖNLICHER SPIELBEREICH

Nimm dir:

- ⑤ Die **Wertungstafel** deiner Farbe.
- ⑥ 1 **Abwischbaren Marker** und 1 **Schwamm**.
- ⑦ Die 9 **Startkarten** deiner Farbe.
Mische die Karten und lege sie als verdeckten Stapel links neben die Wertungstafel. Das ist dein Erkundungsdeck.
***Hinweis:** Startkarten sind sehr einfach gehalten. Auf ihnen gibt es keine Gruben, Seile oder Portale.*
- ⑧ 6 **Münzen**.

ZIELKARTEN

- ⑨ Mischt die **Zielkarten**. Legt sie als verdeckten Stapel in den allgemeinen Spielbereich (sie sind nicht Teil des Feenmarkts).
Immer wenn ihr 1 Zielkarte aufdeckt, legt diese offen neben den Stapel.



RUNDENENDEKARTE & SYMBOLÜBERSICHTSKARTE

- ⑩ Legt die Rundenendekarte und die Symbolübersichtskarte zur Information zwischen euch.





▲ FEENMARKT

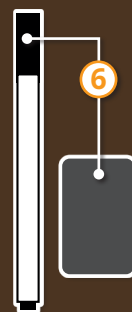
▼ PERSÖNLICHER SPIELBEREICH



Zauberbücher (maximal 2)

Erkundungsdeck

Ablage



III

SPIELABLAUF

SPIELRUNDE

Ihr zieht jede Runde 1 Karte vom Zielkartenstapel. Legt sie offen aus. Dies ist das Hauptziel der Runde.

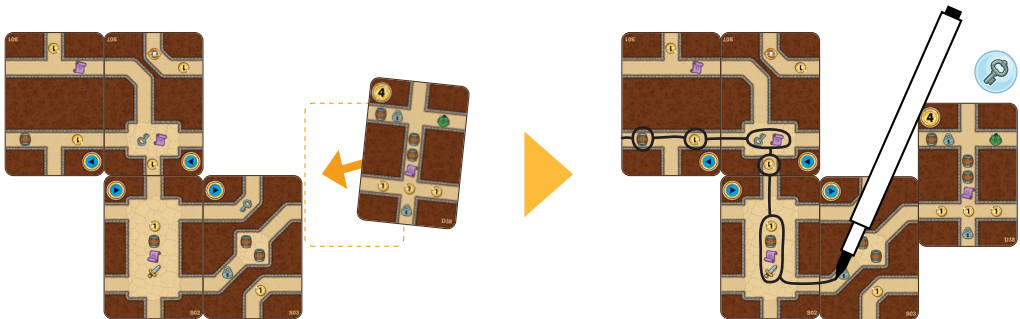
Als Erstes dürft ihr auf dem Markt Feenplättchen, Zauberbücher und Dungeonkarten einkaufen.



Zieht danach alle von eurem Erkundungsdeck auf 5 Handkarten auf (gekaufte Dungeonkarten + Karten vom Erkundungsdeck). Baut dann eure Dungeons.

Zeichnet 1 Weg in euren eigenen Dungeon, sobald er fertiggestellt ist.

Kreist jeden Gegenstand ein, der sich auf diesem Weg befindet. Streicht Hindernisse, Portale, Verbesserungen und Gegenstände durch, sobald ihr sie überwunden / benutzt habt. Einkreiste Gegenstände gelten als entdeckt.



Nehmt euch jeweils alle Münzen, die ihr auf eurem Weg entdeckt habt.

Zählt alle die zum Hauptziel passenden Gegenstände, die ihr entdeckt habt. Zieht dann 1 weitere Karte vom Zielkartenstapel. Legt sie offen auf die Hauptzielkarte. Das ist euer Nebenziel. Zählt alle die zum Nebenziel passenden Gegenstände, die ihr entdeckt habt.

Wer seinen Dungeon verlassen hat, hakt das „Ausgang“-Symbol  dieser Runde auf der Wertungstafel ab.

Wer Verbesserungen entdeckt hat, darf diese jetzt verwenden.

RUNDENÜBERSICHT

Vorbereitung der 1. Runde

A. Zieht 1 Hauptzielkarte - Legt sie offen aus..... 7

Einkaufen

B. Feenmarkt - Karten und Plättchen kaufen..... 8

Dungeon bauen

C. Handkarten - Auf 5 Handkarten nachziehen..... 9

D. Erkundung - Dungeon bauen und Weg einzeichnen..... 10

Rundenende

E. Belohnung erhalten - Dungeon werten..... 18

F. Optimieren und Aufräumen - Neue Hauptzielkarte, Verbesserung(en) nutzen, Aufräumen..... 19

START DES SPIELS

A. ZIEHT 1 HAUPTZIELKARTE - Legt sie offen aus.

Deckt in der 1. Runde die oberste Karte vom **Zielkartenstapel** auf. Legt sie offen aus. Das ist eure **Hauptzielkarte** in dieser Runde.

ZIELE - (Die Ziele werden auf Seite 24 näher erläutert.)



Ziele sind Gegenstände oder Hindernisse, die ihr entdecken / überwinden müsst. Wer ein Ziel erfüllt, erhält Siegpunkte (SP). Legt diese Karten beim Aufräumen (F) im allgemeinen und persönlichen Spielbereich ab.

Beispiel: Du erhältst in dieser Runde für jeden von dir entdeckten Schlüssel 2 Siegpunkte.

Zeigt die Zielkarte 1 Sanduhr (wie hier), gibt es in dieser Runde 1 **Zeitbonus**: Ist dein Weg vor allen anderen fertig, rufe „Fertig!“. Umkreise die Zahl in der Zeitbonus-Spalte dieser Runde auf deiner Wertungstafel. Alle anderen spielen normal weiter. Sie müssen den Bonus für diese Runde durchstreichen.

Wichtig: Es gibt auch besondere Ziele. Sie werten z. B. in wie viele Räume dein Weg führt oder die Anzahl der Gruben, die du auf deinem Weg entdeckst.

EINKAUFEN

B. FEENMARKT - Karten und Plättchen kaufen



Du besitzt **6 Münzen** in der 1. Runde.

Du darfst Münzen sparen, um in 1 späteren Runde teurere Objekte zu kaufen.

Wer von euch am jüngsten ist, darf in der 1. Runde zuerst einkaufen.

In Runde 2–6 beginnt, wer am wenigsten Münzen hat. Bei Gleichstand beginnt, wer in der letzten Runde am wenigsten SP erhalten hat. Spielt im Uhrzeigersinn.

Kaufe in deinem Zug **entweder 1 Objekt oder passe**. Passt du, kannst du in dieser Runde nichts mehr vom Feenmarkt kaufen. Du darfst mehrere Objekte kaufen, jedoch nur **1 pro Zug**. Die Phase endet, sobald alle gepasst haben.

FEENMARKT GEGENSTÄNDE

Feenplättchen - (Kosten: 1 Münze)



Verwende Feenmarktplättchen, um Hindernisse auf deinem Weg zu überwinden (siehe S. 14).

Du **kannst** Feenplättchen **nicht** zur Erfüllung von Haupt- oder Nebenzielen verwenden.

Lege ungenutzte Feenplättchen am Ende der Runde (vor der Wertung) zurück in den Feenmarkt.

Zauberbücher - (Kosten: 2 Münzen)



Du darfst in jeder Runde die Effekte deiner Zauberbücher nutzen (je 1×). Drehe Zauberbuchkarten nach Benutzung um. Du darfst sie in der nächsten Runde erst wieder verwenden.

Du darfst maximal 2 Zauberbücher haben. Kaufst du ein 3. Zauberbuch, musst du 1 anderes Zauberbuch ablegen.

Alle Effekte der Zauberbücher werden auf Seite 23–24 beschrieben.

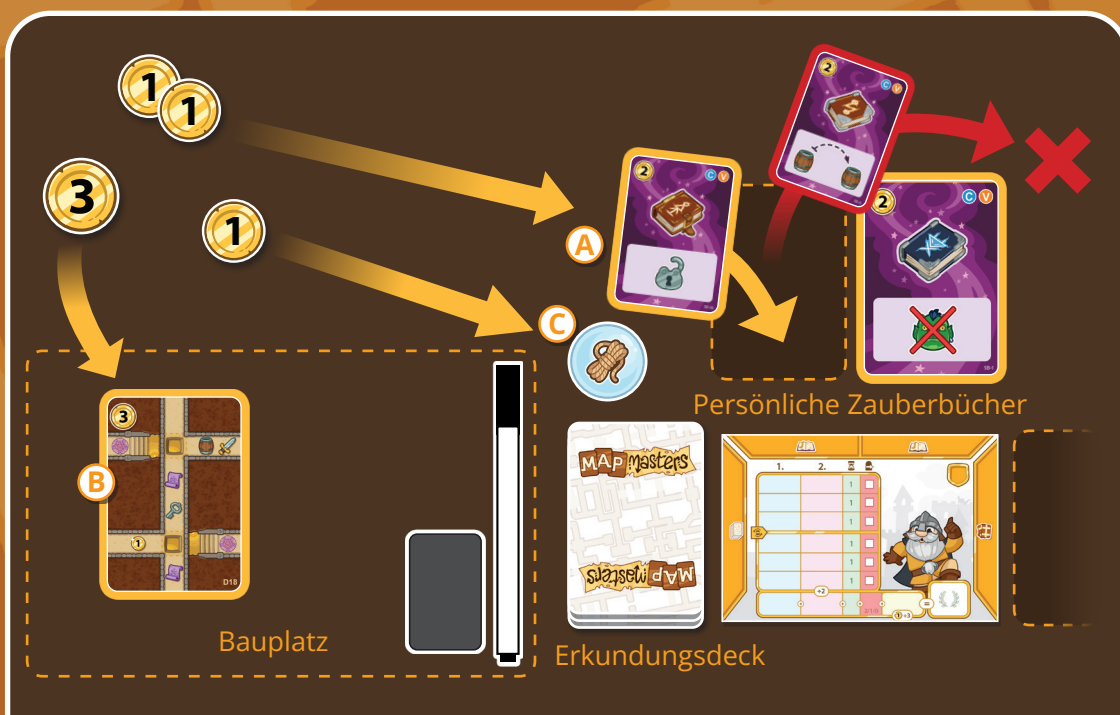
Dungeonkarten - (Kosten: 3/4/5/6 Münzen)



Kaufst du Dungeonkarten, nimm sie auf die Hand. Sie stehen dir in dieser Runde zur Verfügung, um deinen Dungeon zu bauen.

Sobald du 1 Karte vom Feenmarkt kaufst (Dungeon oder Zauberbuch), **fülle den Feenmarkt sofort wieder auf**.

Du darfst jeweils 1 der beiden offenen Karten jeder Reihe kaufen oder die gleichen Kosten zahlen, um die oberste Karte vom jeweiligen Stapel zu ziehen.



Ich habe diese Runde **6 Münzen**.

- (A)** Zuerst kaufe ich 1 **Zauberbuch** für **2 Münzen**.
Da ich bereits 2 Zauberbücher habe, ersetze ich eines davon.
- (B)** In meinem nächsten Zug kaufe ich 1 **Dungeonkarte** für **3 Münzen**.
- (C)** In meinem letzten Zug kaufe ich 1 Feenplättchen für **1 Münze**.

Alle gekauften Objekte lege ich in meinen persönlichen Spielbereich.



C. HANDKARTEN - Auf 5 Handkarten nachziehen.

Nimm deine Dungeonkarte(n) (falls vorhanden) in die Hand. Ziehe dann vom Erkundungsdeck auf 5 Handkarten auf.

Ist dein Erkundungsdeck leer, mische deinen Ablagestapel. Lege die Karten verdeckt als neues Erkundungsdeck bereit.

Halte deine Handkarten geheim, bis die Phase „Erkundung“ beginnt.

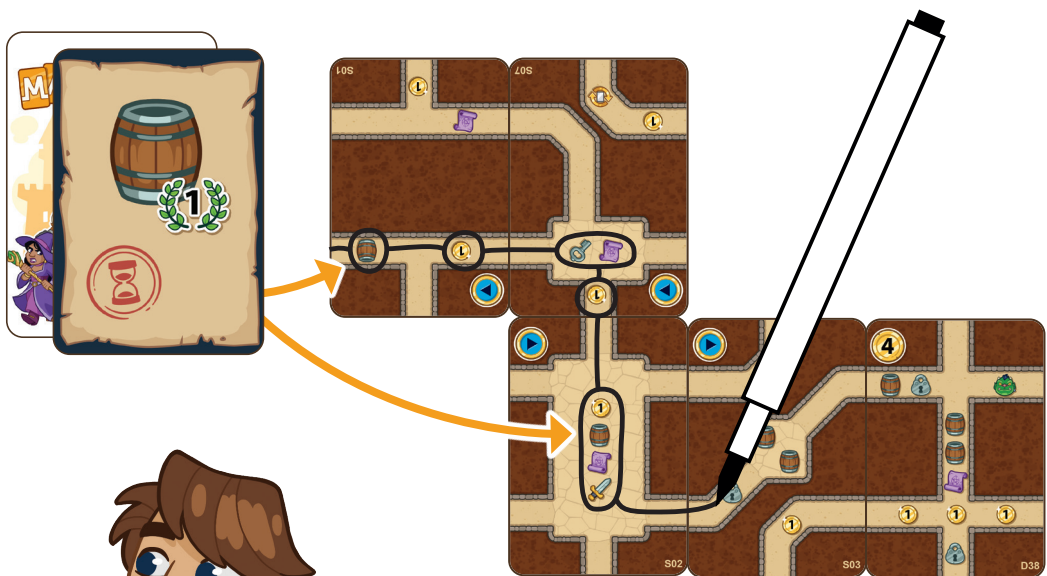
Hinweis: Deine Handkarten sind die 5 Karten, aus denen du deinen Dungeon baust.

D. ERKUNDUNG - Dungeon bauen und Weg einzeichnen.

Diese Phase beginnt, sobald ihr alle je 5 Handkarten habt (Dungeonkarten vom Feenmarkt und Erkundungsdeckkarten). Ihr spielt in dieser Phase alle gleichzeitig.

Hat die Runde einen Zeitbonus, sagt gemeinsam deutlich „Start“. Erst dann dürft ihr gleichzeitig mit dem Bau eurer Dungeons beginnen.

Baue den Dungen mit deinen 5 Karten. Lege die Karten so, dass du auf 1 Weg so viele Gegenstände / Hindernisse wie möglich zur Erfüllung des Hauptziels entdeckst. Entdecke außerdem so viele Münzen wie möglich.



Hinweis: Du musst nicht alle 5 Karten für deinen Dungeon verwenden. Lässt du Karten übrig, verzichtest du aber vielleicht auf SP oder Münzen darauf.

Damit „Erkundung“ nicht unnötig lange dauert, empfehlen wir euch einen 4-Minuten-Timer zu stellen. So bleibt das Spiel dynamisch und spannend. Entscheidet selbst, ob ihr diese Option nutzt.



DUNGEONREGELN



Lege Karten **hochkant** (nicht horizontal) in deinen Dungeon. Du wählst ihre Ausrichtung (aufrecht oder kopfüber).



Karten, die nebeneinander liegen, musst du an Korridoren verbinden. Du darfst Karten auch versetzt anlegen.

Du kannst Karten nicht überlappend legen. Lege sie angrenzend.

Hinweis: Solange die Zeit läuft, darfst du Karten umlegen und deinen Weg korrigieren. Spielt ihr eine Zeitbonus-Runde und du hast „Fertig!“ gerufen, kannst du danach nichts mehr verändern.

DUNGEONS



KORRIDORE UND RÄUME (SIEHE S. 16)

Räume (A) und Korridore (B) sind unterschiedlich beschaffen. Räume sind größer und haben steinerne Böden. Korridore haben Lehm Böden.

EBENEN (SIEHE S. 17)

Es gibt zwei Ebenen im Dungeon: Hauptebene (C) und Untergrund (D). Den Untergrund erkennst du an der gelblichen Färbung.

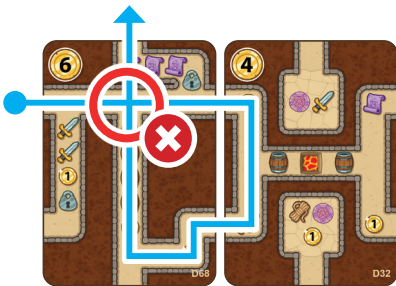
Mit  gekennzeichnete Abschnitte sind identisch zu denen im Koop-Modus. Falls ihr die Koop-Regeln schon gelesen habt, überspringt diese Abschnitte einfach.

WEG EINZEICHNEN

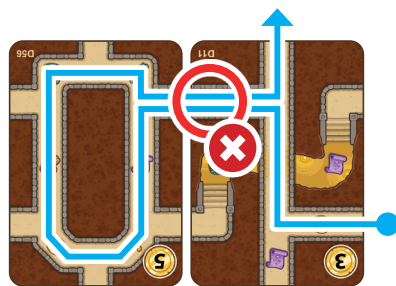


Beginne deinen Weg an 1 offenen Korridor am Rand deines Dungeons.

Nutze den Marker und zeichne 1 Weg in deinen Dungeon. Beachte dabei folgende Regeln:



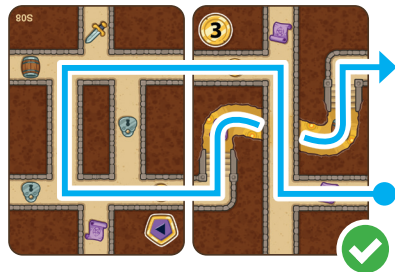
Dein Weg kann sich nicht kreuzen.



Du kannst Korridore nicht mehrfach nutzen.



Du darfst Räume mehrfach betreten.

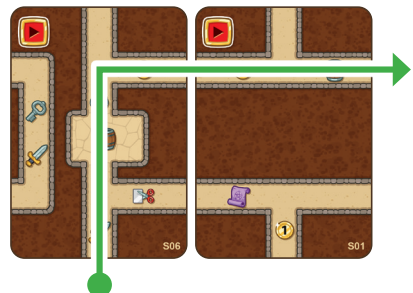


Dein Weg darf über oder unter sich selbst führen, wenn dies auf unterschiedlichen Ebenen geschieht.

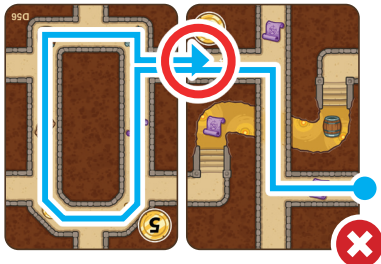
Wege können auf 2 Arten enden: **Ausgang** oder **Sackgasse**.

- Erreicht dein Weg den Rand des Dungeons, nutze dies als **Ausgang**. Hake das „Ausgang“-Symbol dieser Runde auf deiner Wertungstafel ab. Dein Weg endet hier.

- Führt dein Weg in eine **Sackgasse**, kommst du nicht weiter. Du hast keinen Ausgang erreicht. Streiche das „Ausgang“-Symbol  auf deiner Wertungstafel für diese Runde durch. Dein Weg endet hier.



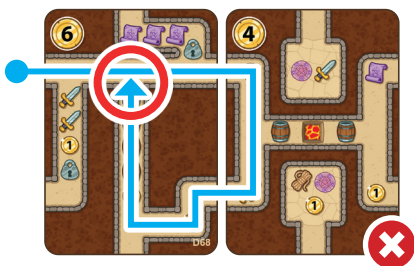
EINE SACKGASSE BEDEUTET DAS ENDE DES WEGES. ES GIBT 5 ARTEN VON SACKGASSEN:



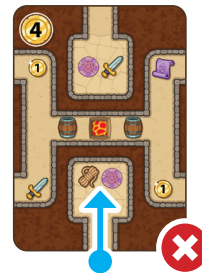
Du triffst auf einen benutzten Korridor.



Du triffst auf ein Hindernis (Monster, Schloss, Grube) und kannst es nicht überwinden.



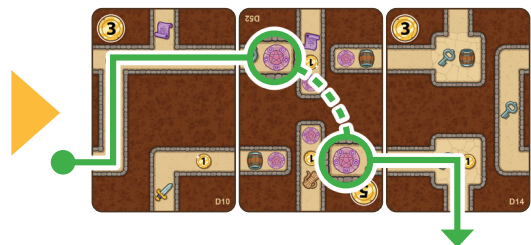
Du kreuzt deinen eigenen Weg.



Du triffst auf eine tatsächliche Sackgasse, ohne Ausweg.

Wichtig:

- Du darfst deinen Weg nicht unterbrechen, außer du reist zu einem Portal.
- Entdeckte Gegenstände gehören dir, auch wenn dein Weg in einer Sackgasse endet.



- Endet ein Raum in einer Sackgasse, gelten alle Gegenstände in diesem Raum als entdeckt (es sei denn, es befindet sich dort ein unbesiegt Monster).
- Du darfst Karten umlegen und deinen gezeichneten Weg verändern, solange die Zeit läuft (falls ihr diese Option wählt). Ausnahme: Hast du in einer Zeitbonus-Runde „Fertig!“ gerufen, kannst du danach nichts mehr verändern.

ENTDECKUNGEN

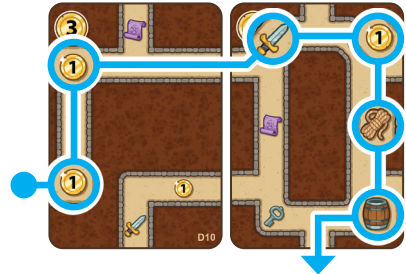
Du kannst im Dungeon 4 Arten von Entdeckungen machen: **Gegenstände**, **Hindernisse**, **Portale** und **Verbesserungen**.

GEGENSTÄNDE

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



Erreicht dein Weg einen Gegenstand, entdeckst du ihn. Umkreise den Gegenstand, um dies kenntlich zu machen. Du darfst jeden Gegenstand, den du entdeckt hast, einmalig verwenden, um 1 Hindernis zu überwinden, 1 Effekt zu aktivieren oder Zielvorgaben zu erfüllen.



Beispiel: Du hast 3 Münzen, 1 Schwert, 1 Seil und 1 Fass entdeckt.

HINDERNISSE

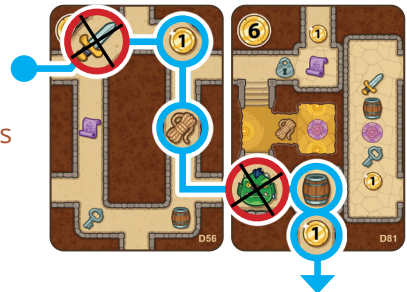
Hindernisse sind **Monster**, **Gruben** (Fall-/Lavagruben) und **Schlösser**.



Erreicht dein Weg ein Hindernis, kreise es ein. Du darfst 1 entdeckten Gegenstand oder 1 passendes Feenplättchen oder Zauberbuch verwenden, um das Hindernis zu überwinden (überwinde 1 Monster mit 1 Schwert, 1 Grube mit 1 Seil und 1 Schloss mit 1 Schlüssel).

- Streiche einen Gegenstand durch, sobald du ihn verwendet hast.
- Lege Feenplättchen nach Verwendung zurück auf den Feenmarkt.
- Drehe Zauberbücher nach Verwendung auf die verdeckte Seite.

Du kannst 1 Hindernis nur durchstreichen, wenn du es überwunden hast. Setze deinen Weg danach fort.



Beispiel: Besiege das Monster mit dem zuvor entdeckten Schwert. Streiche Monster und Schwert durch. Setze deinen Weg fort.



Eine **Lavagrube** ist eine Sackgasse. Du kannst deinen Weg hier nicht fortsetzen (außer du nutzt 1 zuvor entdecktes Seil).



Eine **Fallgrube** in der Hauptebene zwingt dich, deinen Weg im Untergrund fortzusetzen. Die Fallgrube ist eine Einbahnstraße in den Untergrund. Du darfst 1 Seil nutzen, um die Fallgrube zu überwinden. Setze dann deinen Weg auf der Hauptebene fort.

Anmerkung: Du darfst wählen, ob du eine Fallgrube überwinden oder sie nutzen möchtest.

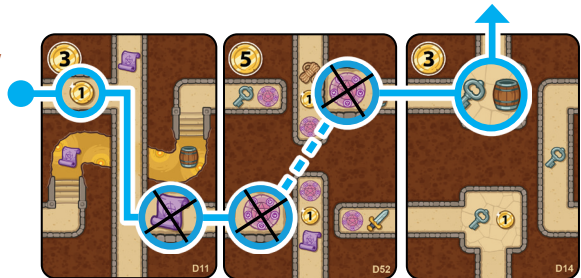
PORTALE



Portale sind magische Kreise.

Entdeckst du ein Portal, kreuze es ein, auch wenn du es nicht verwendest.

Du darfst 1 entdeckte Schriftrolle oder 1 passendes Feenplättchen oder Zauberbuch verwenden, um das Portal zu aktivieren. Reise damit zu 1 anderen Portal.



Ein Portal erlaubt dir, deinen Weg zu unterbrechen und ihn von einem anderen unbenutzten Portal aus fortzusetzen.

Das andere Portal darf auf derselben oder auf einer anderen Karte deines Dungeons sowie auf der Hauptebene oder im Untergrund liegen. Streiche beide Portale durch, sobald du sie benutzt hast.

Beispiel:
Verwende die Schriftrolle, um das Portal zu aktivieren. Reise zu 1 anderen Portal. Streiche beide Portale durch. Setze deinen Weg von hier aus fort.

Einige Zauberbücher erlauben dir, dich zu teleportieren, ohne dabei ein Portal zu verwenden.

VERBESSERUNGEN

Verbesserungen optimieren dein Erkundungsdeck.



Erreicht dein Weg eine Verbesserung, gilt sie als entdeckt. Nutze Verbesserungen am Ende der Phase „Belohnung erhalten“ (Siehe S. 19).

GEGENSTÄNDE VERWENDEN



Kaufe mit **Münzen** Gegenstände in der Phase „Einkaufen“.



Fässer sind Sammelgegenstände.



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



1 **Schlüssel** öffnet 1 **Schloss**.



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

Hinweis: Du kannst ein Seil nicht verwenden, um aus einer Fallgrube zurück in die Hauptebene zu gelangen.

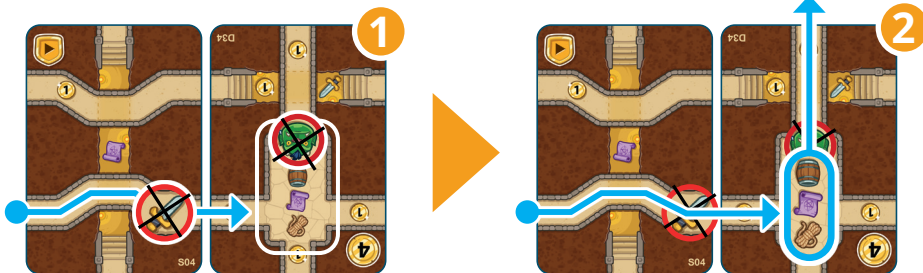


1 Schriftrolle aktiviert 1 Portal, um zu 1 anderen Portal zu reisen.

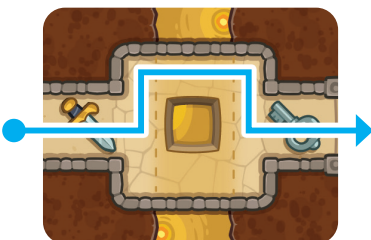
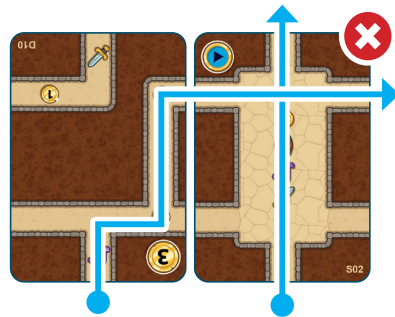
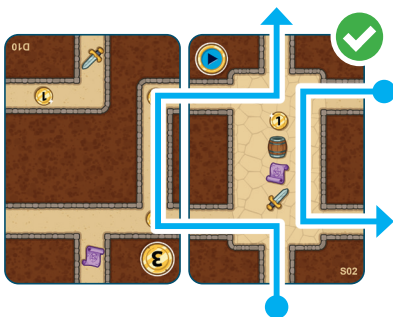


Räume **A** sind anders als Korridore **B**. Sie sind größer und haben steinerne Böden. Korridore haben Lehm Böden.

Sobald du einen Raum betrittst, musst du alle Monster darin besiegen. Du musst erst alle Monster in einem Raum besiegen, bevor du die Gegenstände dort entdecken und verwenden darfst.



Du darfst einen Raum mehrmals auf deinem Weg betreten. Der Weg muss aber unterschiedliche Ein- und Austrittspunkte haben und kann sich nicht selbst kreuzen. Entdecke Gegenstände in einem Raum jeweils nur 1×, egal wie oft dein Weg hindurch führt.



Du darfst Fallgruben in Räumen umgehen. Führe deinen Weg um sie herum. Wechsle nur in den Untergrund, wenn du den Weg direkt über die Fallgrube führst.



Es gibt zwei Ebenen im Dungeon: Hauptebene **C** und Untergrund **D**. Den Untergrund erkennst du an der gelblichen Färbung.



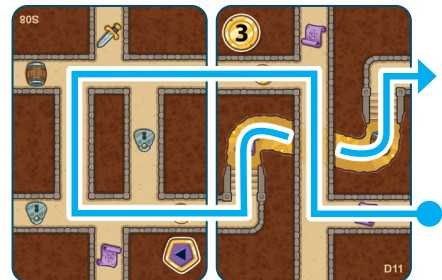
Setze deinen Weg im Untergrund fort, falls du in der Hauptebene eine Fallgrube betriffst und kein Seil verwendest.



Wechsle mit einer Treppe in den Untergrund oder zurück zur Hauptebene.



Nutze eine Treppe oder teleportiere dich (mit 1 Portal oder Zauberbuch), um zurück zur Hauptebene zu wechseln.



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

E. BELOHNUNG ERHALTEN - Dungeon werten.

- ① Lege alle Feenplättchen zurück in den Feenmarkt.
- ② Nimm dir so viele Münzen, wie du auf dem Weg entdeckt hast.
- ③ Zähle alle Entdeckungen auf dem Weg, die dem Hauptziel entsprechen, und multipliziere sie mit der Punktzahl, die auf dem Hauptziel abgebildet ist. Zähle nur eingekreiste Entdeckungen (auch wenn du sie durchgestrichen hast). Endet dein Weg an 1 Hindernis, zähle es nicht mit.

Jede Entdeckung auf dem Weg zählt, egal ob du sie verwendet hast oder nicht.

Trage das Ergebnis auf deiner Wertungstafel im 1. Feld (blau) der aktuellen Runde ein.

Endet der Weg in einem Raum, zähle dort alle Entdeckungen mit, die dem Hauptziel entsprechen. Tu das nur, wenn du in diesem Raum alle Monster besiegt hast.

- ④ Zeigt die Zielkarte 1 Sanduhr, hast du die Zahl in der 3. Spalte (grün) dieser Runde bereits eingekreist, falls du „Fertig!“ gerufen hast. Falls nicht, hast du diese Angabe bereits durchgestrichen.
- ⑤ Zieht 1 Karte vom Zielkartenstapel. Das ist das Nebenziel für die Runde. Zähle alle Entdeckungen auf deinem Weg, die dem Nebenziel entsprechen, und multipliziere sie mit der Punktzahl, die auf dem Nebenziel abgebildet ist. Es gelten die gleichen Regeln wie bei der Wertung des Hauptziels. Trage das Ergebnis auf deiner Wertungstafel im 2. Feld (rosa) der aktuellen Runde ein.
- ⑥ Hast du den Dungeon durch einen Ausgang verlassen, hast du das „Ausgang“-Symbol (rot) dieser Runde auf deiner Wertungstafel bereits abgehakt.

Hauptziel Nebenziel

2 x 4 = 8, 3 x 3 = 9, 5 x 2 = 10, 27

Wertungstafel:

1.	2.	3.	4.	5.	6.
3	4	1	1	1	1
		1			

Erinnerung:

- Endet dein Weg an einem Hindernis, zähle es nicht zur Wertung hinzu.
- Zeigt das Hauptziel 1 Sanduhr, rufe „Fertig!“, falls dein Weg als Erstes fertig ist. (Setze davor die Kappe wieder auf deinen Stift und lege ihn vor dir ab). Kreise die entsprechenden Punkte in der Zeitbonus-Spalte auf der Wertungstafel ein.

F. OPTIMIEREN UND AUFRÄUMEN

Neue Hauptzielkarte, Verbesserung(en) nutzen, Aufräumen.

Zieht 1 Karte vom Zielkartenstapel. Das ist das Hauptziel für die nächste Runde. Lasst diesen Schritt in der letzten Runde aus.

Hast du Verbesserungen entdeckt, darfst du sie verwenden:



Für jede entdeckte **Recycling**-Verbesserung darfst du 1 der 5 Karten in deinem Dungeon sauber wischen und sie in der nächsten Runde nochmal verwenden (als Handkarte).



Für jede entdeckte **Schere**-Verbesserung darfst du 1 der 5 Karten in deinem Dungeon sauber wischen und in die Schachtel zurücklegen. So bekommst du die besten Karten deines Decks schneller wieder auf die Hand. Hinweis: Du darfst auch die Karte mit der Schere-Verbesserung in die Schachtel zurücklegen.

Hast du mehrere Recycling- und Schere-Verbesserungen entdeckt, darfst du davon so viele verwenden, wie du möchtest.

Wische alle Karten in deinem Dungeon sauber. Lege sie auf deinen Ablagestapel. Mache deine genutzten Zauberbücher bereit, indem du sie wieder offen in deinen Spielbereich legst.



Legt am Ende von Runde 3 alle Karten aus dem Feenmarkt (Zauberbücher und Dungeonkarten) ab. Deckt je 2 neue Karten auf.

VERSUS: RUNDENENDE – ÜBERSICHT

Die Rundenendekarte hilft euch bei der Durchführung dieser Schritte.



1. Lege ungenutzte Feenmarker zurück in den Feenmarkt.
2. Nimm dir so viele Münzen, wie du auf deinem Weg entdeckt hast.
3. Zähle alle Entdeckungen auf deinem Weg, die dem Hauptziel entsprechen.
4. Zieht eine Nebenzielkarte. Zähle alle Entdeckungen auf deinem Weg, die dem Nebenziel entsprechen.

5. Deckt 1 neue Karte vom Zielkartenstapel auf.

6. Du darfst entdeckte Verbesserungen nutzen.

7. Wische deine Karten sauber.

8. Lege alle Karten in deinem Dungeon auf den Ablagestapel.

9. Mache deine Zauberbücher bereit, indem du sie wieder offen in deinen Spielbereich legst.

IV

SPIELEND

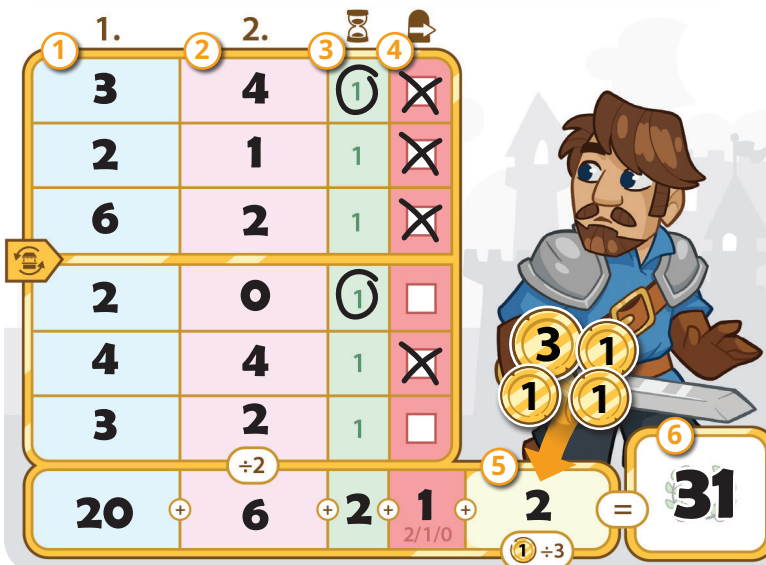
Das Spiel endet, nachdem ihr alle in Runde 6 zum letzten Mal eure „Belohnung erhalten“ habt.

Nehmt alle eure Wertungstafel.

- ① Addiert jeweils die Werte der blauen Spalte.
- ② Addiert jeweils die Werte der rosa Spalte. Teilt den Wert durch 2 (abgerundet).
- ③ Addiert jeweils die Werte der Zeitbonus Spalte (grün).
- ④ Zählt jeweils die Haken, die ihr in der „Ausgang“-Spalte gesetzt habt. Wer die meisten Haken gesetzt hat, erhält 2 SP. Wer die zweitmeisten Haken gesetzt hat, erhält 1 SP. Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Personen die entsprechenden SP.
- ⑤ Zählt jeweils eure übrigen Münzen. Teilt den Wert durch 3 (abgerundet).
- ⑥ Addiert alle Spalten zu eurem finalen Ergebnis.

Wer die meisten SP hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mit den Nebenzielen den höchsten Wert erreicht hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.



FAQ

Darf ich meinen Weg ändern? Du darfst deinen Weg so lange ändern (gezeichneten Weg und Kartenposition), bis du die Kappe auf den Marker setzt und ihn beiseite legst. Ausnahme: War die Runde eine Zeitbonus-Runde und du hast „Fertig!“ gerufen, kannst du danach nichts mehr verändern.

Sollte ich mich weiter beeilen, wenn in einer Zeitbonus-Runde bereits jemand anderes „Fertig!“ gerufen hat? Nein, das ist nicht (mehr) nötig.

Habe ich einen Nachteil, wenn mein Weg in einer Sackgasse endet? Du kannst in dieser Runde keinen Haken in der „Ausgang“-Spalte setzen.

Muss ich eine Fallgrube auf meinem Weg überwinden, wenn ich ein Seil habe? Nein, du darfst absichtlich durch die Fallgrube in den Untergrund fallen.

Darf ich eine Fallgrube mit einem Seil hinaufklettern? Nein, du darfst 1 Grube (Fall- oder Lavagrube) nur auf der Hauptebene mit 1 Seil überwinden.

Falls ich einen Raum mit einer Fallgrube betrete, muss ich sie nutzen / überwinden? Entscheide in einem Raum selbst, ob du die Fallgrube nutzen oder umgehen möchtest. Fallgruben in Korridoren kannst du nicht umgehen.

Darf ich Zauberbuch SB-4, verwenden, um in eine Fallgrube zu fallen und dann sofort wieder nach oben zu klettern? Nein, du kannst mit diesem Zauberbuch nur 1 ungenutzte Fallgrube hinaufklettern.

Kann ich mehrmals die gleiche Fallgrube nutzen? Nein, du würdest sonst deinen eigenen Weg kreuzen oder einen Korridor mehrfach benutzen.

Wie werte ich 1 Raum? Werte jeden Raum, den du betreten und in dem du alle Monster (falls vorhanden) besiegt hast. Du kannst 1 Raum nur 1× werten, auch wenn der Weg mehrfach hindurch führt.

Werden bei einer Zielkarte mit Portal-Symbol auch Portale gewertet, die ich nicht verwendet habe? Ja.

Darf ich eine Fallgrube werten, auch wenn ich sie mit einem Seil überwunden habe? Ja, das Gleiche gilt, wenn du durch sie in den Untergrund gewechselt bist, oder sie in einem Raum umgangen hast.

Kann ich ein Portal in einem Raum nutzen, auch wenn ich ihn vorher schon einmal betreten habe? Ja. Du darfst in einem Raum alle Monster und Gegenstände deiner Wahl besiegen / entdecken. Du darfst ihn später noch einmal betreten und das Portal dann nutzen oder von woanders aus zu diesem Portal reisen (auch wenn das deinen Weg dort als Sackgasse enden lässt).

Kann ich auf dem Feenmarkt auch Feenplättchen kaufen, die nicht mehr verfügbar sind? Nein, es sind nur 5 Plättchen pro Art verfügbar.

Darf ich eine Kreuzung mehrmals betreten und wieder verlassen? Nein, eine Kreuzung zählt als Korridor und darf deshalb nur ein Mal betreten werden.

V

ÜBERSICHT

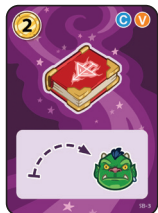
Zauberbuch: Du darfst jedes Zauberbuch nur 1× pro Runde verwenden.



Besiege in der Phase „Erkundung“ 1 Monster mit diesem Zauberbuch.



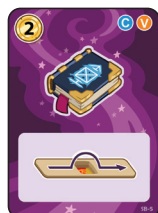
Du darfst in der Phase „Aufräumen“ 1 der 5 Karten deines Dungeons sauber wischen und in die Schachtel zurücklegen.



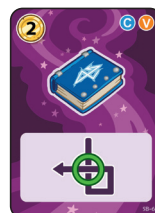
Teleportiere dich von einem beliebigen Ort zu einem Monster. Du musst das Monster wie üblich besiegen.



Öffne in der Phase „Erkundung“ 1 Schloss mit diesem Zauberbuch.



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



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



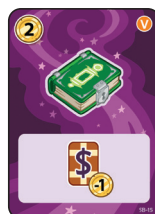
Du darfst 1 ungenutzte Fallgrube hinaufklettern.



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



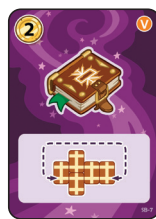
Teleportiere dich von einem Fass zu einem beliebigen anderen Fass.



Kaufe in der Phase „Feenmarkt“ 1 Dungeonkarte. Bezahle 1 Münze weniger.



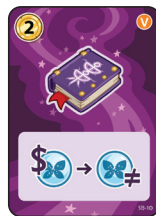
Reise vom Rand
deines Dungeons
(oben oder unten) zum
gegenüberliegenden
Rand. Dein Zielpunkt muss
deinem Ausgangspunkt
genau gegenüberliegen.



Reise vom Rand
deines Dungeons
(links oder rechts) zum
gegenüberliegenden
Rand. Dein Zielpunkt muss
deinem Ausgangspunkt
genau gegenüberliegen.



Ziehst du auf 5
Handkarten auf, schau dir
die 1. Karte an. Entscheide,
ob du sie behalten oder
ablegen möchtest. Ziehe
danach weitere Karten, bis
du 5 Handkarten hast.



Kaufst du in der Phase
„Feenmarkt“
1 Feenplättchen, darfst du
1 weiteres Feenplättchen
anderer Art nehmen.



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.

Du darfst dieses Zauberbuch nur 1× im
Spiel verwenden.



In der Phase „Aufräumen“
darfst du 2 Münzen
zahlen, um 1 der 5 Karten
für die nächste Runde zu
behalten (als Handkarte).
Tust du dies, wische sie
sauber und nimm sie auf
die Hand. Du darfst sie in der nächsten
Runde noch mal verwenden.



Wird die neue
Hauptzielkarte
aufgedeckt, darfst du
1 der Dungeonkarten
von deiner Hand in
die Spielschachtel
zurücklegen. Nimm 1
neue Dungeonkarte vom Feenmarkt, die
gleich viel oder weniger Münzen kostet.

Ziele:



1 SP / Fass



2 SP / Schlüssel



3 SP / Grube



1 SP /
Schriftrolle



3 SP / besiegt
Monster



3 SP / Seil



3 SP / geöffnetem
Schloss



1 SP / Schwert



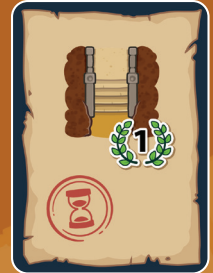
1 SP /
betretenem
Raum



1 SP / Münze



2 SP / Portal



1 SP / Treppe