

Small epic DUNGEONS STORYS

HANDBUCH FÜR HELDEN



EINLEITUNG

Mitten im dunklen Wald habt ihr ein Lagerfeuer entfacht und drängt euch nun um den wärmenden Herd. Auf der Reise von Aughmoore nach Goblin's Coast erzählt ihr euch von euren vergangenen Abenteuern. Einige von euch suchen nach Ehre und Ruhm, andere nach Reichtum, und ein paar wenige haben sogar noch verachtenswertere Motive. Aber jetzt seid ihr Verbündete auf einer gemeinsamen Mission: Betretet den Dungeon, erfüllt zusätzliche Ziele, besiegt die Endgegner und rettet die Welt!

ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung bietet zwei Spielmodi: **Geschichten** (S. 3) sind zusätzliche Ziele, die eure Heldengruppe erfüllen muss, bevor ihr den Endgegner besiegen könnt.

Der epische Dungeon (S. 4) führt zusätzlich zu den Geschichten unterschiedliche Dungeonebenen und einen Kampf gegen 2 Endgegner gleichzeitig ein.



8 Heldentableaus

8 Heldenfiguren



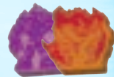
12 Beutekarten



2 Koboldkarten



2 Schergenkarten und -marker



2 Endgegner-tableaus



2 Gegner-Gesundheits-marker



1 Endgegner-marker



8 Geschichtskarten



2 Zielmarker



5 Dungeonkarten

GESCHICHTEN

In diesem Modus müsst ihr nicht nur den Endgegner bezwingen, sondern auch zusätzliche Ziele erfüllen. Falls ihr diese Herausforderung wagen wollt, fügt ihr eine Geschichtskarte zum Spiel hinzu. Ihr wollt eine noch größere Herausforderung? Dann nehmt zwei Geschichtskarten!

IHR BENÖTIGT:

Das gesamte Spielmaterial aus dem Grundspiel



8 Geschichtskarten



2 Zielmarker



4 Geschichts-
Dungeonkarten

SPIELAUFBAU

Bevor ihr den **Dungeonstapel** bildet, führt ihr folgende Schritte durch:

- Mischt die **Geschichtskarten** ohne hinzuschauen und zieht eine (oder zwei für eine höhere Schwierigkeit). Legt diese auf den Tisch und die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
- Platziert **Zielmarker A** über der Geschichtskarte (außer die Karte besagt etwas anderes). Falls ihr mit zwei Geschichtskarten spielt, platziert **Zielmarker B** über der zweiten (rechten) Karte.
- Lest Vorder- und Rückseite der Geschichtskarte(n) laut vor und befolgt die Aufbauanweisungen. Diese beinhalten normalerweise das Hinzufügen einer bestimmten Karte zum Dungeonstapel oder das Platziere des Zielmarkers im Dungeon.

Danach fahrt ihr mit dem restlichen Aufbau wie gewohnt fort.



Falls ihr mit zwei Geschichtskarten spielt

ZUSAMMENSTELLEN DES DUNGEONSTAPELS

Manche Geschichtskarten erfordern eine bestimmte Dungeonkarte. Sucht diese Karte heraus und fügt sie beim Zusammenstellen des Dungeonstapels wie beschrieben hinzu. Falls die Aufbauanweisung „teilt Stapel B in zwei Hälften“ besagt, reicht es, wenn ihr ungefähr zwei gleich große Hälften bildet. Fügt dem Stapel alle benötigten Karten wie angegeben hinzu, damit sie in der Partie verfügbar sind.



ZIELMARKER

Zielmarker markieren die Gegenstände, Personen oder Orte, die ihr zum Erfüllen einer Geschichte benötigt. Auf der Rückseite der Geschichtskarte steht, wie ihr den Marker einsetzen müsst. Falls ihr mit zwei Geschichtskarten spielt, benutzt ihr einen Marker pro Karte.



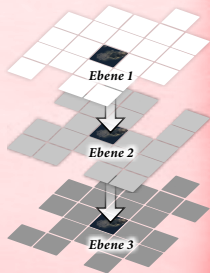
EINE GESCHICHTE ABSCHLIESSEN

Ihr dürft den Hort des Endgegners nicht betreten, bis ihr das Ziel der Geschichtskarte(n) erfüllt habt. Sobald ihr alle Ziele einer Geschichtskarte erfüllt habt, platziert ihr den entsprechenden Zielmarker unten rechts auf der Karte und bewegt als Belohnung die **Fackel 3 Felder nach oben**. Manche Karten haben auch eine Niederlagebedingung. Dann habt ihr das Ziel nicht erfüllt.




DER EPISCHE DUNGEON

Macht euch bereit für den epischen Dungeon! Eure Heldengruppe muss immer tiefer in den Dungeon hinabsteigen und **drei Dungeonebenen** durchforsten, um gegen mehrere Endgegner zu kämpfen. Ebene 1 ist die oberste und erste Ebene des Dungeons, Ebene 3 die unterste und letzte Ebene, auf der zwei Endgegner nur darauf warten, euch zu vernichten. Das Spiel folgt dabei zum großen Teil den normalen Regeln von *Tiny Epic Dungeons*, aber es gibt leichte Regelanpassungen für den Aufbau und das Vollenden jeder Ebene. Immer wenn ihr die **Treppe nach unten** zur nächsten Ebenen nehmt, dürfen sich eure Helden regenerieren und die ausgerüsteten Gegenstände behalten. Dann baut ihr die nächste Dungeonebene auf und macht euch erneut ans Erkunden!



IHR BENÖTIGT:

Das gesamte Spielmaterial aus dem Grundspiel 



1 roten Endgegnermarker



1 Treppe nach unten

EPISCHER DUNGEON – EBENE 1

So baut ihr Ebene 1 auf:

1. Zieht 1 **Geschichtskarte** und platziert **Zielmarker A** darüber. Für eine höhere Schwierigkeit zieht ihr 2 **Geschichtskarten** und benutzt außerdem **Zielmarker B**.

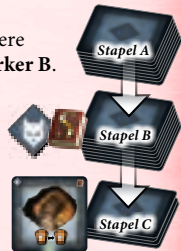
2. Bildet den **Dungeonstapel** mit den folgenden Änderungen:

Stapel A: Bildet Stapel A wie im Grundspiel.

Stapel B: Zieht Schergenbegegnungskarten basierend auf der Heldenanzahl. 2 Helden: 1 Karte, 3–4 Helden: 2 Karten. Mischt diese (und die Dungeonkarte(n) der Geschichtskarte(n), falls vorhanden) mit in Stapel B.

Stapel C: Mischt statt der Horttürkarte die **Treppe nach unten** in Stapel C.

3. Zieht **kein Endgegnertableau**. Außerdem legt ihr den Endgegnermarker und die Altarmarker noch nicht bereit. Das macht ihr erst auf Ebene 2.



SPIELÄNDERUNGEN

Es gibt auf Ebene 1 keinen Endgegner. Stattdessen müsst ihr die **Treppe nach unten** finden. Deshalb dreht ihr das Fackeltableau hier noch nicht auf die Akt-2-Seite und das Endgegnertableau, der Endgegnermarker und die Altarmarker werden noch nicht benötigt. Ihr müsst (A) das **Ziel der Geschichtskarte(n)** erfüllen sowie (B) die **Treppe nach unten** finden, um auf die nächste Ebene **hinabzusteigen** (S. 6), bevor die Fackel erlischt. Dann (C) dürfen alle Helden die freie Aktion **Regenerieren** durchführen (S. 6). Ihr müsst keine Schergen getötet haben, bevor ihr hinabsteigt. Wenn ihr einen Schergen tötet, legt ihr seinen Gesundheitsmarker für später beiseite und seine Schergenkarte zurück in die Schachtel.



ZIELE AUF EBENE 1:

- Erfüllt das Ziel der Geschichtskarte(n).
- Findet die Treppe nach unten und steigt hinab.






FREIE AKTION: HINABSTEIGEN



Sobald ihr alle Ziele der Geschichtskarte(n) erfüllt und die **Treppe nach unten** gefunden habt, darfst du diese freie Aktion auf der Treppe durchführen, um auf die nächste Ebene hinauzusteigen. Nimm deine Heldenfigur aus dem Dungeon und stelle sie auf dein Heldentableau. Damit zeigst du an, dass du nicht mehr auf der Ebene bist. Dann kannst du ein Mal die freie Aktion **Regenerieren** durchführen. Du überspringst danach deine Züge (die Fackel wird auch nicht nach unten bewegt), bis alle Helden hinabgestiegen sind und ihr gemeinsam die nächste Ebene betretet.



FREIE AKTION: REGENERIEREN



Nachdem du hinabgestiegen bist, kannst du dich ein Mal **regenerieren**. Zähle dafür die Felder von der Fackel bis zum -Feld. Du erhältst 1  und 1  pro Feld.



6 Felder = 6  + 6 

EPISCHER DUNGEON - EBENE 2

Nachdem alle Helden hinabgestiegen sind und sich regeneriert haben, baut ihr Ebene 2 auf:

1. Nehmt alle **Dungeonkarten** (aus dem Dungeon und dem Stapel), aber lasst die **Eingangskarte** () aufgedeckt im Dungeon liegen. Trennt die Karten wie folgt: **Räume**, **Schergenbegegnungen**, **Treppe nach unten** und **Horttür**. 
2. Legt die Geschichtskarte(n) aus Ebene 1 (und die dazugehörige Dungeonkarte(n)) zurück in die Schachtel und zieht genau **1 neue Geschichtskarte**. Legt sie auf den Tisch und platziert **Zielmarker A** darüber. Falls die Geschichtskarte eine bestimmte Dungeonkarte erfordert, sucht sie heraus. Legt die übrigen Geschichtskarten ebenfalls zurück in die Schachtel.
3. Alle **Schergen**, die auf Ebene 1 getötet wurden, bleiben tot und erscheinen nicht erneut auf Ebene 2.
4. Nehmt **alle Koboldkarten** und mischt sie zu einem neuen Koboldstapel zusammen. Koboldmarker, die noch auf Ebene 1 lagen, werden für die neue Ebene bereitgelegt.

5. Bildet den **Dungeonstapel** mit den folgenden Änderungen:

Stapel A: Ihr bildet keinen Stapel A.

Stapel B: Stellt den Stapel wie im Grundspiel zusammen, aber mischt **1 zusätzliche Raumkarte pro Schergenbegegnung** (und die Dungeonkarte der Geschichtskarte, falls vorhanden) mit in Stapel B.

Stapel C: Mischt die **Horttürkarte** UND die **Treppe nach unten** in Stapel C.



6. Zieht **1 Endgegnertableau** und legt es verdeckt bereit. Legt **1 Endgegnermarker** und die **Altarmarker** daneben.

7. Legt den **Fackelmarker** auf dem Fackeltableau wieder auf das Feld, das der Heldenanzahl entspricht.

8. Stellt alle **Heldenfiguren** auf die Eingangskarte. Wer als Erstes hinabgestiegen ist, macht den ersten Zug.



ZIELE AUF EBENE 2:

- Erfüllt das Ziel der Geschichtskarte.
- Tötet alle Schergen, um den Hort betreten zu können.
- Besiegt den Endgegner und seinen Schergen.
- Findet die Treppe nach unten und steigt hinab.

SPIELÄNDERUNGEN

Bevor ihr den Hort betreten und gegen den ersten Endgegner kämpfen könnt, müsst ihr zuerst das Ziel der Geschichtskarte erfüllen und alle Schergen töten. Legt die Schergenkarten der besiegten Schergen zurück in die Schachtel. Spielt dann nach den normalen Regeln für den Kampf gegen den Endgegner. Zusätzlich müsst ihr den Endgegnerschergen besiegen. Nachdem ihr beide getötet habt, könnt ihr die **Treppe nach unten** auf Ebene 3 hinabsteigen.

DER ENDGEGNERSCHERGE

Sobald ihr den Hort betreten und das Endgegnertableau aufgedeckt habt, zieht ihr **1 neue Schergenkarte** und legt sie rechts neben das Endgegnertableau. Platziert einen Gegner-Gesundheitsmarker auf das höchste Feld seiner Gesundheitsleiste und den Schergenmarker auf die Eingangskarte. Das ist der Endgegnerscherge. **Bevor ihr hinabsteigen könnt, muss dieser Scherge ebenfalls getötet werden.** Die Belohnung ist die gleiche wie für gewöhnliche Schergen, außer dass die Fackel **3 Felder nach oben bewegt wird statt 6**. Der Gesundheitsmarker dieses Schergen wird nicht auf dem Endgegnertableau platziert.



EPISCHER DUNGEON – EBENE 3

Nachdem alle Helden hinabgestiegen sind und sich regeneriert haben, baut ihr Ebene 3 auf:

1. Wie beim Aufbau für Ebene 2 nehmt ihr alle **Dungeonkarten**, aber lasst die **Eingangskarte** aufgedeckt im Dungeon liegen. Trennt die Karten wie folgt: **Räume**, **Schergenbegegnungen** und **Horttür**. Legt die **Trepp nach unten** zurück in die Schachtel.
2. Legt die Geschichtskarte aus Ebene 2 zurück in die Schachtel.
Auf Ebene 3 gibt es keine Geschichtskarte.
3. Bildet den **Dungenstapel** mit den folgenden Änderungen:
Stapel A: Ihr bildet keinen Stapel A.
Stapel B: Stellt den Stapel wie im Grundspiel zusammen, aber mischt **1 Raumkarte pro Schergenbegegnung weniger** mit in Stapel B.
Stapel C: Mischt die **Horttürkarte** und **1 Raumkarte weniger** in Stapel C.
4. Zieht 2 **Endgegner**tableaus und legt sie verdeckt bereit. Legt jeweils 1 **Endgegnermarker** neben jedes Tableau: Der graue Marker repräsentiert den linken Endgegner, der rote den rechten. Legt die **Altarmarker** ebenfalls bereit.
5. Alle **Schergen**, die auf Ebene 2 getötet wurden, bleiben tot und erscheinen nicht erneut auf Ebene 3. Nur wenn ihr mit 4 Helden spielt, wird 1 zufälliger von den abgelegten Schergen zurück in den Schergenstapel gemischt. Nehmt **alle Koboldkarten** und mischt sie zu einem neuen Koboldstapel zusammen. Koboldmarker, die noch auf Ebene 2 lagen, werden für die neue Ebene bereitgelegt.
6. Dreht das **Fackeltableau** auf die Akt-2-Seite und platziert den **Fackelmarker** auf das Feld, das der Heldenanzahl entspricht.
7. Stellt alle **Heldenfiguren** auf die Eingangskarte. Wer als Erstes hinabgestiegen ist, macht den ersten Zug.



ZIELE AUF EBENE 3:

- Tötet alle Schergen, um die Horte betreten zu können.
- Besiegt beide Endgegner, um die Partie zu gewinnen!

SPIELÄNDERUNGEN

Nachdem ihr alle Schergen getötet habt, dürft ihr die Horte der Endgegner durch die Horttür betreten. Dann beginnt Akt 2:

1. Dreht **beide Endgegnertableaus** um und legt die Gesundheitsmarker der besiegten Schergen wie folgt auf das Feld 8 beider Gesundheitsleisten:
 - **2 Helden:** Legt 1 Marker auf jedes Endgegnertableau.
 - **3 Helden:** Legt 2 Marker auf jedes Endgegnertableau.
 - **4 Helden:** Legt 3 Marker auf jedes Endgegnertableau.
2. Platziert den **grauen Endgegnermarker** auf das linke Endgegnertableau und den **roten** auf das rechte. Diese repräsentieren die unterschiedlichen Endgegner.
3. Platziert einen **Altarmarker** auf jede Schergenbegegnungskarte im Dungeon. Sollten Marker übrig bleiben, platziert die verbleibenden Marker auf die Eingangskarte.



KAMPF GEGEN ZWEI ENDGEGNER

Ihr folgt den Regeln des Grundspiels für den letzten Kampf mit folgenden Änderungen:

- Du darfst dich von der Horttürkarte in einen beliebigen Hort bewegen. Wenn du im Hort eines Endgegners bist, kannst du nur diesen Endgegner angreifen (und von ihm angegriffen werden). Jeder Endgegner wird durch seinen eigenen Marker repräsentiert.
- Wenn du dich von einem Hort in den anderen bewegen willst, musst du dich zuerst zurück auf die Horttürkarte bewegen. Von dort kannst du dich dann in den anderen Hort bewegen.
- Kobolde, die einen Hort betreten wollen, betreten immer den Hort, in dem sich Helden befinden. Falls sich in beiden Horts Helden befinden, darf der aktive Held entscheiden, in welchen Hort sich die Koblode bewegen. Die Endgegner können nicht den Hort des jeweils anderen betreten, aber sie können sich im selben Raum im Dungeon aufhalten.
- Du kannst immer nur einen Endgegner zur gleichen Zeit zu einem Altar locken.
- Falls ihr Altarmarker auf der Eingangskarte habt und sich ein Endgegner darauf befindet, muss dieser sich erst wieder von der Eingangskarte entfernen, bevor ihr den anderen Endgegner dahin lockt.
- Sobald ein Endgegner getötet wird, bewegt ihr die **Fackel 9 Felder nach oben** (aber nicht vor das Startfeld).








SYMBOLÜBERSICHT DER ERWEITERUNG

FREIE AKTIONEN





Hinabsteigen: Nachdem ihr alle Ziele erfüllt habt, darfst du auf die nächste Ebene hinabsteigen.

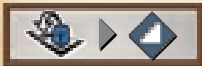


Regenerieren: Nach dem Hinabsteigen kannst du dich regenerieren und erhältst 1  und 1  für die Differenz zwischen Fackel und -Feld.

ENDGEGNER-FÄHIGKEITEN



Jeder Held verliert 2  oder 4 .



Alle Helden in Reichweite teleportieren sofort auf die Eingangskarte.



Du kannst dich **durch Mauern** in bereits aufgedeckte Räume bewegen (und musst keinen Gängen folgen).

SYMBOLE AUF BEUTEKARTEN



Fähigkeit, die nur ein Mal pro Zug ausgelöst werden darf



Findet **vor** allen anderen Gegneraktionen statt



Wurf nicht den Gegnerwürfel, wenn du angreifst.



Erhalte Heldenwürfel für beliebige Proben (nie über 3).

Autor: Scott Almes

Illustrationen: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Layout und Design: Benjamin Shulman

Entwicklung: Michael Coe, Sam Aho

3D-Design: Chad Hoverter

Lektorat: David Ladyman, Dylan Phillips

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:

Max Breidenbach, Sophia Keßler, Steffen Trzensky, Jessica Ullrich



Weitere Infos zu Tiny Epic findet ihr unter www.asmodee.de
und auf www.GamelynGames.com