



DUNGEONS



A PYRAMID

RULEBOOK

WERDE ZUR LEGENDE!

Mage Knight-Dungeons: Pyramid

MK-Dungeons: Pyramid ist ein schnelles, unterhaltsames Spiel, in dem du deine Helden in tiefe, dunkle Dungeons schickst, in denen sie gegen fürchterliche Mage Spawn-Monster antreten und im Wettstreit mit anderen Helden verborgene Schätze voller Gold und magischer Gegenstände aufspüren müssen.

Diese Schätze sind es, die deinen Helden zur Legende werden lassen: je mehr Gold er sammelt, umso erfahrener und berühmter wird er. Wenn auch du zur Legende werden willst, dann lies weiter.

Einführung

In **Mage Knight-Dungeons: Pyramid** bewegt ihr eure Helden abwechselnd durch das Dungeon, um Schätze zu erbeuten, Monster zu besiegen, gegen feindliche Helden zu bestehen, und schließlich lebendig und in einem Stück wieder herauszukommen. Wenn dein Gegner an der Reihe ist, steuerst du die Monster, deren einzige Absicht darin besteht, seine Helden in Stücke zu reißen. Währenddessen muss sich dein Held den bösartigen Fallen stellen, die zum Schutz der Schatztruhen aufgestellt wurden, gefährliche Monster niederringen und den schnellsten und sichersten Weg aus dem Dungeon herausfinden.

Inhalt

Dieses Starter Set enthält:

- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| 2 Dungeons-Helden | 4 Pfeil-Marken |
| 6 Mage Spawn | 1 Dungeons-Spielfeld (30 x 20 Zoll) |
| 2 Schatztruhen | 2 Würfel |
| 6 Monster-Marken | ○ Spezialfähigkeitenkarte |
| 2 Helden-Stufenmarken-Sets | ○ Regelbuch |

Das Ziel: Schätze sammeln!

In **MK-Dungeons: Pyramid** besteht das Ziel deines Helden darin, Schätze anzuhäufen und das Dungeon lebendig zu verlassen - sowie deinem Gegner dieselben Freuden zu verwehren. Schatztruhen enthalten Gold, und Gold ist der einzige Maßstab des Erfolges. Der Spieler, der bei Spielende das meiste Gold gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Spielfeldaufbau

Wenn du die einfache Version von **MK-Dungeons: Pyramid** (sogenannter „Lone Wolf Dungeon Crawl“) spielen willst, benötigst du dazu nichts weiter als den Inhalt eines Starter-Sets. Wie man mit mehr als einem Helden pro Spieler oder mit mehr als zwei Spielern spielt, steht in den Fortgeschrittenen-Regeln.



Schritt 1: Auswahl der Helden

Ein **MK-Dungeons: Pyramid** Starter-Set enthält 2 Helden. Jeder Spieler wählt einen Helden aus.

Der Startspieler

Jeder Spieler wirft zwei Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis wird Startspieler genannt und beginnt. Danach wird das Spiel reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

In **MK-Dungeons: Pyramid** sind zwei verschiedene Arten von Figuren enthalten: Dungeons-Helden und Mage Spawn. Mage Spawn sind die Monster, die du besiegen musst, um an das Gold heranzukommen. Jede Figur besteht aus drei Teilen: der Miniatur, der Basis und der Kampfplatte.

Die Basis

Die Basis der Figur liefert die folgenden Informationen:

Toter Winkel

Wenn ein Angriff durch den toten Winkel der Figurenbasis läuft, erhält der Angreifer einen Bonus auf seinen Angriffswurf.

Punktwert

Die Anzahl Punkte, die diese Figur beim Zusammenstellen eines Dungeons-Teams wert ist.

Symbol der MK-Dungeons: Pyramid-Edition

Sammlernummer

Es gibt 100 verschiedene Figuren in **Mage Knight-Dungeons**. Die Sammlernummer ermöglicht es dir, einen Überblick über deine Sammlung zu behalten.



Fraktionssymbol

Die Gruppe, zu welcher die Figur gehört. Dies ist ein Elitekrieger, da er zwei Fraktionen angehört: Den Dungeons-Helden und der Atlantisgilde.

Name

Der Name der Figur

Mitte der Basis

Von hier aus wird die Schusslinie bei Fernkampfangriffen ermittelt.

Fenster der Figurenbasis

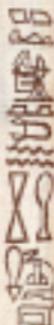
Blickwinkel

Zeigt die Blickrichtung des Kämpfers an. Alle seine Angriffe müssen über die Mitte der Basis durch den Blickwinkel erfolgen.



Die Miniatur

Jede Figur wird durch eine vollständig bemalte Miniatur dargestellt.



Die Kampfscheibe

Die Kampfscheibe ist die drehbare Scheibe in der Basis der Figur. In dem Fenster der Basis werden die Spielwerte der Figur angezeigt. Durch ein Drehen der Kampfscheibe verändern sich die Spielwerte.

Kampfwerte

Jede Figur verfügt über fünf Kampfwerte: Bewegung, Angriff, Verteidigung, Schaden und Fernkampf-Reichweite. Die Symbole der Kampfwerte sind auf der Basis abgedruckt, der dazugehörige Wert steht auf der Kampfscheibe und ist durch das Fenster in der Figurenbasis sichtbar. Die Fernkampf-Reichweite ist auf der Basis abgedruckt.

Sobald im Fenster der Basis drei Schädel auftauchen, ist die Figur ausgeschaltet und wird vom Spielfeld entfernt.

Fernkampf-Reichweite

(Pfeile geben die Anzahl der möglichen Fernkampfsziele an)



Spezialfähigkeiten

Wenn ein Kampfwert auf der Kampfscheibe mit einem farbigen Quadrat oder Kreis hinterlegt ist, steht dies für eine Spezialfähigkeit, über die diese Figur verfügt. Wenn die Figur Schaden erleidet oder wieder geheilt wird, kommen und gehen ihre Spezialfähigkeiten. Welche Auswirkungen eine Spezialfähigkeit auf das Spiel hat, steht auf der Mage Knight-Dungeons Spezialfähigkeitenkarte.

Wenn eine Spezialfähigkeit den Zusatz „optional“ hat, darf der Spieler, der diese Figur kontrolliert, selbst entscheiden, ob er die Spezialfähigkeit einsetzen möchte oder nicht.

Stufe

Die Dungeons-Helden beginnen das Spiel mit der Erfahrungsstufe 1 und können bis zur 5. Stufe aufsteigen. Die augenblickliche Stufe eines Helden wird mit einer Stufenmarke angezeigt. Der Aufkleber auf der Unterseite der Basis zeigt den Punktwert eines Helden in Abhängigkeit zu seiner Stufe an.



Stufenmarke für
Dungeons-Helden



Aufkleber unter Dun-
geons-Heldenbasen

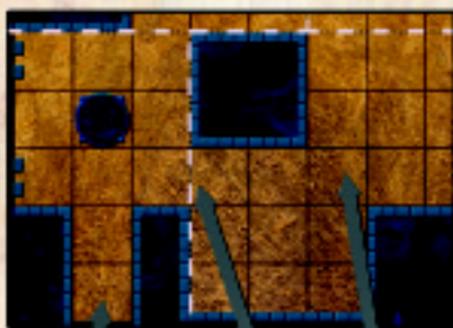
Schritt 2: Dungeons-Spielfeld auslegen

Falte die Karte auseinander und lege sie auf einen Tisch oder den Fußboden, je nachdem wo ihr spielen wollt.

Die gestrichelten Linien zeigen die Ränder einer Dungeons-Sektion an.

Jeder Dungeons-Spielplan ist in Sektionen unterteilt, die Gänge und Kammern darstellen. Die Dungeons-Sektionen sind wiederum in Felder unterteilt, auf denen die Platzierung und Bewegung der Figuren stattfindet.

In einem Feld kann immer nur eine Figur, ein Gegenstand oder eine Monster-Marke stehen.



Eingang/Ausgang

Dungeons-
Sektionsunterteilung

Feld

Gelände

Einige Felder enthalten Illustrationen oder Farbmarkierungen, die sie als besonderes Gelände ausweisen. Eine Figur kann sich niemals durch eine Wand (blockierend) hindurchbewegen.

Schwieriges Gelände (Bewegung erlaubt)

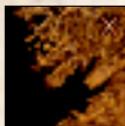
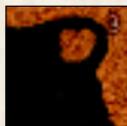
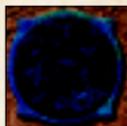


Blockierendes Gelände
(Bewegung verboten)

Wassergelände
(Bewegung erlaubt)

Abgrund
(Bewegung verboten)

Offenes Gelände
(Bewegung erlaubt)



Schritt 3: Platzieren der Schatztruhen



Die Schatztruhe

Jede Schatztruhe besteht aus zwei Teilen: der Falle (mit Fallenanzeiger im Deckel) und dem Schatz (mit Schatzanzeiger in der Truhe).

Die Falle

Der Fallenanzeiger ist ein Drehmechanismus mit insgesamt sechs verschiedenen Einstellungen. Fünf Einstellungen sind Fallen, die Starteinstellung ist leer. Die Zahlen auf dem Anzeiger stellen die verschiedenen Auswirkungen der Falle dar.

Der Schatz

Der Schatzanzeiger im Innern der Truhe ist ebenfalls ein Drehmechanismus mit sechs möglichen Einstellungen. Schätze verleihen einem Spieler Gold, neue Kräfte durch magische Gegenstände oder sogar beides.

Das Platzieren der Schatztruhen

Die Fallenanzeiger der beiden Schatztruhen werden auf die leere Position eingestellt und die Schatztruhen geschlossen.

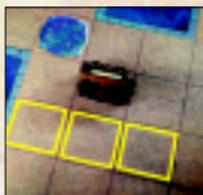
Der Startspieler nimmt eine geschlossene Schatztruhe, dreht den Schatzanzeiger mehrmals herum und setzt die Truhe in ein Feld, das mindestens zwei Sektionen von allen Eingängen entfernt ist. Alle Schatztruhen verfügen über einen Frontbereich. Der Frontbereich bezieht sich auf das Feld direkt vor der Schatztruhe, sowie auf die beiden links und rechts an dieses Feld angrenzenden Felder.

Nun nimmt der andere Spieler die zweite Schatztruhe, dreht den Schatzanzeiger mehrmals herum und setzt die Truhe in ein beliebiges anderes Feld, das mindestens zwei Sektionen von allen Eingängen entfernt ist.

In jeder Sektion darf nur maximal eine Schatztruhe stehen.

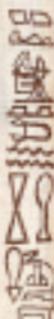
Richtig platziert

Die Schatztruhen sind von wenigstens einem Feld aus erreichbar.



Falsch platziert

Der Frontbereich der Schatztruhe kann von keinem Helden erreicht werden.



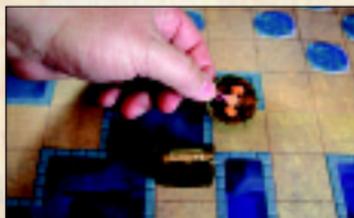
Schritt 4: Monster-Marken platzieren

Die Monster-Marken gibt es in zwei Varianten: Schwach (in Gelb) und Standard (in Blau). Auf der Rückseite einer Marke ist eine Tabelle aufgedruckt. Lege die Marken auf dem Tisch mit den Mage Spawn-Symbol nach oben vor dir aus und mische sie durch.

Mit dem Startspieler beginnend platziert jeder Spieler bis zu drei Monster-Marken.

Der Startspieler wählt eine Monster-Marke aus und muss sie in eine Sektion setzen, in der eine Schatztruhe steht. Danach werden die Marken abwechselnd platziert, bis jeder Spieler 3 platziert hat. Folgende Regeln müssen beachtet werden:

- Eine Monster-Marke kann nicht auf ein Feld mit einer Schatztruhe gelegt werden, jedoch in die gleiche Dungeons-Sektion.
- In jede Dungeons-Sektion darf maximal nur eine Monster-Marke gesetzt werden. Wenn in einer Sektion eine Schatztruhe steht, dürfen dort allerdings bis zu zwei Monster-Marken platziert werden.
- Monster-Marken können nicht in Sektionen mit einem Eingang oder in Sektionen, die an einen Eingang angrenzen, gelegt werden.



Schritt 5: Den Mage Spawn-Pool zusammenstellen

Stelle alle Mage Spawn an einer Seite der Karte auf. Drehe alle Mage Spawn auf Starteinstellung, sodass ein grünes Kästchen rechts unten im Fenster erscheint. Dies ist der Mage Spawn-Pool. Die Mage Spawn sind die Monster, die auf dem Spielfeld auftauchen, wenn ein Held in eine Sektion mit Monster-Marke kommt oder eine Falle auslöst.

Eine einzelne Mage Spawn-Figur kann unterschiedlich stark sein. Es gibt drei Ränge: schwach, Standard und stark. Den Rang einer Figur kannst du an folgenden Merkmalen feststellen:

Schwach
Gelbe Farbgebung
★



Standard
Blaue Farbgebung
★★



Stark
Rote Farbgebung
★★★



Die Sterne sind auf der Basis der Figur aufgedruckt. Die Farbgebung sollte mit der Anzahl der Sterne auf der Basis übereinstimmen. Wenn ein Mage Spawn keine Sterne auf der Basis hat, dann ist es eine einmalige Figur. Jeder Rang einer einzelnen Mage Spawn-Figur besitzt eine eigene Sammlernummer.

Schritt 6: Auswahl von Eingang und Ausgang

Der Startspieler wählt einen Eingang für seinen Helden und legt eine Pfeilmarke (der Pfeil zeigt in das Dungeon-Innere) auf das erste Feld des Eingangs. Der Gegner wählt nun den Ausgang

für den Startspieler und markiert ihn mit einem Pfeil gleicher Farbe, wobei jedes Feld möglich ist, nicht nur Felder in langen Sektionen. Danach wählt der Gegner einen Eingang für seinen eigenen Helden und markiert diesen mit einer andersfarbigen Pfeilmarke, woraufhin der Startspieler einen Ausgang für ihn festlegt. Jeder Held muss das Spiel in einer anderen Sektion beginnen.

Grüner Eingang



Roter Eingang

Schritt 7: Spielbeginn

Die Helden beginnen das Spiel außerhalb des Dungeons-Spielfeldes. Setze deinen Helden vor seinen Eingang in das Dungeon. Nun wird es aber Zeit, nach Schätzen zu suchen, Mage Spawn zu besiegen und eine Legende zu werden!

DAS SPIEL

MK-Dungeons: Pyramid wird in Spielzügen gespielt. Der Startspieler hat natürlich den ersten Zug. Während deines Spielzugs kannst du deinen Helden durch das Dungeon bewegen, um Schätze einzusammeln, und du kannst Mage Spawn bewegen, um die Helden deines Gegners aufzuhalten. Die folgenden Regeln erklären, wie man sich bewegt und kämpft und wie man an die Schätze herankommt.

Aktivieren

Jeder Spieler darf pro Spielzug zwei Aktivierungen durchführen.

Die folgenden Aktivierungen dürfen in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden:

- Einen Helden aktivieren: Ein aktivierter Held kann sich durch das Dungeon bewegen, kämpfen und Schatztruhen öffnen. Die Aktivierung des Helden endet direkt nach seinem Angriff. Es ist nur ein Angriff pro Aktivierung möglich.
- Ein Mage Spawn-Monster aktivieren: Ein aktivierter Mage Spawn darf kämpfen und sich durch das Dungeon bewegen. Die Aktivierung eines Mage Spawn endet direkt nach seinem Angriff. Es ist nur ein Angriff pro Aktivierung möglich. Ein Mage Spawn, der sich in der gleichen Dungeons-Sektion oder im selben Raum wie ein eigener Held befindet, darf nicht aktiviert werden.
- Monster-Marken bewegen: Monster-Marken verfügen nur über 4 Bewegungspunkte (s.u.).
- Aussetzen: Ein Spieler kann jederzeit seine ihm zustehenden Aktivierungen verfallen lassen.

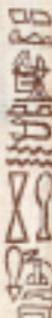
Ein Held, ein Mage Spawn oder eine Monster-Marke kann nur einmal pro Spielzug aktiviert werden. Wenn du keinen Dungeons-Helden mehr im Spiel hast, kannst du immer noch vorhandene Mage Spawn und Monster-Marken aktivieren.

Bewegung im ersten Spielzug

Im ersten Spielzug muss ein Spieler zunächst seinen Helden ins Dungeon hineinbewegen, bevor er irgendwelche Monster-Marken aktivieren darf. Die Spezialfähigkeit „Anführer“ darf im ersten Spielzug nicht eingesetzt werden.

Bewegungskosten

Nach dem Aktivieren eines Helden oder Mage Spawn dürfen diese eine Vielzahl verschiedener Aktionen durchführen. Jede Aktion kostet Bewegungspunkte. Die Bewegungspunkte einer Figur entsprechen dem Bewegungswert auf ihrer Kampfscheibe. Die Bewegungskosten einer Aktion sind bei der Beschreibung der einzelnen Aktionen



aufgeführt. Bewegungspunkte, die am Ende einer Aktivierung noch übrig sind, verfallen. Sie werden nicht mit in den nächsten Spielzug übernommen.

Bewegung

Die Bewegung von einem Feld in ein angrenzendes Feld kostet 1 Bewegungspunkt. Die Bewegung in ein Feld, das mit einer Zahl versehen ist, kostet die entsprechende Anzahl an Bewegungspunkten.

Eine diagonale Bewegung kostet 1 Bewegungspunkt zusätzlich zu den Kosten für die Bewegung in dieses Feld.

Eine Figur kann sich nicht in ein Feld hineinbewegen, das mit einem X markiert ist, es sei denn sie verfügt über eine Spezialfähigkeit, die dies erlaubt.

Das Betreten eines Dungeons kostet so viele Bewegungspunkte wie auf dem ersten Feld am Eingang vermerkt ist.

Das Verlassen des Dungeons kostet vom letzten Feld am Ausgang aus 1 Bewegungspunkt.

Gratisdrehung

Wenn ein Held oder ein Mage Spawn seine Bewegung in einem Feld neben einer gegnerischen Figur beendet oder neben einer gegnerischen Figur platziert wird, darf diese Figur eine Gratisdrehung durchführen. Der Spieler, der die Figur kontrolliert, darf sie auf ihrem Feld herumdrehen, so dass sie sich der neuen Figur zuwendet. Eine Figur kann auf diese Weise auch mehr als eine Gratisdrehung bekommen. Während ihrer Aktivierung in ihrem eigenen Spielzug darf eine Figur beliebig viele Gratisdrehungen durchführen.



Nach einem erfolgreichen Lösen-Versuch darf Geddion Longblade seine Bewegung normal fortsetzen (in Gelb). Wenn er sich in den Blickwinkel einer anderen Figur bewegt, muss er sich erst erneut lösen, bevor er sich weiterbewegen darf.

Hat sich eine Figur erfolgreich von einer anderen Figur gelöst, so braucht sie sich in diesem Spielzug nicht noch einmal von dieser Figur zu lösen, selbst wenn sie sich durch ein weiteres Feld im Blickwinkel dieser Figur bewegt.

Ein Feld zu verlassen, das sich im Blickwinkel mehrerer gegnerischer Figuren befindetet, erfordert ebenfalls nur einen Lösen-Versuch.



Amirs Bewegung

Gelber Pfad: 1 (offen) +1 (offen)
+2 (diagonal nach offen) +1 (offen)
= 5 Bewegungspunkte

Weißer Pfad: 1 (offen) +4 (diagonal
nach Wasser) +2 (diagonal nach offen)
= 8 Bewegungspunkte

Lösen

Eine Figur, die ihren Spielzug im Blickwinkel eines Gegners beginnt bzw. sich während ihrer Bewegung in diesen hineinbewegt, muss sich erst von dieser Figur lösen, bevor sie sich in ein anderes Feld bewegen darf. Jeder Lösungsversuch kostet 2 Bewegungspunkte. Eine Figur darf beliebig oft versuchen, sich zu lösen, solange sie für den Versuch und die anschließende Bewegung in das nächste Feld genug Bewegungspunkte übrig hat.

Um sich zu lösen, wirft der Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 misslingt der Versuch und die Figur muss in ihrem Feld bleiben. Sie darf weitere Aktionen durchführen, sofern sie genügend Bewegungspunkte dafür übrig hat.

Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 gelingt der Versuch des Lösens und die Figur darf sich weiterbewegen.

Um eine Figur bei ihrer Bewegung auf der Stelle zu drehen, ist kein Lösen-Versuch erforderlich. Eine Figur kann sich problemlos an gegnerischen Figuren vorbeibewegen, solange sie nicht in deren Blickwinkel tritt.

Für das Lösen gilt immer die aktuelle Situation zu Beginn der Aktivierung.

Wenn eine gegnerische Figur eine Gratsdrehung durchführt, wodurch sich eine deiner Figuren außerhalb ihres Blickwinkels befindet, so darf sich deine Figur mit ihrer nächsten Aktivierung normal bewegen, ohne sich lösen zu müssen.

Passieren

Eine Figur kann sich durch ein Feld mit einer eigenen oder einer gegnerischen Figuren und sogar durch Felder mit einer Schatztruhe bewegen. Die Bewegung durch ein besetztes Feld kostet 3 Bewegungspunkte (unabhängig von den eigentlichen Bewegungskosten für dieses Feld). Hinzukommen die Bewegungspunkte für das Betreten des Zielfeldes.

Man kann sich allerdings nur dann durch das Feld einer anderen Figur bewegen, wenn keine gegnerische Figur in einem angrenzenden Feld steht.

Es muss ein freies Zielfeld zur Verfügung stehen, in das sich die Figur bewegen kann.

Nach der Bewegung kann immer nur eine Figur in einem Feld stehen.

Eine Figur darf sich durch beliebig viele eigene Figuren hindurchbewegen, solange ihre Bewegungspunkte dafür ausreichen (Ausnahme siehe oben).

Nachdem sich eine Figur durch eine gegnerische Figur hindurchbewegt hat, erhält die gegnerische Figur einen freien Nahkampfangriff gegen die passierende Figur. Der Angriff wird durch den toten Winkel (+1 Bonus) geführt. Die sich bewegende Figur darf danach einen Gegenangriff machen (ohne Bonus, siehe auch **Nahkampfangriffe**, Seite 11).

Das Passieren erfordert keinen Lösungs-Versuch und die Figur darf nach dem Angriff/Gegenangriff weiter agieren, wenn sie noch Bewegungspunkte übrig hat.



Jadreen (weiss) kann nicht passieren.
Carlana (gelb) kann für 4 Bewegungspunkte passieren.

Mage Spawn bewegen

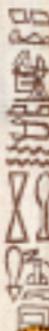
Wenn der Spieler einen Mage Spawn aktiviert, gelten für diese Figur dieselben Aktivierungs- und Bewegungsregeln wie für einen Dungeons-Helden, mit den folgenden Ausnahmen:

- Du kannst keine Mage Spawn aktivieren, die sich in der Sektion mit deinem Helden oder einem angrenzenden Feld befinden.
- Du darfst keine Mage Spawn in die Sektion mit deinem Helden oder ein angrenzendes Feld hineinbewegen.
- Mage Spawn können keine anderen Mage Spawn angreifen.
- Mage Spawn können keine Fallen entschärfen, Schatztruhen öffnen oder Schätze an sich nehmen.
- Mage Spawn und Helden können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden.

Monster-Marken

Ein Spieler kann auch eine Monster-Marke aktivieren. Monster-Marken haben 4 Bewegungspunkte.

Wenn eine Monster-Marke eine Sektion betritt, in der sich ein Held aufhält oder sich auf ein Feld bewegt, das an ein Feld mit einem Helden angrenzt, endet die Aktivierung der Marke sofort und sie wird in einen oder mehrere Mage Spawn verwandelt.



delt. Wenn ein Held eine Sektion betritt, auf der sich eine oder mehrere Monster-Marken befinden, werden alle Monster-Marken in dieser Sektion in Mage Spawn umgewandelt. Der Held kann seine Bewegung fortsetzen, solange er noch Bewegungspunkte übrig hat, aber erst nachdem alle Mage Spawn in der Sektion platziert worden sind.

Monster-Marken in Mage Spawn umwandeln

Eine Monster-Marke wird folgendermaßen in Mage Spawn umgewandelt:

1. Decke die Monster-Marke auf und benutze die Tabelle auf der Rückseite. Diese Tabelle verfügt über 3 Spalten.
2. Der Gegner des Spielers, dessen Figur die Umwandlung der Monster-Marke bewirkte, wirft zwei Würfel und vergleicht das Gesamtergebnis mit der ersten Spalte der Tabelle, um die Gesamtanzahl und den Gesamtpunktwert erscheinender Mage Spawn zu ermitteln.
3. Der Gegner des Spielers, dessen Figur die Umwandlung der Monster-Marke bewirkte, platziert die Mage Spawn nach folgenden Regeln:
 - Die Mage Spawn werden aus dem Mage Spawn-Pool ausgewählt, der bei Spielbeginn zusammengestellt wurde.
 - Der Spieler, der die Mage Spawn aufstellt, darf ihre Blickrichtung beim Aufstellen frei wählen.



- Der erste Mage Spawn wird auf das Feld gesetzt, auf dem vorher die Monster-Marke lag. Der zweite Mage Spawn wird in ein an den ersten Mage Spawn angrenzendes Feld gestellt. Der dritte in ein Feld, das an den ersten oder zweiten Mage Spawn angrenzt, usw. Es genügt sogar, wenn die genannten Felder diagonal aneinandergrenzen. Wenn ein Mage Spawn nach diesen Vorgaben nicht platziert werden kann, darf er nicht aufgestellt werden und wird zurück in den Mage Spawn-Pool gepackt.
- Enthält der Mage Spawn-Pool keine Figur, deren Punktwert dem auf der Tabelle angegebenen Wert entspricht, muss der Spieler einen Mage Spawn auswählen, der dem geforderten Punktwert am nächsten kommt, diesen jedoch nicht übersteigt. Wenn zum Beispiel die beiden einzigen verbleibenden Mage Spawn über einen Punktwert von 5 und 10 verfügen und die Tabelle einen 15 Punkte-Mage Spawn verlangt, muss der Spieler das 10 Punkte-Monster auswählen. Beim Platzieren mehrerer Mage Spawn ist es wichtiger, die geforderte Anzahl Mage Spawn zu platzieren, als genau auf den geforderten Gesamtpunktwert zu kommen. Der geforderte Gesamtpunktwert darf jedoch niemals überschritten werden.



Ein Gegner bewegt eine Monster-Marke in eine Sektion, in der sich Amir aufhält. Damit ist ihre Aktivierung beendet.



Dungeons-Mage Spawn werden platziert.

Fallen in Mage Spawn umwandeln

Wenn eine Falle anzeigt, dass Mage Spawn erscheinen, werden die Regeln zum Umwandeln von Monster-Marken herangezogen (siehe auch **Auslösen der Falle**, Seite 14).

Wie bei den Monster-Marken platziert der Gegner des Spielers, der die Falle ausgelöst hat, die Mage Spawn. Der erste Mage Spawn wird in einem Feld platziert, das an die Schatztruhe oder den Helden angrenzt, die nachfolgende Platzierung folgt den oben genannten Regeln.

Angriffe

Jeder Angriff kostet 4 Bewegungspunkte.

Ein Dungeons-Held kann nur Mage Spawn angreifen. Freundliche Figuren und Helden des Gegners können nicht mit dem Ziel, ihnen Schaden zuzufügen, angegriffen werden. Freundlich sind die Figuren, die von dir oder einem verbündeten Spieler kontrolliert werden. Der Status einer Figur wird bei Spielbeginn festgelegt und ändert sich während des Spiels nicht.

Eine Figur kann keine Monster-Marken, Schatztruhen oder Geländemarken angreifen.

Ein Dungeons-Held kann sich selbst nicht angreifen oder eine Spezialfähigkeit gegen sich richten, mit Ausnahme einer Heilung (oder sofern eine Spezialfähigkeit dies in ihrer Beschreibung ausdrücklich erlaubt). Mage Spawn betrachten sich untereinander als freundliche Figuren.

Nahkampf

Das Ziel eines Nahkampfangriffs muss sich in einem der drei Felder befinden, die an den Blickwinkel der angreifenden Figur angrenzen.

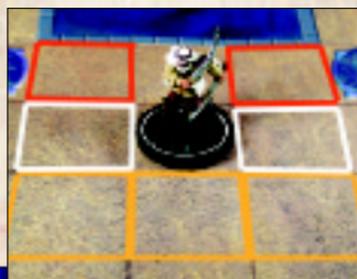
Größere Blickwinkel schließen zusätzliche Felder mit ein. Ein erweiterter Blickwinkel (180°) deckt fünf Felder ab – das direkt vor der Figur und zwei an jeder Seite. Ein überlegener Blickwinkel deckt sieben Felder ab – das direkt vor der Figur und drei an jeder Seite. Alle Angriffe müssen in oder durch Felder erfolgen, die zum Blickwinkel der angreifenden Figur gehören.

Der tote Winkel einer Figur wird durch den grauen Streifen auf ihrer Basis angezeigt. Er umfasst üblicherweise drei Felder – das direkt hinter der Figur und eins an jeder Seite davon. Auch Figuren mit einem überlegenen Blickwinkel verfügen über einen toten Winkel aus drei Feldern. Die überlappenden Felder gelten bei Angriffen der Figur als Blickwinkel. Wird die Figur hingegen zum Ziel eines Angriffs, so erhält der Angreifer den Bonus für einen Angriff durch den toten Winkel und der Verteidiger darf später einen Gegenangriff machen.

Wenn ein Held oder Mage Spawn eine andere Figur angreift, kommt es zu einem Schlagabtausch.

Die aktivierte Figur (Held oder Mage Spawn) greift als erstes an, sofern sie genug Bewegungspunkte für den Angriff übrig hat. Eine Figur, die nicht genügend Bewegungspunkte für einen Angriff übrig hat, kann auch keinen durchführen.

Um den Angriff durchzuführen, wirft der Spieler zwei Würfel und addiert das Wurfer-



- Standard-Blickwinkel (orange)
- Erweiterter Blickwinkel 180° (einschließlich weiß)
- Überlegener Blickwinkel 270° (einschließlich rot)
- Die roten Felder liegen gleichzeitig im Blickwinkel und toten Winkel

gebnis zum Angriffswert der Figur. Wenn der Angriff durch den Toten Winkel des Ziels erfolgt, darf der Angreifer einen Bonus von +1 auf seinen Angriffswurf addieren. Vergleiche nun das Ergebnis des Angriffs mit dem Verteidigungswert des Ziels.

Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert des Ziels, hast du getroffen und Schaden verursacht. Das Ziel erleidet Klicks an Schaden in Höhe des Schadenswertes des Angreifers. Halte dafür die Basis fest und drehe die Miniatur um die entsprechende Anzahl an Klicks gegen den Uhrzeigersinn.

Wenn das Ergebnis niedriger ist als der Verteidigungswert des Ziels, ging der Angriff daneben.

Unabhängig davon, ob der Angriff gelungen ist oder nicht, darf der Verteidiger nun einen **Gegenangriff** durchführen, allerdings erst, nachdem der Schaden des vorausgegangenen Angriffs abgehandelt wurde. Sollte die angegriffene Figur durch den Schaden demoralisiert oder ausgeschaltet worden sein, kann sie keinen Gegenangriff durchführen.

Der Gegenangriff kostet keine Bewegungspunkte und kann pro Runde möglicherweise mehrfach durchgeführt werden.

Fernkampf

Eine Figur, die einen Fernkampf durchführt, wird Schütze genannt.

Auf der Basis der Figur ist die maximale Fernkampf-Reichweite in Feldern gemessen abgedruckt. Wenn die Fernkampf-Reichweite 0 beträgt, kann diese Figur keinen Fernkampf durchführen. Die Anzahl der Pfeile gibt an, wie viele Ziele eine Figur mit derselben Aktion angreifen kann.

Ein Fernkampf ist ein Angriff gegen eine Figur, die sich zwar im Blickwinkel, aber nicht in einem angrenzenden Feld aufhält. Ein Schütze kann keinen Fernkampfangriff durchführen, wenn sich eine feindliche Figur in einem angrenzenden Feld aufhält oder sich eine freundliche Figur in einem angrenzenden Feld zu der Zielfigur befindet.



Die gelben Linien zeigen jeweils eine unblockierte Schusslinie vom Angreifer zum Ziel. Die weiße Schusslinie ist blockiert.

Die Schusslinie ist blockiert, wenn die gedachte gerade Linie durch ein Feld verläuft, das eine andere Figur, blockierendes Gelände, eine geschlossene Tür oder dunkles Gelände (siehe Seite 19) enthält. Schatztruhen und Monstermarken blockieren die Schusslinie nicht. Die Schusslinie kannst du jederzeit – auch vor dem Schuss – überprüfen.

Der Fernkampfangriff wird genauso wie der Nahkampfangriff durchgeführt.



Shaman Og darf sich entscheiden, ob er den Skull Waräger oder die Temple Cat angreifen will, da sich beide in seinem Blickwinkel aufhalten.

Wenn die Schusslinie durch ein oder mehrere Felder mit schwierigem Gelände (Felder mit einer aufgedruckten 2) oder Felder mit Schatztruhen oder Monstermarken verläuft oder sich das Ziel in schwierigem Gelände befindet, erhält das Ziel einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert.

Wenn der Fernkampfangriff durch den Toten Winkel des Ziels verläuft, darfst du +1 auf den Angriffswurf addieren.

Wenn ein Schütze mehrere Ziele angreift (weil seine Basis mehr als einen Pfeil zeigt), gelten die folgenden Regeln:

- Jede Figur darf mit einem Angriff nur einmal beschossen werden.
- Der Angreifer muss zu jedem Ziel eine freie Schusslinie haben und das Ziel muss in Reichweite sein.
- Wurf zwei Würfel und addiere das Ergebnis zum Angriffswert des Schützen. Vergleiche das Ergebnis jeweils mit den Verteidigungswerten der Ziele.
- Jedes getroffene Ziel erleidet nur einen Klick Schaden, unabhängig vom Schadenswert des Angreifers.

Fernkampf-Gegenangriff

Jedes Ziel eines Fernkampfangriffs darf einen Gegenangriff durchführen, sofern es den Schützen in Reichweite und Blickwinkel sowie eine freie Schusslinie hat. Der Gegenangriff darf nur gegen den Schützen durchgeführt werden, von dem der Angriff ausging.

Angriffe durch Gegenstände

Gegenstände mit einem Angriffs- und Schadenswert, wie zum Beispiel Schatztruhen, führen manchmal Angriffe gegen Figuren durch. Verwende dabei die Regeln für Nahkampfangriffe. Der jeweilige Gegner wirft die Angriffswürfel. Ein Gegenstand hat immer nur einen Angriff.

Der Schaden durch Gegenstände ignoriert alle Spezialfähigkeiten und die betroffene Figur darf keinen Gegenangriff durchführen.

Heilung und andere Regenerierungsfähigkeiten

Mit der Hilfe von Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel Heilung, Magische Heilung oder Regeneration kann man die erlittenen Klicks an Schaden auf der Kampfscheibe rückgängig machen. Für den Einsatz gelten alle Regeln für Nah- oder Fernkampfangriffe (abhängig von der Spezialfähigkeit). Wenn der Angriff erfolgreich ist, halte die Basis fest und drehe die Figur um so viele Klicks mit dem Uhrzeigersinn, wie die Spezialfähigkeit angibt. Ein Held kann nur bis zu seiner derzeitigen Stufe und nicht darüberhinaus geheilt werden.

„2“ und „12“

Wenn der Würfelwurf eine 2 ergibt, geht der Angriff automatisch daneben. Außerdem handelt es sich um einen kritischen Patzer und der Angreifer erleidet auf der Stelle einen Klick Schaden.

Wenn der Würfelwurf eine 12 ergibt, trifft der Angriff automatisch. Außerdem handelt es sich um einen kritischen Treffer und das Ziel erleidet einen Extraklick Schaden.

Hast du mehrere Ziele im Fernkampf angegriffen, so erleidet jedes Ziel einen Extraklick Schaden.

Bei einem Heilversuch erleidet das Ziel bei einer 2 einen Klick Schaden und wird nicht geheilt, während der Heilversuch bei einer 12 automatisch gelingt und dem Ziel ein Extraklick Schaden geheilt wird.

Ein Ergebnis von 2 bedeutet beim Fallenentschärfen einen automatischen Misserfolg, ein Ergebnis von 12 dagegen einen automatischen Erfolg.



Schätze und Fallen

Die Dungeons-Helden können im Spiel die aufgestellten Schatztruhen und damit die darin enthaltenen Schätze bergen. Ein geborgene Schatztruhe wird vom Spielfeld genommen und vor den Spieler des Helden gestellt. Ein Spieler kann für jeden Dungeons-Helden nur zwei Schatztruhen bergen.

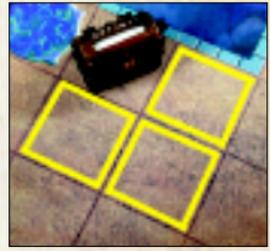
Art der Falle

Jede Schatztruhe kann mit einer Falle versehen sein.

Bevor ein Schatz geborgen wird, muss sich der Held mit der Falle auseinandersetzen. Wenn sich ein Dungeons-Held auf ein Feld bewegt, das an die Schatztruhe angrenzt, kann er die Falle untersuchen. Dies kostet keine Bewegungspunkte. Der Spieler wirft einen Würfel und dreht den Fallenanzeiger um so viele Klicks nach hinten, wie das Würfergebnis anzeigt. Jede Falle wird nur ein einziges Mal im Spiel bestimmt.

Die in der Anzeige erscheinende Falle muss entschärft werden, bevor ein Held den Schatz an sich nehmen kann.

Wenn der Fallenanzeiger nichts anzeigt (bei einer gewürfelten 6), hat der Held Glück gehabt und eine Schatztruhe gefunden, die keine Falle hat!



Zum Entschärfen muss der Held im Frontbereich der Schatztruhe stehen.

Entschärfung der Falle

Der Held muss im Frontbereich der Schatztruhe stehen, um die Falle zu entschärfen. Beim Entschärfen kann er sich entscheiden, ob er schnell oder langsam vorgeht.



Ein schnelles Entschärfen der Falle kostet 3 Bewegungspunkte. Es werden zwei Würfel geworfen. Wenn das Ergebnis größer oder gleich dem Entschärfungswert ist, wurde die Falle erfolgreich entschärft. Fällt es dagegen niedriger aus, wurde die Falle ausgelöst.

Um die Falle langsam zu entschärfen, muss der Held 6 Bewegungspunkte aufbringen. Das langsame Entschärfen wird genauso abgehandelt wie das schnelle Entschärfen, allerdings darf der Held 2 Punkte auf seinen Würfelwurf addieren.

Einige Spezialfähigkeiten können diese Aktion modifizieren.

Auslösen der Falle

Wenn es der Held nicht geschafft hat, die Falle zu entschärfen, wird sie sofort ausgelöst.

Dein Gegner schaut auf dem Fallenanzeiger nach, ob Mage Spawn erscheinen. Bei Anzahl und Gesamtpunktwert für die Mage Spawn würden jetzt im Fallenanzeiger Zahlen stehen. Ist dies der Fall, dann werden die Mage Spawn mit Hilfe der Umwandlungsregeln für Monster-Marken platziert (siehe Seite 10).

Wenn dort nur jeweils die Zahl 0 steht, erscheinen keine Mage Spawn.

Die nächsten vier Werte zeigen den Schaden an, den die Falle verursachen kann. Ein Buchstabe bei dem Wert Angriffsform steht dabei für eine von drei verschiedenen Angriffsarten.

Ein H zeigt an, dass nur der Held, der die Falle ausgelöst hat, betroffen ist. Führe den Angriff der Falle wie einen Nahkampfangriff durch, wobei der Gegner den Angriffswurf durchführt. Bei einem Erfolg erleidet der Held den auf dem Fallenanzeiger angegebenen Schaden.

Ein T bedeutet, dass die Falle einen flächendeckenden Angriff durchführt (wie zum Beispiel mit Hilfe von Gas). Alle Helden und Mage Spawn, die sich in derselben Sektion wie die Schatztruhe befinden,



Ein H bedeutet, dass nur der auslösende Held von der Falle betroffen ist.



Ein T bedeutet, dass alle Figuren in der Sektion der Schatztruhe und des auslösenden Helden von der Falle betroffen sind.

werden von diesem Angriff betroffen. Eine Schusslinie zu den Zielen ist nicht erforderlich. Wenn sich der auslösende Held in einer anderen Sektion befindet als die Schatztruhe, werden beide Sektionen vom Flächenangriff betroffen. Der Gegner wirft zwei Würfle und addiert den Angriffswert der Falle. Das Gesamtergebnis wird mit den jeweiligen Verteidigungswerten der Helden und der Mage Spawn in der betroffenen Sektion (bzw. den betroffenen Sektionen) verglichen. Die getroffenen Figuren erleiden den auf dem Fallenanzeiger angegebenen Schaden.

Ein R steht für einen Angriff auf fernkampfreichweite.

Die Reichweite wird vom Frontbereich der Falle aus gemessen, so als ob sie einen Pfeilhagel aussendet. Der Gegner führt den Angriffswurf durch. Es werden alle Regeln für Fernkampfangriffe gegen mehrere Ziele verwendet, außer dass jede Figur nicht nur einen, sondern den vom Fallenanzeiger angegebenen Schaden erleidet. Wichtig: Der auslösende Held blockiert die Schusslinie nicht. Alle anderen Helden und Mage Spawn blockieren die Schusslinie allerdings normal.

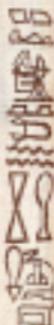


Flächendeckende Angriffe (T) und Reichweitenangriffe (R) finden auch dann statt, wenn andere Helden und Magespawn in Feldern stehen, die an die Schatztruhe angrenzen.

R bedeutet, dass alle Figuren im Blickfeld und Reichweite der Schatztruhe angegriffen werden.

Monster-Marken

Wenn sich eine Monster-Marke an einer Stelle befindet, an der sie Schaden durch die ausgelöste Falle erleiden könnte, wird sie sofort umgedreht. Die erscheinenden Mage Spawn werden mit Hilfe der üblichen Regeln platziert, danach werden ihre Verteidigungswerte ebenfalls mit dem erwürfelten Angriffswert der Falle verglichen. Wenn der Angriffswert den Verteidigungswert übersteigt, erleiden sie wie üblich Schaden. Dieser Schaden kann Mage Spawn evtl. direkt nach dem Platziern ausschalten.



Bergung des Schatzes

Nachdem die Falle entschärft oder ausgelöst wurde, kann der Held die Schatztruhe öffnen und den Schatz an sich zu nehmen. Die Bergung des Schatzes kostet 2 Bewegungspunkte. Die Schatztruhen enthalten Spezialfähigkeiten, Gold und magische Gegenstände.

Ein farbiger Kreis oder ein farbiges Quadrat beim Bewegungs-, Angriff- und/oder Verteidigungsbonus verleiht einem Helden die entsprechende Spezialfähigkeit.

Angriffsbonus
Der Angriffswert eines Helden wird um diesen Wert erhöht.

Bewegungsbonus
Der Bewegungswert eines Helden wird um diesen Wert erhöht.



Verteidigungsbonus
Der Verteidigungswert eines Helden wird um diesen Wert erhöht.

Gold
Soviele Goldstücke befinden sich in der Schatztruhe.

Art des Gegenstandes
Dies ist die Bezeichnung des magischen Gegenstandes, der dem Helden die Boni verschafft.

Maximale Schatzanzahl

Ein Spieler kann nur doppelt soviele Schätze bergen wie er Dungeons-Helden hat. Spieler, die bereits ihre Maximalzahl erlaubter Schätze erreicht haben, können keine weiteren Fallen untersuchen oder entschärfen. Erbeutete Schätze können weder aufgegeben oder zurückgelassen noch mit anderen Spielern getauscht werden.

Schatzfalle!

Einige besonders böartige Schatztruhen enthalten anstelle eines Schatzes nur eine weitere Falle. Wenn beim Öffnen des Schatzes das Wort **TRAP!** erscheint, schließt der Spieler die Truhe wieder, wirft einen Würfel und dreht den Fallenanzeiger von seiner Position die erwürfelte Anzahl Klicks nach hinten. Diese Falle wird sofort ausgelöst! Der Held hat keine Möglichkeit, sie zu entschärfen. Nachdem der Angriff der Schatzfalle umgesetzt wurde, wird die Schatztruhe aus dem Spiel genommen und der Held bekommt für die zweite Falle auch keine Erfahrungspunkte (siehe Seite 17).

Den Schatz benutzen

Sobald der Held den Schatz an sich genommen hat, nimmt der Spieler die Schatztruhe vom Spielfeld und stellt sich vor sich. Der Spieler muss den anderen Spielern den Schatz zeigen, um zu beweisen, dass es sich nicht um eine Falle handelt.

Zu Beginn seines Spielzugs kann ein Spieler die magischen Gegenstände seiner Schätze seinen Helden immer wieder neu zuordnen.

Um einem Helden die magischen Fähigkeiten eines Gegenstandes zu verleihen, stellt der Spieler die offene Schatztruhe in der Nähe des Helden auf (sie zählt nicht als Gelände!). Für diesen Spielzug profitiert dieser Held (und nur dieser) von den Boni des magischen Gegenstandes. Jedem Helden können nur maximal zwei Schätze zugeordnet werden. Ein Held kann keine zwei magischen Gegenstände derselben Art (z.B. 2 Potions) gleichzeitig einsetzen. Zu Beginn seines nächsten Spielzugs werden die Schatztruhen wieder aus dem Spiel genommen und können dann erneut auf die Helden verteilt werden. Alle magischen Gegenstände können beliebig oft verwendet werden, mit Ausnahme der „Potions“ (Tränke).

Der magische Gegenstand „Potion“ kann nur einmal eingesetzt werden. Er hält dafür jedoch länger an, und zwar bis zum Beginn des nächsten Spielzugs dieses Spielers. Zu Beginn

des nächsten Spielzugs ist der „Potion“ verbraucht. Der Deckel der Schatztruhe wird bis zum Spielende geschlossen und der Schatz kann bis dahin keinem Helden mehr zugeordnet werden.

Das Gold in der Schatztruhe wird jedoch nach wie vor zur Bestimmung des Siegers herangezogen.

Magische Spezialfähigkeiten

Wenn der magische Gegenstand eines Schatzes eine Spezialfähigkeit verleiht, ersetzt die Spezialfähigkeit des Gegenstandes die mögliche bisherige Spezialfähigkeit des Helden. Wenn ein Held zum Beispiel über die Spezialfähigkeit „Waffenmeister“ verfügt (rotes Quadrat beim Angriffswert) und ein magischer Gegenstand verleiht ihm „Rundumschlag“ (schwarzer Kreis beim Angriffswert), dann wird der Waffenmeister für diese Runde durch den Rundumschlag ersetzt.

Wirken sich eventuell zwei Spezialfähigkeiten auf eine Aktion aus (zum Beispiel beim Angriff „Magischer Schuss“ und „Magischer Frost“), dann kann nur eine nach Wahl des Spielers zum Einsatz kommen. Spezialfähigkeiten, die sich auf verschiedene Werte wie Bewegung, Angriff, Verteidigung und Schaden beziehen, können dagegen gleichzeitig verwendet werden (zum Beispiel „Waffenmeister“ und „Berserker“).

Erfahrung sammeln

Die Dungeons-Helden können durch Erfahrungspunkte jeweils ein Stufe aufsteigen. Erfahrungspunkte sammeln die Helden, indem sie Feinde besiegen und sich mit Fallen auseinandersetzen. Von Stufe zu Stufe wird ein Held dadurch immer stärker und besser.

Die Helden bekommen Erfahrungspunkte für das Entschärfen oder Auslösen von Fallen. Außerdem erhalten sie Erfahrungspunkte, wenn sie eine gegnerische Figur besiegen (drei Schädel im Sichtfenster der Basis).

- Für das Ausschalten eines Mage Spawn gibt es dessen Punktwert als Erfahrungspunkte.
- Für das Ausschalten eines Dungeons-Helden gibt es den Punktwert dieses Helden auf seiner derzeitigen Erfahrungsstufe.
- Das erfolgreiche Entschärfen einer Falle bringt 50 Erfahrungspunkte.
- Das Auslösen einer Falle bringt 25 Erfahrungspunkte („Schaden sollte klug machen!“).
- Schätze, die nicht durch Fallen gesichert sind, bringen keine Erfahrungspunkte.
- Für das Auslösen einer Schatzfalle (siehe Seite 14) bekommt der Held keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.

Die gewonnenen Erfahrungspunkte aller Helden werden gemeinsam auf einem Blatt Papier vermerkt. Für jeweils 50 Erfahrungspunkte kann ein Spieler einen beliebigen eigenen Helden um eine Stufe aufsteigen lassen. Sobald du also die 50 Punkte beisammen hast, wählst du einen deiner Helden aus und erhöhst seine Stufe um 1. Stelle die Kampfscheibe des Helden auf die nächsthöhere Stufe ein. Wenn es sich zum Beispiel um einen Helden der 1. Stufe handelt, darfst du seine Kampfscheibe so einstellen, dass eine 2 im grünen Kreis zwischen dem Schadens- und dem Verteidigungswert erscheint.

Mit dem Aufsteigen auf die nächsthöhere Stufe wird automatisch der bisherige Schaden geheilt, den der Held bis dahin erlitten hat.

Die gewonnenen Erfahrungspunkte werden sofort notiert, wenn eine gegnerische



In diesem Spielzug erhalten Amir und Shaman Og jeweils magische Fähigkeiten, angezeigt durch die jeweilige Schatztruhe. Im nächsten Spielzug könnte der Spieler die magischen Fähigkeiten allerdings auch Geddion Longblade verleihen.





Stufe

Figur ausgeschaltet oder eine Falle entschärft/ausgelöst wurde. Am besten ist es, wenn du die Erfahrungspunkte aufaddierst, damit du immer auf einen Blick sehen kannst, wann du 50 Punkte bzw. 100, 150, etc. Punkte zusammen hast. Sobald eine 50er-Schwelle erreicht wird, wird ein Held auf die nächsthöhere Stufe gebracht.

Bekommst du so viele Punkte, dass du gleich mehrere Stufen aufsteigen könntest, dann steigt der Held zunächst nur um eine Stufe auf und dann zu Beginn des nächsten Spielzugs um eine weitere Stufe. Wenn ein Held die 5. Stufe erreicht hat, kann er in der Stufe nicht mehr weiter steigen. Für 50 Erfahrungspunkte kann er jedoch wie bei einem Stufenanstieg komplett geheilt werden.

Die augenblicklichen Stufen deiner Helden werden mit den Stufenmarken festgehalten.

Stufenanstieg inmitten einer Aktivierung

Wenn ein Held um eine Stufe ansteigt, während er aktiviert ist, darf er augenblicklich seine neuen Angriffs-, Verteidigungs- und Schadenswerte sowie alle neuen Spezialfähigkeiten verwenden, die ihm auf seiner neuen Stufe zustehen. Die neuen Bewegungspunkte kommen allerdings erst im nächsten Spielzug zur Anwendung. Seine weiteren Aktionen muss er mit seinen ursprünglichen Bewegungspunkten zu Ende führen.

Spielende

Sobald ein Spieler zumindest einen Schatz geborgen hat, kann er seine(n) Helden durch den festgelegten Ausgang aus dem Dungeon hinausbewegen. Vorher kann kein Held des Spielers das Dungeon verlassen.

Das Spiel endet, wenn alle Helden das Dungeon verlassen haben bzw. besiegt wurden.

Bei Spielende zählen die Spieler ihr Gold. Der Spieler, der das meiste Gold geborgen hat, gewinnt das Spiel.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Mit den folgenden Regeln wird das Spiel noch interessanter. Besonders das Spiel mit mehr als 2 Personen eröffnet zahlreiche neue Möglichkeiten.

Verwendung des Mage Knight-Dungeons Builder Kit

Indem du die Dungeons-Bodenpläne, Geländemarken und Türen des Mage Knight-Dungeons Builder Kit verwendest, kannst du völlig neue und individuelle Dungeons kreieren.

Jedes der drei Mage Knight-Dungeons Builder Kits enthält sechs neue Bodenpläne mit insgesamt 12 neuen Sektionen. Ein Dungeons-Bodenplan stellt eine Dungeons-Sektion dar.

Aufbau des Dungeons

Wenn du mit dem Mage Knight-Dungeons Builder Kits spielst, wird der „Schritt 2: Dungeons-Spielfeld auslegen“ durch den „Schritt 2: Die Dungeons-Bodenpläne auslegen“ und der „Schritt 3: Platziere die Schatztruhen“ durch den „Schritt 3: Gelände und Türen aufstellen, Schatztruhen platzieren“ ersetzt.

In Kammer-Sektionen, die an eine Gang-Sektion am Eingang angrenzen, dürfen keine Schatztruhen, Monster-Marken, Geländemarken oder Türen platziert werden.

Schritt 2: Die Dungeons-Bodenpläne auslegen

Setzt ihr Dungeons-Sektionen ein, so gehört die Erschaffung des Dungeons mit zum Spiel.

Die Dungeons-Bodenpläne bestehen aus Gang-Sektionen (3 x 5 Felder groß) und Kammer-Sektionen (5 x 5 Felder groß).

Zunächst sucht sich jeder Spieler fünf beliebige Sektionen aus, zu denen jedoch mindestens eine Gang-Sektion und drei Kammer-Sektionen gehören müssen. Die übrigen Sektionen werden beiseite gelegt.

Der Startspieler platziert eine Kammer-Sektion in der Mitte des Spieltisches. Dies ist die Zentralkammer des Dungeons. Danach platziert der Spieler zu seiner Rechten eine Sektion, wobei er sich an folgende Regeln halten muss:

- Es muss einen durchgehenden Weg betretbarer Felder von der neuen Sektion zur Zentralkammer geben.
- Die letzte Sektion, die jeder Spieler platziert, muss eine Gang-Sektion sein. Platziere diese Sektion so, dass ein Eingang in das Dungeon entsteht. Diese Gang-Sektion darf nur in eine einzelne Kammer-Sektion führen.

Sektionen, die nicht aneinanderpassen

Wenn du nur noch einen Bodenplan auf der Hand hast, der nach den oben genannten Regeln nicht an das bestehende Dungeon angelegt werden kann, dann wird dieser beiseite gelegt und du wählst zufällig einen neuen Bodenplan von den übrigen aus. Wenn alle Bodenpläne gelegt worden oder keine überzähligen Bodenpläne mehr übrig sind, endet der Aufbau des Dungeons und alle Spieler legen ihre Gang-Sektionen an.

Sackgassen

Die meisten Sektionen verfügen über mehrere Zugänge. Wenn diese Zugänge an die Wände anderer Sektionen oder im „Nichts“ (weil dort keine weitere Sektion angelegt wurde) enden, so handelt es sich um Sackgassen. Das Ende einer Sackgasse wird wie eine blockierende Wand behandelt.

Schritt 3: Gelände und Türen aufstellen, Schatztruhen platzieren

Die Mage Knight-Dungeons Premier Box enthält vier verschiedene Geländemarken und vier Türen. Die Spieler können sich vor Spielbeginn darauf einigen, diese einzusetzen.

Die Geländemarken und Türen werden in einem Pool zusammengefasst, aus dem jeder Spieler ein Teil auswählen darf. Mit dem Startspieler beginnend platzieren die Spieler abwechselnd ihre Geländemarken bzw. Tür auf dem Spielfeld. Geländemarken und Türen können nicht in der Gang-Sektion eines Eingangs oder in der daran angrenzenden Kammer-Sektion platziert werden.

Geländemarken

Die eine Seite der Geländemarke stellt schwieriges Gelände oder Wassergelände dar. Auf der anderen Seite sind besondere Geländearten abgebildet: Dunkles Gelände, Vortex, Teleport und Treppe. Das Gelände auf der Marke ersetzt das Gelände des Feldes, auf das es gelegt wird. Der Spieler kann sich aussuchen, welche Seite der Geländemarke er platziert.

Dunkles Gelände



Vortex



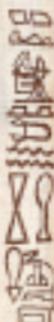
Teleport



Treppe



Die Geländearten „Teleport“ und „Vortex“ haben den Aufdruck „1/t“. Dies steht für besondere Bewegungsregeln, die im Folgenden erklärt werden. Der Einsatz der Teleport- oder Vortexbewegung ist optional.



Das Betreten des Teleport-Geländes kostet 1 Bewegungspunkt und beendet die Aktivierung der Figur. In ihrem nächsten Spielzug kann sich die Figur in ein beliebiges freies Teleport-Gelände teleportieren. Die Figur darf sich nicht in ein Teleport-Gelände teleportieren, das besetzt ist. Die Teleportation verbraucht alle Bewegungspunkte der Figur.

Das Betreten des Vortex-Geländes kostet 1 Bewegungspunkt und beendet die Aktivierung der Figur. In ihrem nächsten Spielzug darf die Figur die Sektion, in der sie sich befindet, um einen Schritt in eine beliebige Richtung drehen. Bei einer Kammer-Sektion entspricht ein Schritt einer 90°-Drehung, bei einer Gang-Sektion entspricht er einer 180°-Drehung. Das Drehen der Sektion verbraucht alle Bewegungspunkte der Figur.

Die Treppe wird zur Bewegung zwischen verschiedenen Etagen eines Dungeons benutzt und kommt bei Kampagnen-Spielen zum Einsatz.

Türen

Es gibt zwei Arten von Türen: Holztüren und Eisentüren. Wenn Holztüren geöffnet wurden, bleiben sie offen, während Eisentüren nach dem Hindurchtreten von selbst zufallen.

Eine Tür darf nur so platziert werden, dass sie zu beiden Seiten an eine Wand angrenzt.

Türen stellen ein Hindernis dar und blockieren die Schusslinie, wenn sie geschlossen sind. Das Öffnen einer Tür kostet 2 Bewegungspunkte. Holztüren können für 1 Bewegungspunkt auch wieder geschlossen werden.

Eine Tür kann zerstört und damit permanent geöffnet werden, indem man sie mit Hilfe der normalen Nahkampffregeln angreift. Holztüren verfügen über einen Verteidigungswert von 10, Eisentüren über einen Wert von 15.

Türen können auch im Fernkampf angegriffen werden, jedoch nur mit Hilfe der folgenden Spezialfähigkeiten: Magischer Schuss, Feuer/Blitz oder Schockwelle. Feuer/Blitz und Schockwelle wirken sich unter Umständen auch auf in der Nähe stehende Helden und Mage Spawn aus.

Wenn eine Tür einmal zerstört wurde, kann sie nie wieder geschlossen werden.



Richtig platziert!
Die Seiten der Tür grenzen jeweils an eine Wand an.



Falsch platziert!
Die Tür grenzt nicht an Wände an.

Dungeons-Teams

Sobald du deinen ersten Mage Knight-Dungeons Booster gekauft hast, kannst du das Spiel mit mehreren Helden gleichzeitig spielen, wobei jedem Spieler ein Dungeons-Team aus Helden zur Verfügung steht. Dadurch erhöht sich natürlich die Komplexität des Spiels und die folgenden Regeln decken die neuen Möglichkeiten ab. Die Regeln sind dabei den jeweiligen Schritten der Grundregeln zugeordnet, in denen sie zur Anwendung kommen.

Schritt 1: Auswahl der Helden

Ein Dungeons-Team besteht aus mehreren Helden, deren Gesamtpunktwert nicht über 100 Punkten liegen darf (entspricht ungefähr vier Helden). Die Punktwerte kann man dem Aufkleber unter der Basis der Helden entnehmen.

Die Helden können das Spiel auf Stufe 1 oder 2 beginnen.

Alle Helden sind einmalig - ein Dungeons-Team kann also jeden Helden nur einmal enthalten.

Du kannst dir natürlich auch ein Dungeons-Team mit einem höheren Punktwert zusammenstellen, aber ein Spiel mit größeren Teams dauert auch länger.

Wenn eure Dungeons-Teams einen höheren Gesamtpunktwert als 100 aufweisen, erhält jeder Spieler beim Aufbau des Dungeons für jeweils angefangene 50 Punkte über die 100 hinaus eine weitere Dungeons-Sektion. In einem Dungeons-Spiel mit 180 Punkten pro Team würde zum Beispiel jeder Spieler 7 Sektionen platzieren.

Schritt 3: Gelände und Türen aufstellen, Schatztruhen platzieren

Gelände und Türen werden wie oben beschrieben aufgestellt. Dann legt jeder Spieler so viele Schatztruhen in einen Pool, wie er Helden in seinem Dungeons-Team hat.

Der Startspieler nimmt eine Truhe aus dem Pool, dreht den Schatzanzeiger und platziert die Truhe in der Zentralkammer. Reihum werden dann die anderen Schatztruhen im Dungeon nach den üblichen Regeln platziert (beachte: Schatztruhen können nicht in Sektionen platziert werden, die an einen Anfangsgang angrenzen und solche, in denen sich bereits eine Schatztruhe befindet). Die Platzierung der Schatztruhen endet, wenn jeder Spieler zwei Schatztruhen platziert hat oder keine freien Sektionen mehr übrig sind.

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf einigen, die Anzahl an Schatztruhen, die insgesamt im Dungeon platziert werden sollen, zu erhöhen. Das verlängert allerdings die Spieldauer.

Schritt 4: Monster-Marken platzieren

Die Monster-Marken gibt es in drei Stufen: schwach (in Gelb), Standard (in Blau) und stark (in Rot - nur in der Mage Knight Premier Box enthalten). Jeder Spieler legt 2 Standard-Monster-Marken und 4 schwache Monster-Marken in einen Pool.

Die Mage Spawn, die durch rote Monster-Marken generiert werden, verspeisen niedrigstufige Helden zum Frühstück. Deshalb sollten sie nur zum Einsatz kommen, wenn die Spieler eine echte Herausforderung suchen. Wenn du die starken Monster-Marken verwendest, wird bei Bildung des Pools eine schwache Marke durch eine starke ersetzt.

In Sektionen, die eine Schatztruhe aufweisen, dürfen bis zu zwei Monster-Marken platziert werden, in allen anderen Sektionen nur eine.

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf einigen, die Anzahl an Monster-Marken, die insgesamt im Dungeon platziert werden, zu erhöhen. Das verlängert allerdings die Spieldauer.

Schritt 5: Den Mage Spawn-Pool zusammenstellen

Die Spieler legen ihre Mage Spawn in den Mage Spawn-Pool, aus dem die Mage Spawn für Monster-Marken und Fallen entnommen werden. Jeder Spieler muss mindestens so viele Mage Spawn in den Pool legen wie er Helden in seinem Dungeons-Team hat. Zudem müssen die Mage Spawn eines Spielers den Gesamtpunktwert von mindestens 100 haben. Eine Obergrenze für den Mage Spawn-Pool gibt es nicht - je mehr Monster desto lustiger!

Schritt 6: Auswahl von Eingang und Ausgang

Der Startspieler wählt einen Anfangs-Gang für sein Dungeons-Team und platziert eine Pfeilmarke am Eingang. Der zu seiner Rechten sitzende Spieler nimmt nun den zweiten Pfeil dieser Farbe und markiert damit den Ausgang für dieses Dungeon-Team. Jedes Feld, das am Rande des Dungeons liegt, kann als Ausgang dienen - es muss sich nicht um eine Gang-Sektion handeln. Danach wählt der Spieler zur Rechten des Startspielers den Eingang für sein Team und der Spieler zu seiner Rechten wählt den Ausgang, und so weiter reihum, bis für jedes Dungeons-Team ein Ein- und Ausgang feststeht.

Wenn ihr im Zweipersonen-Spiel nur über ein Set aus sechs Sektionen verfügt, solltet ihr den Eingang des einen Spielers zum Ausgang des anderen Spieler ernennen. Dies sorgt für ein ausgeglichenes Spiel.



Aktivierung

Jeder Spieler darf in seinem Spielzug so viele Aktivierungen durchführen wie er bei Spielbeginn Helden in seinem Team hatte.

Bewegung im ersten Spielzug

Jeder Spieler muss alle seine Helden im ersten Spielzug ins Dungeon bringen. Danach können sich die Helden erst mit Mage Spawn anlegen, Monster-Marken aufdecken oder sich mit Schatztruhen und Fallen auseinandersetzen. Kein Spieler darf Monster-Marken bewegen oder Mage Spawn aktivieren, solange nicht alle Helden seines Dungeons-Teams das Dungeon betreten haben.

Angriffe

In einem Fortgeschrittenen-Spiel darf ein Dungeons-Held auch feindliche Dungeons-Helden angreifen. Freundliche Figuren dürfen nach wie vor nicht zum Ziel eines Angriffs werden, der Schaden verursacht.

Schätze und Fallen

Ein Spieler darf Schatztruhen bis zur doppelten Anzahl seiner Helden besitzen.

Kein Held eines Dungeons-Teams darf das Dungeon verlassen, solange das Team nicht mindestens eine Schatztruhe erbeutet hat.

Schätze verlieren

Wird ein Held ausgeschaltet, reduziert sich die Obergrenze an Schatztruhen des Spielers dementsprechend. Sollte der Spieler zu viele Schatztruhen besitzen, müssen die überzähligen Truhen in das Dungeon zurückgestellt werden.

Der Spieler schließt alle seine Schatztruhen und mischt sie. Danach wählt ein Mitspieler zufällig so viele Truhen aus, bis die Obergrenze von zwei Truhen pro Held wieder erfüllt ist. Die erste Schatztruhe wird auf das Feld gelegt, auf dem der ausgeschaltete Held stand. Die zweite wird vom Gegner auf einem freien Feld in derselben Sektion platziert.

Die Fallenanzeiger dieser Schatztruhen werden auf die leere Position gestellt. Der Schatzanzeiger wird nicht verändert. Der nächste Held, der den Schatz aufzunehmen versucht, muss zunächst die Falle entschärfen (siehe Entschärfen auf Seite 13).

Wenn der zurückgestellte Schatz eine „Potion“ ist, die bereits getrunken wurde, gilt dieser Schatz weiterhin als verbraucht (das Gold zählt allerdings weiterhin für den Spielsieg).

Wenn ein Held das Dungeon verlässt, wird die Maximalzahl der Schatztruhen nicht beeinflusst.

Schätze stehlen

Die Schätze können einem Helden auch gestohlen werden. Um einem gegnerischen Helden eine Schatztruhe abzunehmen, muss der Dieb in einem Feld neben dem Helden stehen und diesen in seinem Blickwinkel haben.

Der Dieb kündigt eine Diebstahl-Aktion an. Diese Aktion kostet 4 Bewegungspunkte. Danach werden zwei Würfel geworfen und das Ergebnis zum Angriffswert des Diebes addiert. Das Ergebnis wird mit dem Verteidigungswert des Ziels, das um 2 Punkte erhöht ist, verglichen. Ist das Ergebnis höher oder gleich dem modifizierten Verteidigungswert, ist der Diebstahl gelungen und der Dieb wählt zufällig eine Schatztruhe aus dem Besitz des bestohlenen Spielers aus.

Der bestohlene Held darf einen Gegenangriff durchführen, es sei denn der Dieb verfügt über eine der folgenden Spezialfähigkeiten: Leichtfüßigkeit, Unsichtbarkeit, Tarnung oder Flinkheit. Wenn der Gegenangriff Schaden verursacht, lässt der Dieb die Schatztruhe in ein freies Feld seiner Wahl, das dem bestohlenen Helden am nächsten liegt (siehe Regel „Schätze verlieren“) fallen.

Eine Diebstahl-Aktion beendet nicht die Bewegung einer Figur.

Wenn der zurückgestellte Schatz ein „Potion“ ist, der bereits getrunken wurde, gilt dieser Schatz weiterhin als verbraucht (das Gold zählt allerdings weiterhin für den Spielsieg).

Erfahrung sammeln

Bekommst du in einem Spielzug so viele Punkte, dass du gleich mehrere Stufen aufsteigen könntest, so müssen diese auf verschiedene Helden verteilt werden, sonst verfällt der Überschuss.

Schätze in Sicherheit bringen

Sobald ein Dungeons-Held das Dungeon verläßt, darf sein Spieler bis zu zwei seiner Schätze mit diesem Helden in Sicherheit bringen. Diese Schätze können nicht mehr durch eine Diebstahl-Aktion gestohlen werden oder durch das Ausschalten eines Helden verloren gehen. In Sicherheit gebrachte Schätze können nicht mehr von Helden benutzt werden, die sich noch im Dungeon aufhalten. Die Schätze können zu Beginn eines beliebigen Spielzugs in Sicherheit gebracht werden. Sobald sie in Sicherheit sind, können sie nicht mehr ins Dungeon zurückgebracht werden.

Mage Knight Dungeons: Solitär

Die folgenden Regeln bauen auf den MK-Dungeons: Pyramid-Regeln auf.

MKD: Solitär ist ein Spiel für einen Spieler, in dem alle Figuren, Dungeons-Helden und Mage Spawn eingesetzt werden können. Es ähnelt in vielerlei Hinsicht einem Computerspiel. Kontrollierst du die Helden, so versuchst du soviel Gold wie möglich zu erbeuten ... und zu überleben. Kontrollierst du dagegen die Mage Spawn, versuchst du den Helden auf schnellstem Wege den Garaus zu machen. Weil du in einem Ein-Spieler-Spiel alle Aktionen kontrollierst, ist es von höchster Wichtigkeit, dass du NICHT MOGELST!

Bei **MKD: Solitär** musst du das Dungeon durchqueren und durch den Ausgang verlassen. Je mehr Schätze du dabei erbeutest, desto größer der Sieg.

Schritt 1: Auswahl der Helden

Für MKD: Solitär wird ein 100 Punkte-Dungeons-Team zusammengestellt.

Schritt 2: Dungeons-Spielfeld auslegen

MKD: Solitär kann mit beliebigen Karten und Dungeons-Sektionen gespielt werden.

Verwendest du eine Karte, dann wählst du einen Eingang, aber keinen Ausgang.

Spielst du mit Dungeons-Sektionen, dann wird das Dungeon aus 9 bis 12 Sektionen (mindestens 2 davon müssen Gang-Sektionen sein) zusammengestellt. Eine der Gang-Sektionen muss direkt beim Auslegen als Eingang in das Dungeon deklariert werden.

Schritt 3: Die Pools zusammenstellen

Der Schatztruhen-Pool besteht aus 6 Schatztruhen.

Der Monstermarken-Pool muss mindestens 10 Marken enthalten. Wir empfehlen fünf blaue und fünf gelbe Monstermarken.

Lege alle Mage Spawn, die du besitzt, in deinen Mage Spawn-Pool.

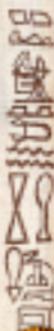
Füge insgesamt 10 Geländemarken, Türen und/oder Artefakte zu einem Pool zusammen.

Schritt 4: Gestaltung des Dungeons

Verwendest du eine Karte, funktioniert nur der von dir gewählte Eingang als solcher. Alle anderen Eingänge werden für die Platzierung der Gegenstände so behandelt, als gäbe es sie nicht.

Mische die Schatztruhen. Wähl zufällig eine aus und platziere sie mit Hilfe der Standard-Platzierungsregeln in einer beliebigen Kammer-Sektion. Wiederhole den Vorgang, bis insgesamt drei Schatztruhen platziert sind.

Mische die Monstermarken. Wähl zufällig eine aus und platziere sie in einer Kammer mit einer Schatztruhe. Platziere zwei weitere Monstermarken auf die selbe Weise in den anderen



beiden Kammer-Sektionen, die Schatztruhen aufweisen. Wähl danach zufällig drei weitere Monstermarken aus und platziere sie in Kammern, die keine Schatztruhen und noch keine Monstermarken enthalten.

Wirf einen Würfel für jede Geländemarke, Tür und jedes Artefakt. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, platziere den Gegenstand im Dungeon, ist es eine ungerade Zahl, platziere ihn nicht im Dungeon. Beachte beim Platziere der Gegenstände die zugehörigen Regeln. Besonderheit: Die ersten beiden Teleport-Marken zählen wie ein Gegenstand, jede weitere Teleport-Marke zählt einzeln für sich als ein Gegenstand.

Lege alle unbenutzten Schatztruhen, Monstermarken, Geländemarken, Türen und Artefakte, die nicht im Dungeon platziert wurden, beiseite. Sie kommen vielleicht später noch zum Einsatz.

Schritt 5: Betrete das Dungeon ... und finde einen Ausgang

Der Ausgang wird festgelegt, sobald du mindestens zwei Schatztruhen zu Entschärfen versucht hast.

Sobald du die zweite Schatztruhe zu Entschärfen versucht hast, erscheint der Ausgang an dem Punkt, der am weitesten von der Kammer mit dieser Schatztruhe entfernt ist. Befindet sich die Truhe zum Beispiel in der nordwestlichsten Kammer-Sektion, so erscheint der Ausgang an dem Eingangspunkt, der der südöstlichsten Sektion am nächsten liegt. Benutze deinen gesunden Menschenverstand.

Das Spiel

Das Spiel funktioniert genau wie ein übliches **Mage Knight Dungeons: Pyramid-Spiel**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die letzte Sektion, die jeder Spieler platziert, muss eine Gang-Sektion sein. Platziere diese Sektion so, dass ein Eingang in das Dungeon entsteht. Diese Gang-Sektion darf nur in eine einzelne Kammer-Sektion führen.
- Du erhältst pro Spielzug so viele Aktivierungen wie du Dungeons-Helden in deinem Dungeons-Team hast. Wird ein Held ausgeschaltet, verlierst du die Aktivierung. Wird der Held auf irgendeine Weise ins Dungeon zurückgebracht (z.B. durch ein Artefakt oder „Nekromantie“), so erhältst du die Aktivierung zurück.
- Um die Anzahl an Mage Spawn-Aktivierungen zu ermitteln, wirfst du einen Würfel. Das Ergebnis entspricht der Anzahl Aktivierungen in diesem Spielzug. Der Wurf wird in jedem Spielzug durchgeführt.
- Die Dungeons-Helden sind immer als erstes an der Reihe. Im ersten Spielzug betreten sie das Dungeon.

Monstermarken

In **MKD: Solitär** bewegen sich die Monstermarken immer auf den nächststehenden Helden zu und verwenden dabei ihre üblichen Bewegungspunkte. Das Umwandeln der Monstermarken folgt den Standard-Regeln.

Mage Spawn

In **MKD: Solitär** sind Mage Spawn furchtlose Kämpfer. Solange sie nicht demoralisiert werden, greifen sie entweder mit ihrer besten Angriffsoption an (Fern- oder Nahkampf) oder bewegen sich in eine geeignete Angriffsposition. Richtig gehört, du musst die Mage Spawn in Angriffspositionen bewegen und deine Helden angreifen! Auch greifen sie immer auf ihr vollständiges Arsenal an Spezialfähigkeiten zurück, um sich gegenseitig zu helfen bzw. den Helden zu schaden. Treten dabei irgendwelche Zweifel auf, für welche Aktion sich ein Mage Spawn entscheiden soll, verwende die folgenden Richtlinien:

Erstens: Angreifen oder bewegen und dann angreifen. Mage Spawn greifen immer den nächststehenden Helden an. Stehen mehrere Ziele in gleicher Entfernung zur Auswahl, wird dasjenige mit dem niedrigeren Verteidigungswert angegriffen (Mage Spawn sind blutrünstig!).

Zweitens: Bewegung in eine geeignete Angriffsposition. Mage Spawn mit Fernkampfangriffen bewegen sich so weit, bis sie ein Ziel in Reichweite haben. Mage Spawn mit Nahkampfangriffen verwenden ihre Bewegungspunkte, um in Nahkampfkontakt zu gelangen und versuchen dabei genug Bewegungspunkte übrig zu behalten, um noch angreifen zu können.

Drittens: Monstermarken bewegen sich so, dass sie aufgedeckt werden.

Viertens: Demoralisierte Mage Spawn bewegen sich so schnell wie möglich von den Helden weg, um diesen die Erfahrungspunkte zu verweigern und vielleicht geheilt zu werden.

Änderung der Spezialfähigkeiten

Verfügst du über einen Dungeons-Helden mit der „Anführer“-Spezialfähigkeit und gelingt dir der Wurf zum Erwerb einer zusätzlichen Aktivierung, kannst du diese einsetzen, um Mage Spawn zu aktivieren und sie von den Helden fort zu bewegen. Verfügt ein Mage Spawn über die „Anführer“-Fähigkeit und schafft seinen zugehörigen Würfelwurf, so kann die zusätzliche Aktivierung zu den erwürfelten Aktivierungen dieses Spielzugs hinzugefügt werden.

Verfügst du über einen Helden mit „Flinkheit“, addiere 1 Punkt zu seiner Bewegung. Mage Spawn mit „Flinkheit“ verwenden die Spezialfähigkeit nach den normalen Regeln.

Lebendiges Dungeon

Nach der Gestaltung des Dungeons solltest du drei Schatztruhen, vier Monstermarken und einige Geländemarken und/oder Artefakte übrig haben.

Immer wenn ein Dungeons-Held eine neue Kammer-Sektion betritt (abgesehen von der ersten), wird ein Würfel geworfen, sobald der Held seine Aktivierung beendet hat. (Eine neue Kammer-Sektion ist per Definition eine Sektion, die noch von keinem Helden betreten wurde.)

Würfelwurf Ergebnis

- 1 Nichts wird platziert
- 2, 3 Leg eine Monstermarke in ein Feld der Kammer, das nicht an den Helden angrenzt. Die Marke wird sofort umgedreht.
- 4 Platziere ein neues Artefakt, eine Tür oder eine Geländemarke in der Kammer. Anstatt dich frei zu entscheiden, was du platzieren willst, kannst du auch jeden Gegenstand mit einer Nummer versehen und würfeln.
- 5 Stell eine Schatztruhe in der Kammer. Steht bereits eine Schatztruhe in dieser Kammer, platziere die neue Truhe mit Hilfe der üblichen Regeln in einer beliebigen leeren Kammer des Dungeons.
- 6 Platziere eine Schatztruhe, eine Monstermarke und ein Geländeteil, Artefakt oder Tür in der Kammer, die der Held gerade betreten hat. Selbst wenn in dieser Kammer schon eine Truhe steht, wird die neue Truhe dazugestellt.

Ergibt sich bei dem Wurfresultat ein Gegenstand, der nicht mehr zur Verfügung steht, wird nichts platziert. Bei einem Wurfresultat von 6 werden die Gegenstände platziert, die noch zur Verfügung stehen.

Optionen

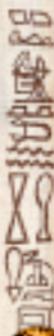
Überleben des Stärksten: Sobald das Dungeon gestaltet wurde, fügst du eine rote Monstermarke und eine Oberschurken-Marke zum übrigbleibenden Markenpool. Diese Maßnahme sollte für mächtigere Gegner und ein schwierigeres Spiel sorgen.

Erweiterte Kampagne: Lege nach dem Platzieren des Eingangs die Treppen-Marke an eine beliebigen Stelle des Dungeons. Die Treppe markiert den Weg zur nächsten Etage. Dort angekommen musst du dich entscheiden ob du das Dungeon säubern oder verlassen willst.

Entscheidest du dich für eine Säuberung, wird das Spiel fortgesetzt und endet erst, wenn alle Monstermarken aufgedeckt, alle Mage Spawn vernichtet, alle Schätze eingesammelt und jedes exotische Artefakt mindestens einmal benutzt wurde.

Entscheidest du dich, das Dungeon zu verlassen, müssen sich alle deine Helden über die Treppe aus dem Dungeon herausbewegen. Sobald alle Helden das Dungeon verlassen haben, werden sie auf ihre augenblickliche Stufe geheilt. Gleichzeitig werden alle im Dungeon verbliebenen Mage Spawn vollständig geheilt und in die Sektionen mit den verbliebenen Schatztruhen zurückgestellt. Sind keine Schatztruhen mehr übrig, werden die Mage Spawn statt dessen in der Sektion mit der Treppe platziert.

Als nächstes können deine Helden zurück ins Dungeon, um es zu säubern. Sie dürfen alle magischen Gegenstände benutzen, die sie bis dahin gefunden haben, und verwenden dabei die Standard-Regeln. Die Schätze müssen sofort zugeteilt oder benutzt werden, sondern können für einen späteren Moment bereit gehalten werden. Jede Kammer-Sektion nach



der ersten wird als neue Kammer betrachtet und erfordert einen entsprechenden Würfelwurf. Verwende die in den Pools verbliebenen Gegenstände. Sobald ein Pool leer ist, können keine solchen Gegenstände mehr platziert werden. Die nächste Dungeon-Etage kann erst dann betreten werden, wenn diese Etage gesäubert wurde.

Sobald die Etage gesäubert wurde, kannst du neue Mitglieder für dein Dungeons-Team anheuern. Zuvor musst du das Dungeon allerdings verlassen. Neue Mitglieder werden mit Schatztruhen erworben - eine Schatztruhe entspricht einem Helden der Stufe 1. Die übrigbleibenden Schatztruhen bleiben im Besitz deines Teams und können in der nächsten Etage eingesetzt werden. Ein Dungeons-Team darf nie mehr als vier Mitglieder enthalten. Helden, die nicht der Helden-Fraktion angehören, dürfen nicht rekrutiert werden. Für jede gesäuberte Etage kannst du nur einen neuen Helden auf Stufe 1 anheuern.

Sobald eine Dungeon-Etage gesäubert und ein neuer Held angeworben wurde, gestaltest du die nächste Etage. Verwende dazu die Regeln in Schritt 2, mit den folgenden Ausnahmen:

Der Eingang ist eine Treppe, die am Ende einer Gang-Sektion platziert wird. Jede neue Etage sollte schwieriger zu meistern sein als die vorherige - tausche entsprechend gelbe Monstermarken aus dem Pool gegen blaue, rote und Oberschurken-Marken aus. Du darfst dich entscheiden, einen oder mehrere Schätze nicht mit ins Dungeon zu nehmen. Sie sind dann sicher und können nicht verloren gehen, ihre magischen Gegenstände können jedoch nicht deinen Dungeons-Helden zugewiesen werden. Beachte, dass, wenn du Schatztruhen mit ins Dungeon nimmst, du sie verlieren kannst, falls du nicht genug Helden zum Tragen übrig hast.

Sobald du zwei Schatztruhen zu Entschärfen versucht hast, kannst du eine weitere Treppen-Marke, einen Ausgang oder sogar beides platzieren. Die Treppe führt in die nächste Etage, während der Ausgang endgültig aus dem Dungeon herausführt. Verwende die hier genannten Regeln für das Säubern oder Verlassen des Dungeons.

Abhängig von der von dir gewünschten Spieldauer kannst du so viele Etagen durchspielen, wie du willst.

Mehr als Zwei Spieler

An jeder Version von **MK-Dungeons: Pyramid**, einschließlich des „Lone Wolf Dungeon Crawls“, können auch mehr als zwei Spieler teilnehmen. Mehr Spieler bedeuten größere Dungeons und mehr Monster, wodurch sich die Spieldauer verlängert.

Beim Spiel mit mehr als zwei Spielern gelten folgende Sonderregeln:

Immer wenn eine Regel den „gegnerischen Spieler“ benennt, sollte diese Rolle vom Spieler zur Rechten übernommen werden.

Bei Spielbeginn erhält der Startspieler eine Marke, die ihn als „Monster Master“ auszeichnet. Diese ist in der **Mage Knight-Dungeons Premier Box** enthalten, aber du kannst auch etwas beliebiges anderes dafür nehmen.

Nachdem ein Mage Spawn oder eine Monster-Marke ihre Aktivierung beendet hat, wird eine Bewegungsmarke auf oder neben sie gelegt. Diese Marken können Münzen, Glas- oder Plastiksteine oder beliebige andere Sachen sein, die nicht zuviel Platz verbrauchen. Eine mit einer Bewegungsmarke versehener Mage Spawn-Figur oder Monster-Marke darf nicht mehr aktiviert werden. Mage Spawn dürfen weiterhin Gegenangriffe durchführen und Monster-Marken werden den normalen Regeln zufolge aufgedeckt.

Wenn der Spieler mit der Marke „Monster Master“ an der Reihe ist, führt er normal seinen Spielzug durch. Nach Beendigung seines Spielzugs gibt er die Marke „Monster Master“ an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler ist der neue Monster Master und entfernt alle Bewegungsmarken von den Mage Spawn und Monster-Marken und darf diese in seinem Spielzug normal aktivieren.

Einsatz von Mage Knight-Figuren in MK-Dungeons

Die Figuren aus **Mage Knight** können ebenfalls in **MK-Dungeons: Pyramid** eingesetzt werden. Achte bitte darauf, dass die **Mage Knight**-Figuren nach den **MK-Dungeons Regeln** agieren müssen (einschließlich der **MK-Dungeons: Pyramid** -Spezialfähigkeiten).

Regeländerungen

Mit Mage Knight-Figuren wird nach folgenden Regeln in MK-Dungeons: Pyramid gespielt:

- Es gibt keine Formationen
- Figuren können nicht angetrieben oder gefangengenommen werden.
- Drachen sind die einzigen Figuren mit mehreren Kampfscheiben, die in MK-Dungeons: Pyramid eingesetzt werden dürfen. Kavallerie ist nicht zugelassen.
- Mage Spawn können nicht in Dungeons-Teams aufgenommen werden.
- Jede Mage Knight-Figur kann in den Mage Spawn-Pool aufgenommen werden.

Erfahrung

Als Dungeons-Helden eingesetzte Mage Knight-Figuren sammeln normal Erfahrungspunkte, können diese jedoch nur zu Heilzwecken einsetzen. Für jeweils 50 Erfahrungspunkte kann ein Spieler einen Helden auf seine Starteinstellung zurückbringen.

Einsatz von MK-Dungeons-Figuren in Mage Knight

Die Dungeons-Helden und Mage Spawn aus **MK-Dungeons: Pyramid** können normal in offenen Schlachten eingesetzt werden. Für sie gelten dann alle **Mage Knight** Regeln, einschließlich der **Mage Knight**-Spezialfähigkeiten.

Fraktionen

Die Helden aus **MK-Dungeons: Pyramid** bilden eine eigene Fraktion (Helden) und dürfen alle für **Mage Knight** üblichen Formations-Regeln verwenden.

Punktwerte

Alle Helden aus **MK-Dungeons: Pyramid** sollten auf Stufe 5 in **Mage Knight** zum Einsatz kommen und sind dann für ihre Stufe 5 Punktekosten erhältlich. Auf Wunsch kannst du deinen Helden aber auch auf einer niedrigeren Stufe einsetzen, indem du die niedrigeren Punktekosten zahlst und mit einer **MK-Dungeons: Pyramid** Stufenmarke die Stufe deines Helden anzeigst. Ein Held kann nicht über seine Anfangsstufe hinaus geheilt werden.

CREDITS

Kampfscheibensystem, MK-Dungeons: Pyramid-Kernkonzept und Universum: Jordan Weisman

MK-Dungeons: Pyramid Regeln und Entwicklung: Michael Mulvihill

MK-Dungeons: Pyramid Helden und Spielwerte: Scott Hungerford, Jim Long, Jon Liethusser, Michael Mulvihill, Matt Robinson

Original Mage Knight-Rebellion Regeln, Helden und Spielwerte: Kevin Barrett

Editor: Sharon Turner Mulvihill

Spieltest-Direktor: Kelly Bonilla

Besonderer Dank an allen Spieler, die **MK-Dungeons** getestet haben. Dank an Chris Philbrook, der mit uns ins Dungeon gestiegen ist – deine Hilfe ist unverzichtbar.

Art Direction: Sandra Garavito, Dawne Weisman
Modelle: Jeff Grace, Bob Naismith, Tim Prow, Jeff Wilhelm, Steve Saunders, Dave Summers, James Vanschaik, Brian Dugas, Elizabeth Dunlap, James Carter
Wizkids Graphikdesign: Ethan Pasternack, Shane Hartley, Shane Small, Sandra Garavito
Illustrationen: David Michael Beck, Dave Dorman
WizKids Printproduktion: Tina Wegner
Photographien: Cathy Brigg
Übersetzung und Satz der deutschen Version: Christian Lonsing
Lektorat Deutschland: Arnfried Klipper, Robert Simon

Mage Knight Dungeons © 2002, WizKids, LLC.

Deutsche Übersetzung © 2002, Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

MAGE KNIGHT, MAGE KNIGHT DUNGEONS, MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID und das MK Logo sind Warenzeichen von WizKids, LLC.

Alle Rechte vorbehalten. Patent Pending

MAGE KNIGHT IM INTERNET: WWW.MAGEKNIGHT.DE

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG VON
CHRISTIAN LONNING

Mage Knight Dungeons: Pyramid ist ein sammelbares Miniaturenspiel mit vollständig bemalten und zusammengesetzten Plastikminiaturen. Alle wichtigen Spielinformationen befinden sich bereits auf der einzigartigen, patentierten Kampfscheibe.

Mit jeder Drehung der Kampfscheibe erscheinen neue Spielwerte, deshalb kommt *Mage Knight Dungeons: Pyramid* ohne grosse Regelbücher und aufwendige Datenbögen aus. Alles was du zum Spielen benötigt, ist in dieser Box enthalten!



Dieser *Mage Knight Dungeons: Pyramid*-Starter enthält die folgenden Spielmaterialien:

- 8 zufällig zusammengestellte, bemalte und vollständig zusammengesetzte Miniaturen, jede davon mit einer einzigartigen Kampfscheibe
- 2 Schatztruhen
- 12 Spielmarken
- 30 x 75 cm große farbige, doppel-seitige Dungeon-Karte
- 1 Regelbuch
- 1 Spezialfähigkeitenkarte
- 2 Würfel



Bewegung

Angriff

Verteidigung

Reichweite

Schaden

Stufe

PYRAMID

WWW.MAGEKNIGHT.DE

WWW.FANPRO.COM