



# Bag of Dungeon<sup>®</sup>

a fantasy adventure game

## Bag of Dungeon

### Ein Fantasy-Abenteuer-Brettspiel

#### 1. Darum geht es:

Du bist ein Abenteurer. Mit deinen Freunden durchstreifst du ein magisches Labyrinth voller Monster, Fallen, Waffen und Schätzen, in dem der Ring der Schöpfung versteckt ist. Wenn ihr ihn gefunden habt, müsst ihr nur noch den fürchterlichen Roten Drachen besiegen – und dann nichts wie raus: Alles bricht zusammen, sobald der Ring die Höhlen verlässt.

#### 2. So fängst du an:

1. Suche die Start-Kachel aus den Dungeon-Kacheln heraus und lege sie in die Mitte des Tisches. Entferne die Exit-Kachel, mische den Rest der Dungeon-Kacheln und teile sie in zwei gleiche Stapel, stecke die Exit-Kachel in einen Stapel und legt diesen Stapel unter den anderen, so dass nur ein Stapel übrig ist.  
2. Jeder Spieler wählt aus den Figurenkarten den Charakter, der am besten zu ihm passt, sowie eine Spielfigur und vier kleine Würfel in gleicher Farbe. Die Spielfigur kommt auf die Startkachel, einer der Würfel auf das höchste Gesundheitsfeld (Health), einer auf das Lebensfeld (Lives) „3“ und einer auf das höchste Aktionsfeld (APs). Der letzte kleine Würfel wird erst beim Kampf mit den Monstern gebraucht.

3. Die roten Monsterkarten kommen in den Monsterbeutel (Monsters), die weißen Gegenstandskarten in den Gegenstandsbeutel (Items).

#### 3. So bewegst du dich:

Alles, was du tust, kostet Aktionspunkte (APs): Nimmst du eine Kachel vom Stapel, um einen neuen Teil des Labyrinth zu legen, kostet das einen AP. Betrittst du eine Kachel, kostet das einen AP. Die Benutzung einiger Waffen und anderer Gegenstände kosten ebenfalls APs. Du musst nicht alle APs verbrauchen, die du hast, kannst aber keine weitergeben. Auf deiner Karte kannst du jederzeit sehen, wie viele APs du noch hast, wenn du nach jeder Aktion den AP-Würfel ein Feld nach unten schiebst. Wenn du keine APs mehr hast oder gegen ein Monster gekämpft hast, ist dein Zug beendet. Dein nächster Zug beginnt wieder mit deiner vollen AP-Zahl.

#### 4. So entsteht das Labyrinth:

Um das Labyrinth zu erkunden, werden Dungeon-Kacheln vom Stapel gezogen und an die Kachel angelegt, auf der deine Spielfigur steht. Ist das in seltenen Fällen nicht möglich, ist dein Zug beendet.

#### 5. So kämpfst du gegen Monster:

1. Ziehst du vom Stapel eine Dungeon-Kachel mit einem „M“, hast du ein Monster gefunden. Wenn du genug AP hast und mutig genug bist, kannst du deine Spielfigur auf die Kachel ziehen, um zu sehen, was für ein Monster es ist. Willst du das nicht, legst du ein rotes Plättchen auf das Feld, um das Monster zu markieren. Ein anderer Spieler kann es dann später bekämpfen.

2. Wenn du eine M-Kachel betrittst, ziehst du aus der Monster-Tasche eine Monsterkarte – das ist dein

Gegner. Du legst sie offen auf die M-Kachel (und entfernst gegebenenfalls ein rotes Plättchen). Wenn dein Gegner zu stark ist und du noch mindestens einen AP hast, kannst du wegzulaufen. Du verlierst so einen Gesundheitspunkt, aber zumindest kein Leben.

3. Entscheidest du dich zu kämpfen, kommen die Kampfwürfel zum Einsatz. Wie viele du nutzen kannst, steht auf deiner Figurenkarte: Jedes Figur hat die Kraft von mindestens zwei Würfeln (D6), bei einigen kommen weitere Punkte hinzu, außerdem können dir Waffen und andere Gegenstände zusätzliche Punkte geben.

4. Ein anderer Spieler würfelt das Monster. Seine Kraft, also seine Würfelanzahl (D6) plus weitere Punkte, stehen auf der Karte, genau wie seine Gesundheitspunkte. Die Monster-Gesundheit könnt ihr mit der Monster-Health-Tabelle am unteren und rechten Rand eurer Figurenkarte kontrollieren. Dafür nutzt ihr den letzten verbliebenen Würfel.

4. Als Angreifer wirfst du zuerst die Kampfwürfel und fügst dem Ergebnis gegebenenfalls die Punkte dazu, die dir deine Ausrüstung verleiht. Danach würfelt ein anderer Spieler für das Monster. Anschließend wird verglichen: Der Kämpfer mit der höheren Punktzahl hat die Runde für sich entschieden – sein Gegner verliert Gesundheitspunkte in Höhe der Punktedifferenz. Beispiel: Du hast mit zwei Würfeln 9 Punkte erzielt sowie einen Punkt für eine Waffe bekommen – dein Ergebnis ist 10. Das Monster hat 5 Punkte gewürfelt – damit verliert es 5 Gesundheitspunkte. Es wird weiter gewürfelt, bis einer keine Gesundheitspunkte mehr hat und tot ist, oder du dich entschließt, doch lieber zu fliehen.

5. Hast du einen Pasch, zählt das doppelt,  $2+2$  ist also  $\neq 4$ , sondern  $= 8$ . Würfelst du mit drei oder gar vier Würfeln, zählen Dreier dreifach ( $2+2+2 \neq 6$ , sondern  $= 18$ ) und Vierer vierfach ( $2+2+2+2 \neq 8$  sondern  $= 32$ ). Das lohnt sich richtig. Die Waffenpunkte kommen selbstverständlich hinzu. Für Monster gilt die Pasch-Regel nicht, Pech gehabt!

6. Hast du den Kampf gewonnen, darfst du das Monster behalten und bekommst zudem eine Belohnung: Hat das Monster mit einer Gesundheit von 6 bis 9 angefangen, darfst du ein Plättchen aus dem Gegenstandsbeutel nehmen, war seine Gesundheit höher, darfst du zwei nehmen.

7. Wenn du den Kampf verlierst, verlierst du ein Leben und deine gesamte Ausrüstung – sie bleibt auf der Monstercachel und kann von jedem, der später auf die Kachel kommt, eingesammelt werden. Bist du tot, setzt du deine Spielfigur wieder auf das Startfeld und deinen Gesundheitswürfel auf die höchste Zahl, deinen Lebenswürfel allerdings leider ein Feld runter. Hast du alle drei Leben verloren, bist du so was von tot und raus aus dem Spiel.

8. Monster werden schnell wieder gesund. Den nächsten Kampf beginnen sie wieder mit ihrer ursprünglichen Gesundheitszahl, alle Verletzungen sind vergessen.

9. Bevor du in den Kampf ziehst, kann du von draußen Fernkampfwaffen einsetzen, falls du welche hast, wie zum Beispiel einen Bogen oder eine Bombe. Dafür muss das Monster nicht aufgedeckt sein! Du würfelst so viele Kampfwürfel, wie auf der Karte der Waffe angegeben sind und ziehst das Ergebnis von der Gesundheit des Monsters ab. Wichtig: Die Fernkampfwaffen haben unterschiedliche Reichweiten, du musst also darauf achten, nah genug dran zu sein, außerdem können die meisten nicht um die Ecke fliegen – du brauchst meistens eine gerade Schusslinie. Und nicht vergessen: Die Nutzung der Fernkampfwaffen kostet APs!

10. Ein Kampf kostet keine APs, aber wenn er vorbei ist, ist dein Zug beendet, auch wenn du noch APs übrig hast.

11. Ist das Monster zu mächtig, kannst du einen Freund, der nahe genug ist, um mit den APs eines Zuges dich zu erreichen, um Hilfe bitten – ihn zu rufen kostet einen AP. Ist er einverstanden, zieht er auf das Feld und du bekommst damit 1 Würfel zu deiner Kampfkraft dazu. Verlierst du Gesundheitspunkte, verliert dein Partner die Hälfte der Punkte (abgerundet). Partner können nicht weglaufen. Wenn du stirbst, kämpft das Monster mit seiner verbliebenen Gesundheit gegen den Partner (der dann seine ganze Kraft einsetzen und auch weglaufen kann).

12. Ist das Monster besiegt, erscheint auf der M-Kachel kein weiteres Monster. Für die folgenden Abenteurer ist es eine ganz normale Kachel.

## **6. So gehst du mit Waffen und anderen Gegenständen um:**

1. Du kannst eine oder mehrere Gegenstandskarten aus dem Gegenstandsbeutel (Item) ziehen, wenn du ein Monster besiegt. Außerdem kannst du eine Gegenstandskarte ziehen, wenn du als Erster (!) auf eine Item-Kachel kommst. Auf jeder Kachel steht, was der Gegenstand kann und wie oft du ihn verwenden darfst. Du kannst die Gegenstände behalten und anwenden – falls du Platz für sie hast!

2. Die meisten Gegenstandskarte haben oben links ein Symbol. Auf den Inventarfeldern deiner Figur findest du dieselben Symbole (oder auch nicht, nicht alle Figuren tragen zum Beispiel Schuhe). Dort kannst du die Karten ablegen. Trägt ein Gegenstand, den du neu bekommen hast, ein Symbol, dessen Felder auf deiner Karte belegt sind, musst du ihn auf der Kachel lassen, auf der du dich gerade befindest, oder stattdessen einen anderen Gegenstand mit dem Symbol zurücklassen, den du vorher gehabt hast. Beispiel: Du bekommst Stiefel, hast aber schon Stiefel. Nun musst du entscheiden, welche du behältst – wer trägt schon zwei Paar Stiefel? Ausnahme: Auf den Feldern ohne Symbol kannst du jeden Gegenstand aufbewahren, also zum Beispiel ein zweites Paar Stiefel – aber was willst du damit?

3. Befindest du dich mit einem anderen Spieler auf derselben Kachel, könnt ihr so viele Gegenstände tauschen, wie ihr wollt.

4. Achtung: Neben Gegenständen liegen im Gegenstandsbeutel auch Fallen. Sie kosten Gesundheitspunkte und nerven.

## **7. So findest du den Ring:**

Sind alle Dungeon-Kacheln gelegt, taucht der Ring auf. Dafür würfelst du mit zwei Würfeln – das Ergebnis ist die Nummer der M-Kachel, auf die der Ring gelegt wird. Falls sich kein Monster auf dieser M-Kachel befindet, ziehst du eine Monster-Karte und legst sie verdeckt auf die Kachel. Das ist der Verteidiger des Rings, gegen den du kämpfen musst, bevor du den Ring nehmen kannst.

## **8. So endet das Spiel:**

Am Ausgang, der Exit-Kachel, wartet der rote Drache. Keiner kann die Höhle verlassen, bevor er besiegt ist. Der Drache hat 20 Gesundheitspunkte und kämpft mit 4 Würfeln. Er kann durch Pfeile nicht verletzt werden, andere Fernkampf Waffen können jedoch gegen ihn eingesetzt werden, insbesondere natürlich die Drachenlanze, die nur gegen ihn hilft. Wird eine Figur vom Drachen getötet, landet ihre Ausrüstung im Heilpool. Wird der Drache getötet, haben alle gewonnen und feiern gehörig.

## **Varianten**

### **1. Jeder gegen jeden**

Sobald der Ring im Spiel ist, können die Figuren gegeneinander kämpfen. Der Kampf gegeneinander funktioniert wie der Kampf gegen Monster. Allerdings gibt es zwei Ausnahmen: Du kannst vor dem Kampf auf eine benachbarte Kachel weglaufen, musst dafür aber deinem Gegner ein erbeutetes Monster überlassen – wenn nicht, verlierst du vier Gesundheitspunkte. Wenn du angegriffen wirst, kannst du bei einem Kampf APs aus deinem nächsten Zug verbrauchen, um zum Beispiel Waffen zu verwenden, aber diese APs sind dann schon ausgegeben und können beim nächsten Mal nicht genutzt werden. Wirst du getötet, verlierst du ein Leben und gehst zurück zum Start, deine Ausrüstung bleibt zurück und kann von deinem Gegner eingesammelt werden. Er bekommt außerdem eines deiner toten Monster.

## **2. Einer gegen alles**

Bei diesem Solo-Spiel übernimmst du vier Figuren, aber jede hat nur ein Leben. Du bestimmst, wer wohin geht und wer zusammenarbeitet. Und wenn du gewonnen hast, kannst du für vier feiern.

Wir sind online: [www.gunpowderstudios.co.uk](http://www.gunpowderstudios.co.uk)  
Ihr findet dort die FAQs, Updates und neue Inhalte.  
Und nun viel Spaß!

### **Inhalt:**

- 1 große Spieltasche
- 2 kleine Spieltaschen (Monster und Gegenstände)
- 40 Dungeon-Kacheln
- 30 Monsterkarten
- 40 Gegenstandskarten
- 4 Charakterkarten
- 16 Holzwürfel
- 4 Spielfiguren
- 4 Kampfwürfel
- 1 Ring der Schöpfung
- 28 rot / schwarze Spielmarken
- 1 Spielmarke des Roten Drachen

© Gunpowder Studios - Regeln übersetzt von Peter Lau  
[www.gunpowderstudios.co.uk](http://www.gunpowderstudios.co.uk)