



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Willkommen im Dungeon – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler legt eine **Übersichtskarte** mit der weißen Seite nach oben vor sich aus.

Rundenvorbereitung:

- Ein **Abenteurer** mit seinen **6 Ausrüstungsgegenständen** wird ausgelegt.
- Die **Monsterkarten** werden als gemischter, verdeckter Stapel bereit gelegt.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft in Spielrunden, die aus 2 Phasen bestehen:

- **Vorbereitungsphase**

Reihum kommen die Spieler an den Zug und entscheiden:

- Entweder **Passen** und aus der Runde aussteigen
- **oder Monsterkarte ziehen** und entscheiden:
 - entweder **Monster verdeckt in den Dungeon legen**
 - **oder Monster und Ausrüstungsgegenstand** vor sich **ablegen**

- **Dungeonphase**

Wenn alle bis auf ein Spieler gepasst haben, beginnt die Dungeonphase. Der Spieler, der nicht gepasst hat, muss nun nacheinander

- die **oberste Monsterkarte** des Dungeon **aufdecken** und
 - entweder das **Monster** mit einem Ausrüstungsgegenstand **besiegen**
 - **oder** dem Abenteurer **Lebenspunkte** entsprechend Monsterstärke **abziehen**

Verliert der Abenteurer seine letzten Lebenspunkte, muss der Spieler seine **Übersichtskarte auf die rote Seite drehen**. Liegt diese **bereits auf der roten Seite** ist er **aus dem Spiel**.

Überlebt der Abenteurer das letzte Monster (mind. 1 Lebenspunkt) erhält der Spieler eine **Erfolgskarte**. Ist es seine **zweite**, so hat er **sofort gewonnen**.

Spielende:

Ein Spieler, der seine **zweite Erfolgskarte** erhält, hat sofort **gewonnen**. Ist **nur noch ein Spieler im Spiel**, gewinnt dieser ebenfalls **sofort**.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Willkommen im Dungeon – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Spieler legen **Übersichtskarte** mit weißer Seite nach oben vor sich aus

Rundenvorbereitung:

- **Abenteurer** mit **6 Ausrüstungsgegenständen** und **Monsterkarten** bereit legen

Spielablauf:

Spiel verläuft in Spielrunden, die aus 2 Phasen bestehen:

- **Vorbereitungsphase**
 - Reihum entweder **passen** und aus der Runde aussteigen
 - **oder Monsterkarte ziehen** und entscheiden:
 - entweder **Monster verdeckt in den Dungeon legen**
 - **oder Monster und Ausrüstungsgegenstand** vor sich **ablegen**
- **Dungeonphase**

Wenn alle bis auf einen gepasst haben, muss dieser nacheinander

- die **oberste Monsterkarte aufdecken**
 - entweder **Monster besiegen**
 - **oder Lebenspunkte abziehen**

Abenteurer verliert letzten Lebenspunkt: Karten auf rote Seite drehen, bzw. verloren

Abenteurer überlebt: Spieler erhält Erfolgskarte, bei zweiter gewinnt er

Spielende:

Spieler, der **zweite Erfolgskarte** erhält **oder als letztes im Spiel verbleibt gewinnt**.