

The logo is set against a dark, textured background. It features a central target with red and white concentric circles, framed by a golden arch. Four white bones are arranged in a cross pattern around the target. Below the target is a golden banner with the text 'DUNGEON FIGHTER' in a bold, white, serif font. A small 'TM' trademark symbol is located at the end of the banner. The banner has a cracked, stone-like texture.

DUNGEON FIGHTERTM

The text 'ZWEITE EDITION' is written in a smaller, white, serif font on a golden banner. The banner has a cracked texture and is flanked by golden scrollwork. Below the banner is a small golden icon of a sun with rays.

ZWEITE EDITION

Es kam die Zeit, als es keine echten Helden mehr gab.

Die Erkundung uralter Dungeons war zum Zeitvertreib für kurzatmige Amateure ohne echte Abenteurerausbildung verkommen, die nur aufs Gold aus waren, um damit ihre Schulden zu begleichen oder die örtliche Taverne heimzusuchen.

Einige wenige von ihnen überlebten lang genug, um tatsächlich zu mächtigen Kriegern zu werden, denen Ruhm, Respekt und Ehre gebührt. Den meisten aber war das nicht vergönnt. Sie kämpften und versagten, kämpften härter und versagten, kämpften und ... Alles was von ihnen übrig ist, sind ihre Leichen, die nun in irgendeinem Verlies als Dungeon-Deko dienen.

Doch jetzt tun sich neue Kammern des Schreckens auf und immer mehr böse Kreaturen überziehen das Land mit Chaos. Es ist an euch, der Welt zu beweisen, dass es vielleicht doch noch ein paar wahre Helden und Heldinnen gibt. Werdet zu ... Dungeon Fightern!



DUNGEON FIGHTER™

Dungeon Fighter™ ist ein Spiel, das Geschick, Abenteuer und Witz in sich vereint. Ihr übernehmt die Rolle von Helden (oder zumindest etwas, was dem nahe kommen könnte), die als Gruppe ein finsternes Verlies erkunden. Ihr stellt euch den dort hausenden, grotesken (und meist nicht zurechnungsfähigen) Monstern mit einer Handvoll Würfel entgegen.

Nur mit dem nötigen Mut und dem entsprechenden Fingerspitzengefühl kann sich eure im Feuer der Verzweiflung geschmiedete Gruppe bis zum sagenumwobenen Endgegner durchrollen und obsiegen!

Die zweite Edition von Dungeon Fighter™ bietet euch neue Illustrationen, Grafiken und kompakte, modernisierte Spielregeln ... aber lasst euch nicht von dem neuen glänzenden Anblick täuschen: Es ist so herausfordernd wie eh und je! Schnappt euch eure Würfel und macht euch auf den Weg, um euer Heldentum im bisher größten Abenteuer eures Lebens zu beweisen!



— SPIELMATERIAL —



1 „ZIELSCHEIBE“-SPIELBRETT



48 MONSTERKARTEN



48 AUSTRÜSTUNGSKARTEN



21 VERLIESKARTEN



6 ENDGEGNERKARTEN



12 WÜRFEL
(3 FARBIGE HELDENWÜRFEL +
9 WEISSE BONUSWÜRFEL)



8 HELDENBÖGEN



1 KRONENMARKER
1 TRUHENMARKER



6 HELDEN-LEBENSMARKER
2 MONSTER-LEBENSMARKER



3 FÄHIGKEITSMARKER
(KOCHEN, ZEITUMKEHRER, FLÖTE)



1 MONSTERLEBENSANZEIGE



1 SCHWIERIGKEITSGRADMARKER



18 NARBENMARKER



30 GOLDMÜNZEN

ZIEL DES SPIELS

In *Dungeon Fighter™* stürzt ihr euch als eine Gruppe unbedarfter Helden in das nächstbeste Verlies, um große Reichtümer und sagenumwobene Artefakte zu erbeuten. Mit der euch angeborenen Grazie werft ihr euch den dort hausenden unheimlichen Monstern entgegen, um letztendlich zum berühmten Endgegner vorzudringen. Könnt ihr diesen schrecklichen Gegner besiegen, habt ihr das Spiel und euer Leben zurückgewonnen. Tretet also ein ihr Narren ... und gebt alle Hoffnung auf.

SPIELAUFBAU

Geht beim Spielaufbau wie folgt vor:

1. ZIELSCHEIBE AUFSTELLEN: Steckt die 4 Spielbrettteile so zusammen, dass die Buchstaben am Rand jedes Teils zueinander passen und so eine Zielscheibe bilden. Geschickte Dungeon Fighter bauen die Zielscheibe direkt in der Mitte der Spielfläche auf.

2. HELDEN REKRUTIEREN: Jeder von euch wählt einen Heldenbogen aus (unentschlossene oder streitsame Gemüter können auch zufällig einen ziehen) und legt ihn mit der Seite, die einen quicklebendigen Helden zeigt, offen vor sich ab. Dann legt jeder 1 Helden-Lebensmarker auf das oberste Feld der Lebensanzeige seines Heldenbogens (seht S. 9 für weitere Details). Manche Helden haben eine „blaue“ Fähigkeit, für die es einen passenden Marker gibt. Legt diesen Marker mit der aufgedeckten inaktiven (grauen) Seite neben euren Heldenbogen. Legt alle nicht verwendeten Heldenbögen und Fähigkeitsmarker zurück in die Spielschachtel.

3. VERLIES FINDEN: Mischt alle Verlieskarten und erstellt so den verdeckten Verliesstapel.

4. WAREN AN LÄDEN LIEFERN: Mischt alle Ausrüstungskarten und erstellt so den verdeckten Ausrüstungsstapel.

5. MONSTER ERSCHEINEN: Sortiert die Monsterkarten nach der Monsterstufe, die auf den Kartenrückseiten durch Farbe und römische Zahl angegeben ist. Mischt jeden Stapel separat. Stapelt alle Karten von Monsterstufe 4 (Grau), dann legt darauf je 3 Karten von Stufe 3 (Lila), Stufe 2 (Türkis) und Stufe 1 (Orange). Der Stapel wird also von oben nach unten immer höher in der Stufe:



6. SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN: Legt die Monster-Lebensanzeige neben das Spielbrett in die Nähe von Monster- und Verliesstapel. Stellt die 2 Monster-Lebensmarker auf die Felder „0“ und „00+“ der Monster-Lebensanzeige. Jetzt müsst ihr beweisen, wie wagemutig ihr wirklich seid. Legt den entsprechenden Schwierigkeitsgradmarker entweder auf das Herz der Monster-Lebensanzeige oder lasst ihn weg, je nach gewünschter Schwierigkeit:

NORMAL	FIES	INFERNO
Legt den Marker zurück in die Spielschachtel. <i>*empfohlen für neue Dungeon Fighter</i>		

Spielt ihr im Schwierigkeitsgrad „Fies“ oder „Inferno“, addiert ihr zu Beginn jedes Kampfes den angegebenen Wert zum Leben des Monsters.

7. KRONENMARKER ZUWEISEN: Eine kopflose Heldengruppe ist dem Untergang geweiht! Bestimmt (oder lasst den Zufall entscheiden) wer von euch bei Spielbeginn den Kronenmarker erhält und die Bürde ... ähm, Ehre der Verantwortung zu tragen hat. Wichtig: Am Ende jedes gewonnenen Kampfes erhält der Dungeon Fighter den Kronenmarker, der das Monster besiegt hat!

8. STARTBEUTE ERHALTEN: Legt den Truhenmarker in Reichweite aller Dungeon Fighter. Legt dann 2 weiße Bonuswürfel und so viele Goldmünzen darauf, wie es der Heldenanzahl -2 entspricht. Dies ist die gemeinsame Beute.

Helden	Gold
2	0
3	1
4	2
5	3
6	4

9. VORRAT ERSCHAFEN: Legt die Goldmünzen, Narbenmarker, Endgegnerkarten, Bonuswürfel und Heldenwürfel bereit. Seht euch dazu die Abbildung auf der nächsten Seite an.



AUFBAU IM SOLOSPIEL:
Allein in den Dungeon?! So blöd ist nun wirklich niemand. Nimm dir 2 Helden und befolge die Aufbaueregeln für 2 Helden.

SPIELAUFBAU





Dungeon Fighter wird in Runden gespielt, die aus 3 Phasen bestehen:



1. Verlies



2. Kampf



3. Ausruhen

Bei eurem Weg durch das Verlies kommt ihr an Läden vorbei:



4. Einkaufen

Nachdem ihr 3 Läden besucht habt, könnt ihr euch der ultimativen Herausforderung stellen:



5. Endgegner

1 • VERLIES



1.1 • DEN WEG BESTIMMEN •

In jeder Runde müsst ihr euch für einen von 2 Wegen entscheiden. Wer aktuell den Kronenmarker hat, **zieht verdeckt die obersten 2 Karten** des Verliesstapels und wählt im Geheimen **1 davon** aus, **deckt sie auf und führt sie aus**. Legt die andere Verlieskarte unter den Verliesstapel.

Die Anzahl der **Ladensymbole (A)** in der linken oberen Ecke der Verlieskarte zeigt an, wie viele Schritte die Gruppe im Verlies vorankommt. Die Gruppe braucht mindestens **10 Ladensymbole**, um einen Laden zu erreichen, und sie muss **3 Läden besuchen**, um den Endgegner zu erreichen. Die meisten Verlieskarten haben einen **Soforteffekt (B)**, der links unten abgebildet ist. Weitere Informationen dazu findet ihr auf S. 16 (Effekte der Verlieskarten) und auf S. 19 (Besondere Würfe).



1.2 • DAS MONSTER AUFDECKEN •

Wer aktuell den Kronenmarker hat, zieht die **oberste Monsterkarte** vom Monsterstapel und deckt sie auf. Jedes Monster gehört zu einer bestimmten **Art (A)** – dies kann für einige Helden von Vorteil sein –, verursacht eine bestimmte Anzahl an **Schadenspunkten (B)** und kann eine **Spezialfähigkeit oder besondere Wurfanforderung (C)** haben (mehr dazu auf S. 18 und 19). Um die tatsächlichen Lebenspunkte dieses Monsters für diesen Kampf zu bestimmen, addiert die Lebenspunkte der **Monsterkarte (D)** mit allen Spezialeffekten der aktuellen Verlieskarte und dem Schwierigkeitsgradmarker. Markiert die tatsächlichen Lebenspunkte mithilfe der Monster-Lebensmarker auf der Monster-Lebensanzeige. Legt die angegebene Anzahl an **Goldmünzen (E)** auf die Monsterkarte: Diese Münzen sind eure Belohnung, falls es euch gelingt, das Monster zu besiegen.



HINWEIS: Verwendet die beiden Monster-Lebensmarker, um die Lebenspunkte des Monsters anzuzeigen: Die obere Reihe stellt die Zehner-, die untere Reihe die Einerzahlen dar. In diesem Beispiel hat Medusa 14 Lebenspunkte.

2 ◀ KAMPF

In dieser Phase treten die Helden gegen das Monster an und kämpfen, bis sie entweder gewinnen oder verlieren! Das heißt, ihr führt abwechselnd Angriffe mit den farbigen Würfeln (rot, grün und blau) aus. **Jeder Würfel kann nur 1x pro Kampf geworfen werden.** Wer links vom Dungeon Fighter mit Kronenmarker sitzt, ist der erste aktive Dungeon Fighter und führt die folgenden 4 Schritte aus, um anzugreifen:



2.1 ◀ WÄHLE 1 VERFÜGBAREN WÜRFEL ◀

Der aktive Dungeon Fighter **wählt 1 der verfügbaren** farbigen Würfel und wirft ihn auf die Zielscheibe, um dem Monster Schaden zuzufügen und es letztlich zu besiegen.

Hat eure Gruppe in diesem Kampf bereits alle Würfel geworfen, dann wird es langsam ernst für euch; seht rechts bei *Alle farbigen Würfel aufgebraucht?* nach.



2.2 ◀ DEN WÜRFEL WERFEN ◀

Der aktive Dungeon Fighter **wirft den Würfel** auf die Zielscheibe. Ihr dürft den Würfel aus jeder Distanz und Position werfen, die euch angenehm ist – egal, ob ihr steht, sitzt oder liegt. Für einen gültigen Wurf muss der Würfel **mindestens einmal von der Spielfläche außerhalb der Zielscheibe abprallen**, bevor er die Zielscheibe berührt und auf ihr landet.

HINWEIS: Würfel, die auf der Zielscheibe landen, bleiben dort liegen bis ihr das Monster besiegt habt! Was sind denn schon ein paar extra Hindernisse?



2.3 ◀ TREFFER ODER FEHLSCHLAG? ◀

Manchmal **trifft** euer Angriff, manchmal **verfehlt** er! Seht in den Bedingungen auf der nächsten Seite nach. Zeigt der gelandete Würfel das Heldensymbol – die Spitze mit den Augensymbolen ist oben –, kann dies besondere Fähigkeiten auslösen (seht S. 9).



2.4 ◀ ENDE DES ZUGES ◀

Konnte der Dungeon Fighter das Monster besiegen, fahrt ihr mit dem Ausruhen fort (seht S. 12)!

Ist das Monster noch nicht besiegt, ist der Zug des aktiven Dungeon Fighters beendet und der nächste Dungeon Fighter im Uhrzeigersinn **beginnt seinen/ihren Zug mit Schritt 2.1.**

Sind noch farbige Würfel übrig, werden diese an den neuen aktiven Dungeon Fighter weitergegeben.

ALLE FARBIGEN WÜRFEL AUFGEBRAUCHT?

Hat eure Gruppe bereits die 3 farbigen Würfel geworfen, ohne das Monster zu besiegen, muss der nächste aktive Dungeon Fighter eine der folgenden 2 Möglichkeiten wählen:

- ◀ **1 WEISSEN BONUSWÜRFEL AUS DER TRUHE VERWENDEN** (seht Abschnitt *Weißer Bonuswürfel* auf S. 12) und das Monster gemäß den Schritten 2.1-2.3 angreifen.



- ◀ **DIE 3 FARBIGEN WÜRFEL ZURÜCKHOLEN.** Achtung: Bei dieser Wahl erleidet die gesamte Gruppe **Schaden in Höhe der Monsterstufe!** Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Schaden verhindern.



Anschließend fährt der aktive Dungeon Fighter wie gewohnt mit dem Kampf fort.

Mit Ausnahme des Kampfes gegen den Endgegner (seht S. 15) ist es möglich, die 3 farbigen Würfel mehrmals während eines Kampfes – auch von der Zielscheibe – zurückzuholen.





TREFFER

Falls der Würfel mindestens ein Mal **von der Spielfläche abprallt** und dann auf der Zielscheibe landet, gilt das als Treffer. Der Held fügt dem Monster Schaden in Höhe der Zahl zu, die **auf dem Bereich der Zielscheibe angezeigt** ist, auf dem der Würfel liegen bleibt (plus Boni von Ausrüstung oder Fähigkeiten, falls vorhanden). Verringert die Lebenspunkte des Monsters auf der Lebensanzeige um die Höhe des zugefügten Schadens. **Ziel ist es, die Lebenspunkte des Monsters auf „0“ zu reduzieren**, um es zu besiegen. Die anschließende **Phase Ausruhen** habt ihr euch somit redlich verdient und dürft Ruhm und Ehre einstreichen.

BEREICHSGRENZEN

Landet der Würfel auf der Grenze zwischen zwei Bereichen, zählt er als in dem Bereich, in dem sich die meisten seiner Ecken befinden. Ist dies unklar, zählt er als in dem Bereich mit dem niedrigeren Wert.

VOLLTREFFER

Landet ein Würfel in der Mitte (dem Bullseye) der Zielscheibe, verursacht er einen Schaden in Höhe von 10. (Auch wenn keine Zahl im Bullseye abgebildet ist, sind es 10 Schaden. *Vertraut mir. Ich habe die Regeln geschrieben! Warum sollte ich lügen?*)

HELDENSYMBOLE & SPEZIALEFFEKTE

Zeigt der gelandete Würfel ein Heldensymbol, kann das den Trefferwert verändern. Mehr dazu unter *Das Heldensymbol aktivieren* auf S.9.

Spezialeffekte können den Trefferwert ebenfalls verändern (im besten Fall erhöhen). Mehr dazu in den Listen der Heldenfähigkeiten auf S. 16 und 17.



FEHLSCHLAG

Der Wurf gilt in den folgenden Situationen als Fehlschlag:

- Falls der Würfel **nicht mindestens einmal außerhalb der Zielscheibe abprallt**, bevor er die Zielscheibe berührt.
- Falls der Würfel **in eines der Löcher der Zielscheibe fällt** (und dort liegen bleibt).
- Falls der Würfel auf einem der Knochen **am Rand der Zielscheibe landet**.
- Falls der Würfel **nicht** auf der Zielscheibe landet.
- Falls der aktive Dungeon Fighter nicht die **besonderen Wurfanforderungen** der Monster- und/oder Verlieskarte beachtet (seht S. 10).

Bei einem Fehlschlag erleidet der Held des aktiven Dungeon Fighters Schaden in Höhe des Schadenswerts des Monsters. Reduziert die Lebenspunkte des Helden auf seinem Heldenbogen um die Höhe des erlittenen Schadens.

HELD BESIEGT!

Immer wenn ein Held weniger als 1 Lebenspunkt hat, täuscht er seinen Tod vor und kann an diesem Kampf nicht mehr teilnehmen: Überspringt diesen Helden bis zum Ende des Kampfes. Seht S. 12 für weitere Details zu besiegt Helden und ihren Narben.

◀ DAS SPIEL VERLIEREN! ▶

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Kampfes alle Helden besiegt sind (0 Lebenspunkte erreicht haben), **verliert ihr das Spiel**. Vielleicht solltet ihr euch beim nächsten Mal mehr anstrengen und besser kämpfen, sonst droht wieder eine peinliche Niederlage.



Kronenmarker: Falls es jemals Zweifel gibt, ob ein Wurf gültig ist oder nicht, oder in einem anderen Spielmoment Uneinigkeit herrscht, trifft der Dungeon Fighter, der gerade den Kronenmarker hat, die endgültige Entscheidung.

DER HELDENBOGEN

Der Heldenbogen zeigt alle wichtigen (legalen und nicht-privaten) Informationen eurer Helden. Neben dem Heldennamen (A), einem Lieblingsprofilbild (B) und Lieblingszitat (C), zeigt er außerdem:

- Das **Limit und die Art** der Ausrüstung, die dieser Held tragen kann (D).
- Eine Anzeige der **aktuellen Lebenspunkte** des Helden (E), von 1 (unten) bis 9 (oben).
- Die Fähigkeit, die mit dem Heldensymbol des **roten Würfels** verbunden ist (F).
- Die Fähigkeit, die mit dem Heldensymbol des **grünen Würfels** verbunden ist (G).
- Die Fähigkeit, die mit dem Heldensymbol des **blauen Würfels** verbunden ist (H).



◀ DAS HELDENSYMBOL AKTIVIEREN ▶

Jeder Heldenbogen zeigt 3 Spezialfähigkeiten – eine für jede Würfelfarbe. Die Spezialfähigkeit eines Helden wird aktiviert, wenn der passende farbige (oder weiße) Würfel **das Heldensymbol** zeigt.

Ihr solltet euch absprechen und sorgfältig auswählen, welcher Held welchen Würfel wirft, um die Chance zu haben, während des laufenden Kampfes am meisten von den Spezialfähigkeiten des jeweiligen Helden zu profitieren. Einige Spezialfähigkeiten werden nur aktiviert, wenn der Würfel verfehlt oder auf der Zielscheibe landet (seht *Spezialfähigkeiten der Helden* auf S. 16 und *Einzigartige Heldenfähigkeiten* auf S. 17).

◀ SOFORTIGER SIEG ▶

Falls ein Würfel im Bullseye landet und das Heldensymbol zeigt, ist das Monster **sofort besiegt**.

Dieser Angriff gilt als **Epischer Treffer** (seht S. 12). Dies gilt auch beim Kampf gegen den Endgegner! Falls einem Dungeon Fighter ein Epischer Treffer gelingt, darf er noch im selben Zug die Spezialfähigkeit seines Helden aktivieren.

BESONDERE WURFANFORDERUNGEN

Manche Ausrüstungs-, Verlies- und Monsterkarten zeigen ein Banner. Es zeigt einen Helden in einer **einzigartigen physischen Art und Weise**, die der aktive Dungeon Fighter beim Wurf kopieren muss!



Eine vollständige Liste der Symbole und ihrer Beschreibung findet ihr auf S. 18.

Wenn eine **Monster-** oder **Verlieskarte** einen besonderen Wurf erfordert, **müssen** die Dungeon Fighter die Anforderungen des Symbols bei jedem Wurf in diesem Kampf erfüllen.

Falls während eines Kampfes sowohl das Monster als auch das Verlies (und möglicherweise sogar eine Waffe!) einen besonderen Wurf erfordern, müssen diese Anforderungen beim Wurf kombiniert werden, damit der Angriff ein Treffer ist. Werden nicht alle besonderen Wurfanforderungen erfüllt, gilt der Wurf als Fehlschlag.

Falls die Anforderungen von 2 oder mehr Karten dieselben sind, gelten sie als eine Anforderung (sie verdoppeln sich nicht!).

KAMPFBEISPIEL

Murka, Brad und Wilrond kämpfen sich durch das Verlies. Murka hat aktuell den Kronenmarker, also schaut sie sich im Geheimen 2 Verlieskarten an und entscheidet dann, die **Schatzkammer** zu betreten. Die Gruppe legt sofort 1 Goldmünze in die Truhe, wie auf der Verlieskarte angegeben. Dann deckt sie das Monster auf: den **Zombie-Affen**!

Der **Zombie-Affe** hat 2 Lebenspunkte, aber die **Schatzkammer** gibt vor, dass 3 Lebenspunkte hinzugefügt werden müssen, also setzt Murka den Lebensanzeiger auf 5 Lebenspunkte. Der **Zombie-Affe** verlangt, dass alle Würfe unter dem Bein des aktiven Dungeon Fighters hindurch ausgeführt werden müssen! Dieses Monster verursacht außerdem 1 Schaden, wenn ein Dungeon Fighter einen Fehlschlag wirft, und trägt 1 Goldmünze als Belohnung bei sich.



1. Da Wilrond links von Murka sitzt, die den Kronenmarker hat, ist er der erste, der sich auf das Monster stürzt, und hat daher alle 3 farbigen Würfel zur Verfügung. Er wählt den **roten Würfel** und wirft ihn (unter seinem Bein hindurch) in Richtung Zielscheibe: Der Würfel prallt einmal auf der Spielfläche auf, bevor er die Zielscheibe berührt, und landet im Bereich „3“, wobei eine Leerseite zu sehen ist. Wilrond fügt dem Monster 3 Schaden zu, aber es ist noch am Leben! Dann gibt Wilrond die verbleibenden zwei farbigen Würfel an Brad, den Dungeon Fighter zu seiner Linken, weiter.



2. Brad ist sich nicht sicher, ob er unter seinem Bein hindurch werfen kann! Er wählt den **grünen Würfel**, da seine grüne Fähigkeit, **Erneuter Wurf**, es ihm erlaubt, bei einem Heldensymbol erneut zu werfen. Er wirft daneben, aber der Würfel zeigt zum Glück tatsächlich das Heldensymbol, sodass er den Wurf wiederholen darf. Er konzentriert sich und wirft erneut: Der Würfel landet im Bereich „4“ ... aber er ist vorher nicht auf der Spielfläche abgeprallt, sondern ging direkt auf die Zielscheibe: Daher ist Brads Wurf ein Fehlschlag. Der **Zombie-Affe** verursacht 1 Schaden, also reduziert Brad seine Lebenspunkte um 1. Dann gibt Brad den verbleibenden blauen Würfel an Murka weiter.



3. Murka wirft den **blauen Würfel** in der Hoffnung, dass er in einem guten Bereich landet und den Kampf beendet. Der Würfel prallt einmal von der Spielfläche ab, bevor er die Zielscheibe trifft ... aber leider landet er mit einer Leerseite in einem Loch! Der Wurf ist ein Fehlschlag. Der **Zombie-Affe** fügt ihr 1 Schaden zu ... und Wilrond ist wieder am Zug.



4. Die Gruppe hat bereits alle 3 farbigen Würfel verwendet, also muss Wilrond sich entscheiden, entweder 1 weißen Bonuswürfel aus der Truhe zu verwenden oder alle Helden Schaden in Höhe der Monsterstufe erleiden zu lassen, um alle 3 farbigen Würfel zurückzuholen. Wilrond entscheidet sich dafür, die farbigen Würfel zurückzuholen, wodurch jeder Held 1 Schaden erleidet (der **Zombie-Affe** hat die Monsterstufe 1).



5. Wilrond entscheidet sich dafür, den **roten Würfel** zu werfen. Der Würfel prallt einmal von der Spielfläche ab, bevor er die Zielscheibe berührt, aber leider war der Wurf zu stark! Der Würfel landet außerhalb der Zielscheibe, es ist ein Fehlschlag! Aber halt! Der Würfel zeigt das Heldensymbol – Wilrond aktiviert seine Fähigkeit **Agile Instinkte** und fügt dem Monster so 2 Schaden zu! Den Helden ist es gelungen, den ... hüstel ... mächtigen **Zombie-Affen** zu besiegen! Als Belohnung legen sie 1 Goldmünze in die Truhe und fahren mit dem Ausruhen fort.

3 ◀ AUSRUHEN

Nachdem ihr ein Monster besiegt habt, könnt ihr euch für einen kurzen Moment in eurem neugewonnen Ruhm sonnen. Doch dann müsst ihr euer hinterlassenes Chaos aufräumen und euch auf den nächsten Raum vorbereiten, indem ihr diese Schritte befolgt:



3.1 ◀ BONUS FÜR EPISCHE TREFFER ◀

- Wie auf der Monster-Lebansanzeige angezeigt, erhaltet ihr **1 zusätzliche Goldmünze**, falls der letzte Treffer das **Leben des Monsters auf -3 oder weniger** reduzieren konnte. Dieser Bonus wird auch gewährt, falls der Held das Monster sofort besiegt hat.



3.2 ◀ BELOHNUNG ERHALTEN ◀

- Nehmt die Goldmünzen von der besiegten Monsterkarte und legt sie in die Truhe.



3.3 ◀ NARBEN ◀

- Wird ein Held besiegt, muss dessen Dungeon Fighter **1 Narbenmarker** aus dem Vorrat nehmen und damit alle 3 Lebensfelder eines einzelnen Fähigkeitsabschnitts (einer Farbe) abdecken. Dann erhält dieser Held seine **Lebenspunkte zurück**. Von nun an hat er 2 Lebenspunkte weniger und er **kann die Spezialfähigkeit dieser Farbe für den Rest des Spiels nicht mehr aktivieren** (er kann aber immer noch den Würfel dieser Farbe verwenden)! Ein Held kann nur 1 Narbenmarker pro Farbe haben. Falls ein Held mit 3 Narben erneut besiegt wird, dreht ihr seinen Heldenbogen um: Dieser Held scheidet aus dem Spiel aus!



3.4 ◀ WEITERZIEHEN ◀

- Der Dungeon Fighter, der den letzten Würfel geworfen hat, erhält den **Kronenmarker**.
- Holt alle 3 farbigen Würfel** (von der Zielscheibe) und gebt sie dem Dungeon Fighter links von dem mit Kronenmarker.
- Legt alle weißen Bonuswürfel**, die während der Kampfphase verwendet wurden, in den Vorrat zurück (seht *Weisse Bonuswürfel*, unten).
- Überprüft die möglichen **Spezialeffekte der Phase Ausruhen** und führt sie aus (einschließlich Fähigkeitsmarker).
- Legt die besiegte Monsterkarte auf den **Ablagestapel**.
- Die Dungeon Fighter können zu diesem Zeitpunkt **Ausrüstungskarten untereinander tauschen** (seht *Ausrüstung* auf S. 13).
- Dreht verwendete Rüstungskarten wieder zurück**, um sie für den nächsten Kampf einsatzbereit zu machen (seht *Ausrüstung* auf S. 13).
- Legt die abgeschlossene Verlieskarte beiseite. Zählt die Anzahl der bisher auf den Verlieskarten gefundenen Ladensymbole zusammen: Falls ihr **10 oder mehr Ladensymbole** gesammelt habt, erreicht ihr einen Laden und macht eine kurze Pause vor dem nächsten Kampf! Falls nicht, setzt ihr euer Abenteuer mit der nächsten Verliesphase fort.



BEISPIEL: Später im Kampf hat das Monster insgesamt 2 Lebenspunkte und Wilrond gelingt ein Wurf mit einem Gesamtschaden von 7. Das Monster ist besiegt, da seine Lebenspunkte nun -5 betragen. Ein Epischer Treffer! Wilrond nimmt insgesamt 5 Goldmünzen und legt sie in die Truhe: 1 Münze für den Epischen Treffer und 4 Münzen als Monsterbelohnung.

WEISSE BONUSWÜRFEL

Bonuswürfel werden nur **einmal** geworfen. Falls ein Bonuswürfel das Heldensymbol zeigt, kann der Held **eine seiner verfügbaren Spezialfähigkeiten** (ohne Narbe) aktivieren. Wenn ihr beim Ausruhen Würfel von der Zielscheibe entfernt, müsst ihr die verwendeten weißen Bonuswürfel zurück in den Vorrat legen. Daher ist es wichtig, dass ihr genügend Bonuswürfel kauft, um sie für kommende Kämpfe zu verwenden.

4 • SHOPPEN GEHEN!

Falls ihr Verlieskarten mit **10 oder mehr Ladensymbolen** (🏪) angesammelt habt, erreicht ihr einen Laden! Jetzt könnt ihr endlich euer schwer verdientes Gold ausgeben, um Ausrüstung, Bonuswürfel und/oder Heilung zu kaufen.



• **AUSRÜSTUNG KAUFEN:** Zeit, die Waren des Ladens auszustellen! Der Dungeon Fighter mit dem Kronenmarker **zieht 2 Ausrüstungskarten vom Stapel plus 1 zusätzliche Karte für jeden Helden** und legt sie aufgedeckt auf den Tisch. Ihr könnt nun so viele dieser Karten mit Goldmünzen kaufen, wie ihr möchtet/könnt. Legt dazu einfach den auf der Karte angegebenen Betrag aus der Truhe zurück in den Vorrat. Ausrüstungskarten weist ihr dann sofort einem der Helden zu. Legt alle aufgedeckten Karten, die ihr nicht gekauft habt, zurück in die Spielschachtel.



• **HEILUNG KAUFEN:** Für jede so ausgegebene Goldmünze, heilt **jeder Held 1 Lebenspunkt**.



• **WEISSE BONUSWÜRFEL KAUFEN:** Weiße Bonuswürfel kosten **jeweils 2 Goldmünzen**. Es gibt ein Limit: Ihr könnt nicht mehr als 9 Bonuswürfel in eurer Truhe haben!



— AUSRÜSTUNG —



Ihr könnt alle Arten brandneuer Ausrüstung im Laden kaufen. Es gibt drei Ausrüstungsarten: Waffen, Rüstungen und verbrauchbare magische Gegenstände. Ausrüstungskarten müssen einem Helden zugewiesen werden. Dabei müsst ihr die Ausrüstungsgrenzen auf dem Heldenbogen einhalten, die angeben wieviel jeder Held tragen kann.

- **Waffen** (⚔) haben eine rote Umrandung und bieten dem Helden Vorteile im Kampf. Eine Waffe kann bei jedem Wurf verwendet werden und ihr Bonus wird **nur angewendet, falls der Wurf ein Treffer ist**. Falls ein Held mehr als eine Waffe trägt, so kann er eine oder mehrere (oder auch keine) davon verwenden, indem der Dungeon Fighter ihre besonderen Wurfanforderungen und Boni kombiniert. Ein Held darf nur eine Waffen mit dem gleichen Namen haben.
- **Rüstungen** (🛡) haben eine blaue Umrandung und können in **jedem Kampf einmal** verwendet werden, um Schaden zu verhindern oder einen Zauber auszulösen, falls der Wurf ein Fehlschlag ist. Nachdem ihr eine Rüstung verwendet habt, **dreht ihre Karte um 90°**, um anzuzeigen, dass ihr sie in diesem Kampf bereits verwendet habt.
- **Magische Gegenstände** (🔮) haben eine grüne Umrandung und einen „**Ablegen nach Verwendung**“-Effekt. Sie können jederzeit verwendet werden, auch von nicht aktiven Dungeon Fightern oder unmittelbar bevor ein Held besiegt wird.

4.1 • IST DAS VERLIES HIER SCHON ZU ENDE? •

Falls ihr zum ersten oder zweiten Mal zu einem Laden gekommen seid, müsst ihr einen neuen Zyklus beginnen: **Legt alle bisher abgelegten Verlieskarten** zurück unter den Verliesstapel und **wiederholt die Phasen 1-3** so oft, bis ihr genügend Ladensymbole gesammelt habt, um erneut einen Laden zu erreichen.

Falls ihr euch erfolgreich durch das Verlies gekämpft habt und beim **dritten Laden angekommen seid**, ist es Zeit für den Endgegner! Legt alle verbleibenden Monsterkarten ab und macht mit S. 15 weiter.

KAMPFBEISPIEL

Unsere Heldengruppe hat den Raum **Verfluchtes Trampolin des Unheils** betreten – sie müssen alle Würfe im Sprung ausführen! Das Monster in diesem Raum ist der **Eulenbär**, der die Fähigkeit **Tollwütig** hat: Falls ein Dungeon Fighter einen Fehlschlag wirft, erleiden alle Helden den Schaden!



1. Wilrond ist der aktive Dungeon Fighter, also greift er das Monster an. Er wählt den **grünen Würfel** und entscheidet sich, seine Waffe **Helm der Tapferkeit** zu verwenden. Er muss den Würfel daher mit geschlossenen Augen werfen, während er springt. Der Würfel prallt einmal auf der Spielfläche auf, bevor er die Zielscheibe berührt, aber er rollt noch weiter ... von der Zielscheibe runter und zeigt eine Leerseite. Das ist ein Fehlschlag. Da der **Eulenbär tollwütig** ist, erleiden alle Helden jeweils 3 Schaden! Aua! Das fängt nicht gut an für unsere Heldengruppe ... Brad hatte eh nur noch 3 Lebenspunkte und durch Wilronds Fehlschlag hat er nun 0 Lebenspunkte. Brad ist besiegt und aus diesem Kampf ausgeschieden!



2. Als nächstes wäre Brad dran gewesen, aber da er besiegt ist, ist nun Murka am Zug. Sie hat **Spitzer Ellenbogen**, aber sie glaubt nicht daran, dass ein Sprungwurf in der Kombination mit einem Wurf vom Ellenbogen funktioniert, daher verwendet sie ihn nicht. Sie wählt den **roten Würfel** und führt den Sprungwurf aus, so wie es die Verlieskarte verlangt. Der Würfel prallt auf der Spielfläche auf, landet auf dem Bereich „5“ der Zielscheibe und zeigt das Heldensymbol! Murka's **Erzfeind** wird aktiviert und sie verursacht 4 zusätzliche Schaden: Insgesamt verursacht sie jetzt 9 Schaden! Sie beschließt, ihr **Eau de Napalm** zu verwenden, um dem Monster 2 zusätzliche Schaden zuzufügen: Sie verursacht jetzt 11 Schaden! Der **Eulenbär** wird durch diesen Wurf besiegt!



3. Beim Ausruhen sieht die Gruppe, dass der **Eulenbär** bei 0 Lebenspunkten ist, daher gibt es keinen Bonus für einen Epischen Treffer. Dann nehmen sie sich ihre Belohnung von 3 Goldmünzen. Brad wurde in diesem Kampf besiegt und erhält eine Narbe. Brad entscheidet sich, mit der Narbe seine rote Fähigkeit abzudecken: Er kann in der Zukunft immer noch den roten Würfel verwenden, aber nicht mehr seine rote Fähigkeit **Erzfeind** aktivieren.





5 • ENDGEGNERKAMPF

Jeder Endgegner hat einen Schadenswert (A), eine Art (B) und eventuell eine Spezialfähigkeit (C), aber sie haben keine Belohnung. (Spoiler: die Belohnung ist der Sieg!) Mischt die Endgegnerkarten, zieht zufällig eine Karte, deckt sie auf und legt sie neben die Monster-Lebansanzeige. Legt die 2 Monster-Lebensmarker auf die Felder des Monster-Lebensanzeigers, die mit den Lebenspunkten des Monsters auf der Karte übereinstimmen (D).

Für den Kampf gegen Endgegner gelten die normalen Kampfregeln mit den folgenden Ausnahmen:

- Nachdem alle 3 farbigen Heldenwürfel geworfen wurden, hat der nächste Dungeon Fighter nur noch die Möglichkeit, weiße Bonuswürfel zu werfen. Mit anderen Worten, während des Kampfes gegen den Endgegner könnt ihr **keine farbigen Würfel zurückgewinnen**, indem ihr Schaden nehmt, da ihr einen Angriff des fürchterlichen Endgegners nicht überleben würdet ... Falls ihr keine farbigen und weißen Bonuswürfel mehr zur Verfügung habt, bevor ihr den Endgegner besiegt habt, **verliert ihr das Spiel**.
- Falls es euch gelingt, die Lebenspunkte des Endgegners auf „0“ oder weniger zu reduzieren, **habt ihr das Spiel gewonnen!** Ihr kehrt in der örtlichen Taverne ein und feiert euren Sieg. Dramatische und alberne Siegesposen sind ausdrücklich erwünscht.

WICHTIG: Der sofortige Sieg und alle Spezialfähigkeiten der Helden werden auch im Kampf gegen den Endgegner nach den normalen Regeln aktiviert.

← ZUSAMMENFASSUNG →

VERLIEREN

- Ihr verliert das Spiel, falls während eines Kampfes alle Helden besiegt sind (0 oder weniger Lebenspunkte).
- Ihr verliert das Spiel, falls ihr im Kampf gegen den Endgegner alle farbigen Würfel geworfen habt und euch die weißen Bonuswürfel ausgehen.

GEWINNEN

- Ihr gewinnt das Spiel, falls ihr den Kampf gegen den Endgegner erreicht und ihn besiegt.

← SCHLUSSWERTUNG →

Falls ihr euren errungenen Ruhm bemessen wollt, addiert eure Punkte und schaut dann in der Tabelle rechts nach, welchen Titel ihr errungen habt:

- +1 Punkt pro Goldmünze in der Truhe
- +3 Punkte pro weißem Bonuswürfel in der Truhe
- +5 Punkte, falls kein Held eine Narbe hat
- -1 Punkt pro erhaltener Narbe
- -5 Punkte pro eliminiertem Held
- + Punkte je nach Schwierigkeitsgrad:

Normal	Fies	Inferno
+5 Punkte	+15 Punkte	+25 Punkte

Gesamtpunkte	Titel
0 oder weniger	Elende Versager
1-5	Krabbelgruppe
6-10	Ungeschickte Naivlinge
11-15	Blutige Anfänger
16-20	Möchtegernhelden
21-25	08/15-Helden
26-30	Erfahrene Helden
31-35	Autoren des „Epischen Handbuchs für wahre Dungeon Fighter“
36-40	Von Bardern besungene Legenden
41+	Helden der Helden, deren Heldenhaftigkeit an Heroik nicht zu überbieten ist

UNMÖGLICHE SITUATIONEN

Gelegentlich kann es Situationen geben, in denen ihr mit bestimmten Wurfanforderungen konfrontiert werdet, die einen erfolgreichen Wurf praktisch unmöglich machen. Wenn diese Situationen eintreten, könnt ihr als Gruppe beschließen, euch zurückzuziehen. Falls ihr euch zurückzieht, geht wie folgt vor:

1. Aus Scham verliert jeder Held Lebenspunkte in Höhe der aktuellen Monsterstufe.
2. Legt die aktuelle Monsterkarte zurück in die Spielschachtel.
3. Zieht die nächste Monsterkarte vom Stapel.

HINWEIS: Natürlich geht es bei *Dungeon Fighter* darum, absurde Herausforderungen zu bestehen, daher solltet ihr diese Regel nur in extremen Fällen anwenden. Denkt daran: Die *Dungeon Fighter*-Götter wachen immer über euch; sie mögen keine Feiglinge und belohnen die Kreativen! Habt also keine Angst davor, die Regeln etwas anzupassen, um einen neuen verrückten Wurf zu kreieren.

EFFEKTE DER VERLIESKARTEN

Verlieskarten haben sofortige oder permanente Effekte, die sich auf den aktuellen Kampf auswirken:



GOLDBONUS: Sobald aufgedeckt, legt ihr die angegebene Menge an Goldmünzen vom Vorrat in die Truhe.



GRUPPENHEILUNG x2: Sobald aufgedeckt, heilt jedes Gruppenmitglied 2 Lebenspunkte.



1 WÜRFEL ERHALTEN: Sobald aufgedeckt, legt ihr 1 weißen Bonuswürfel in die Truhe.



GRATISAUSRÜSTUNG: Sobald aufgedeckt, nehmt ihr die oberste Karte vom Ausrüstungsstapel und weist sie einem Helden zu.



MONSTERVORTEIL: Sobald aufgedeckt, addiert den angegebenen Wert zu den Lebenspunkten des Monsters.



BESONDERER WURF: Seht auf S. 18 nach, welche speziellen Wurfanforderungen ihr erfüllen müsst, um einen gültigen Wurf auszuführen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER HELDEN

In diesem Abschnitt werden die Spezialfähigkeiten der Helden näher erläutert. Sofern eine Fähigkeit nicht ausdrücklich besagt, dass sie „nur aktiviert werden kann, wenn der *Dungeon Fighter* trifft/verfehlt,“ wird die Fähigkeit aktiviert, egal wo der Würfel landet.



AGILE INSTINKTE: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* verfehlt. Der Held weicht dem Gegenangriff des Monsters aus, erleidet keinen Schaden und fügt dem Monster trotzdem 2 Schaden zu. (Waffenboni werden nicht angewendet, da sie nur bei einem Treffer wirken.)



GRUPPENHEILUNG: Falls aktiviert, heilt jeder Held 1 Lebenspunkt.



SELBSTHEILUNG: Falls aktiviert, heilt der Held 3 Lebenspunkte.



DURCHBOHRENDER SCHADEN: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* trifft. Addiere 2 zum Wert des Bereichs, in dem der Würfel landet. Dann füge dem Monster Schaden in Höhe der Summe zu.



FOKUSSierter SCHADEN: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* trifft. Der Wert des Bereichs, auf dem der Würfel landet, beträgt „5“.



ERZFEIND: Kann nur aktiviert werden, wenn der *Dungeon Fighter* trifft. Bei Aktivierung erhält der Held einen Schadensbonus gegen die auf dem Symbol angegebene Monsterart: Der Held fügt einem Monster dieser Art 4 zusätzliche Schaden zu.

Falls das Monster im Kampf nicht mit dem Symbol übereinstimmt, fügt der Held dem Monster nur 1 zusätzlichen Schaden zu.

DUNGEON FIGHTER™

DEUTSCHE AUSGABE

ZWEITE EDITION

EINZIGARTIGE HELDENFÄHIGKEITEN

Jeder Held hat eine einzigartige Fähigkeit, die durch den blauen Würfel ausgelöst werden kann (episch!!!). Einige Fähigkeiten verwenden Fähigkeitsmarker, die das Fähigkeitssymbol des Helden zeigen und während eines Kampfes aktiviert werden können. Jeder Marker wird zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt, wie im Folgenden beschrieben.

Brad Nachschlag



KOCHEN: Falls aktiviert, aktiviert den Kochmarker und legt ihn auf die Monsterkarte. Am Ende des Kampfes heilen alle Helden Lebenspunkte in Höhe der Monsterstufe. Deaktiviert den Marker beim Ausruhen.

Edith Immergröll



LIEBLICHE FLÖTE: Falls aktiviert, heilen zuerst alle Helden 1 Lebenspunkt. Dann legt ihr den Flötenmarker mit der aufgedeckten aktiven Seite auf die Monster-Lebansanzeige. Für den Rest dieses Kampfes heilen alle Helden jedes Mal 1 **Lebenspunkt**, wenn ein Dungeon Fighter das Monster trifft. Deaktiviert den Marker beim Ausruhen.

Goldfinga



„GRATIS“-MUSTER: Falls aktiviert, **stiehlt der Held eine Ausrüstung** vom aktuellen Monster: Einmal pro Kampf zieht der Dungeon Fighter 1 Ausrüstungskarte vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab. In der nächsten Ausruhenphase dreht er die gestohlene Ausrüstungskarte um und weist sie einem Helden zu, den die Gruppe bestimmt.

Grace Zielgenau



HELDENHAFTE VERTEIDIGUNG: Kann nur aktiviert werden, wenn der Dungeon Fighter verfehlt. Der Held erleidet 1 Schaden (anstelle des regulären Schadens des Monsters) und fügt dem Monster 4 **Schaden** zu.

Margarhilda



MÄCHTIGER HIEB: Kann nur aktiviert werden, wenn der Dungeon Fighter trifft. Der Held fügt dem Monster **zusätzlichen Schaden** in Höhe der Monsterstufe zu. Falls es der Kampf gegen den Endgegner ist, fügt der Held dem Endgegner +4 Schaden zu.

Marvin



ZEITUMKEHRER: Falls aktiviert, kann der Held **erneut angreifen** und den Zeitumkehrermarker aktivieren. Der Dungeon Fighter kann den Zeitumkehrermarker jederzeit deaktivieren, um einem Helden seiner Wahl einen **erneuten Wurf** zu ermöglichen. Beim Ausruhen wird der Marker automatisch deaktiviert.

Murka Nebelspalter



DOPPELSCHLAG: Kann nur aktiviert werden, wenn der Dungeon Fighter trifft. Der Held fügt dem Monster Schaden entsprechend dem Bereich der Zielscheibe zu, auf dem der Würfel gelandet ist. Dann nimmt der Dungeon Fighter denselben Würfel zurück und wirft ihn erneut, ohne dabei eine Waffe einzusetzen. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Zug aktiviert werden.

Wilrond



MUT: Kann nur aktiviert werden, wenn der Dungeon Fighter trifft. Der Held fügt +3 **Schaden** zu, falls das Monster mehr Lebenspunkte als er selbst hat.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER MONSTER

Einige Monsterkarten haben einen Fähigkeitstext anstelle einer bestimmten Wurfanforderung. Diese Spezialfähigkeiten werden ausgeführt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind:

BANDE: Alle Bereiche der Zielscheibe gelten als Bereich „1“. Nur das Bullseye gilt weiterhin als „10“.

BLUTSAUGEND: Falls ein Dungeon Fighter in seinem Zug verfehlt, erhält das Monster die angegebene Anzahl an Lebenspunkten zurück. Monster können nicht mehr Lebenspunkte haben als zu Kampfbeginn (Monsterkarte + Verlieskarte + Schwierigkeitsgrad).

GIERIG: Falls ein Dungeon Fighter in seinem Zug verfehlt, muss er 1 Goldmünze aus der Truhe ablegen. Falls sich keine Goldmünzen in der Truhe befinden, ignoriert diese Fähigkeit.

KNIFFLIG: Falls der Würfel im Bereich „1“ der Zielscheibe landet, gilt der Wurf als Fehlschlag.

SUPER KNIFFLIG: Falls der Würfel im Bereich „1“ oder „2“ der Zielscheibe landet, gilt der Wurf als Fehlschlag.

TOLLWÜTIG: Falls ein Dungeon Fighter in seinem Zug verfehlt, erleidet jeder Held Schaden in Höhe des Monster-Schadenswerts.

WIDERSTANDSFÄHIG: Der gesamte **ungerade** Trefferwert eines Helden (nach Addition von Waffen und anderen Modifikatoren) wird auf die Hälfte seines Wertes reduziert (abgerundet).

BESONDERE WÜRFE

Wie bereits erwähnt, haben einige Karten ein schwarz-weißes Symbol auf ihrem Banner, das eine besondere physische Art und Weise darstellt, wie ihr den Würfel werfen müsst. Manchmal zeigt das Symbol eine Körperposition oder eine Körperbewegung, die beachtet werden muss, um einen gültigen Wurf auszuführen. Ein anderes Mal zeigt es die Interaktion zwischen dem Würfel (oder dem Dungeon Fighter) mit einem anderen speziellen Element.



ABPRALLWURF: Der Dungeon Fighter stellt die Spielschachtel an einer beliebigen Position auf den Tisch. Der Würfel muss erst die Box berühren und dann den Tisch bevor er die Zielscheibe trifft.



ARMBRUSTSCHUSS: Der Dungeon Fighter muss den Würfel in Richtung der Zielscheibe schnippen.



BEINWURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel unter dem eigenen Bein hindurch werfen.



BLASEWURF: Der Dungeon Fighter legt den Würfel auf die Wurfhand und bläst ihn von dort in Richtung der Zielscheibe.



BLINDER WURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel mit geschlossenen Augen werfen.



DOPPELHÜPFER: Der Würfel muss mindestens zweimal außerhalb der Zielscheibe abprallen, bevor er sie trifft.



ELLBOGENWURF: Der Würfel muss auf dem Ellbogen des Dungeon Fighters starten oder ihn während des Wurfs berühren.



FALSCHER HANDWURF: Der Dungeon Fighter muss mit der schwachen Hand werfen (die Hand, mit der er/sie nicht schreibt).



GEBETSWURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel – wie beim Beten – zwischen den beiden Handflächen halten.



GELIEBENE-HANDWURF: Der Dungeon Fighter nimmt eine Hand des Dungeon Fighters zu seiner Rechten und hält diese Hand am Handgelenk fest. Er muss für seinen Wurf die Hand des anderen Dungeon Fighters verwenden, als wäre es die eigene.



HANDGELENKWURF: Das Handgelenk der Hand des Dungeon Fighters, mit der er/sie den Würfel wirft, muss den Tisch berühren.



HEISSES-EISEN-WURF: Der Dungeon Fighter links vom aktiven Dungeon Fighter wirft ihm den Würfel zu. Diese/r muss ihn fangen und sofort in Richtung der Zielscheibe werfen.



KARTENWURF: Der Dungeon Fighter legt den Würfel auf eine beliebige, nicht verwendete Karte und hält diese Karte, um den Wurf auszuführen.



KELLERWURF: Der Würfel muss die Hand (oder ein anderes Körperteil) des Dungeon Fighters verlassen, während sie sich unterhalb der Tischkante befindet.



KLEINFINGERWURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel mit beiden kleinen Fingern halten.



KOPFWURF: Der Würfel muss auf dem Kopf des Dungeon Fighters starten oder ihn während des Wurfs berühren.



KREISELWURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel wie einen Kreisel drehen, bevor er die Zielscheibe trifft.



NASENWURF: Der Würfel muss auf der Nase des Dungeon Fighters starten oder sie während des Wurfs berühren.



RÜCKWÄRTSWURF: Der Dungeon Fighter muss beim Werfen mit dem Rücken zum Tisch stehen (er/sie darf Hüfte und Nacken drehen, um die Zielscheibe zu sehen).



SCHLAGWURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel mit der Handfläche treffen.



SITZWURF: Der Dungeon Fighter setzt sich auf den Boden und muss, unabhängig von seiner/ihrer Körpergröße, die Augen auf Tischhöhe halten, um den Würfel zu werfen.



SPRUNGWURF: Der Dungeon Fighter muss in die Luft springen und den Würfel noch in der Luft werfen.



TANZWURF: Der Dungeon Fighter startet in Richtung Zielscheibe und dreht sich um 360°, bis er/sie wieder die Zielscheibe sieht. Dann muss der Dungeon Fighter sofort werfen.



WEITWURF: Der Dungeon Fighter muss vor dem Wurf einen Schritt vom Tisch zurücktreten.



X-WURF: Der Dungeon Fighter muss den Würfel zwischen den Handgelenken halten und mit den Unterarmen ein „X“ bilden.



ZYKLOPFWURF: Die Hand des Dungeon Fighters, die den Würfel wirft, muss sich direkt vor dem eigenen geschlossenen Auge befinden.



— Euch gefällt Dungeon Fighter? —

STELLT EUCH NEUEN ABENTEUERN.
NEUE HELDEN, NEUE MONSTER, NEUE VERLIESE, NEUE WÜRFEL UND VIEL
NEUES SPIELMATERIAL MIT ABGEFAHRENEN (FEHL-)WURFMÖGLICHKEITEN!



*Labyrinth
der launischen
Lüfte*



*Vulkan
der vielfältigen
Verbrennungen*



*Festung
des flutschigen
Frosts*



*Gruft
der griesgrämigen
Geister*

TAUCHT EIN IN FANTASTISCHE
ABENTEUER MIT DEM
NEUEN DUNGEON FIGHTER
ROLLENSPIEL:

**ONE MORE
QUEST**





**HORRIBLE
GUILD**

SPIELDESIGN: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino
und Aureliano Buonfino
ENTWICKLUNG DER 2. EDITION: Renato Sasdelli,
Lorenzo Silva und Andrea Lugli
ILLUSTRATIONEN: Giulia Ghigini
GRAFIKDESIGN: Fábio Frencl
ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN: Noa Vassalli und Antonio Del
Bono
SPIELREGEL: Alessandro Pra', Maria-Angela Silleni
und William Niebling
3D-KÜNSTLER: Paolo Lamanna und Edoardo Roncaldier
PROJEKTMANAGER: Renato Sasdelli

PRODUKTIONSMANAGER: Flavio Mortarino
Besonderer Dank an unsere Spieletester: Hjalmar Hach,
Federico Corbetta, Camilla Muschio, Laura Severino,
Matteo Carioni, Federico "Toy" Dossi, Sara Freddini,
Valentina Goriotti, Pietro Righi Riva

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Sven Biberstein
REDAKTION UND LAYOUT: Sabine Machaczek
LOGO-DESIGN: Marina Fahrenbach
HERAUSGEBER: Heiko Eller-Bilz
BESONDERER DANK AN: Roland Goslar, Andrea
Mohra, Peer Lagerpusch, Dirk Nielsen, Sören Textor

Harald Bilz gewidmet.



www.heidelbaer.de