

Im Drachen-Labyrinth

Ein fantastisches Spiel für 2–8 Abenteurer ab 10 Jahren

von David R. Meggary

Spielvorbereitung: 10 Minuten

Spieldauer: 30 Minuten bis 2 Stunden und mehr

Worum geht es bei „Drachen-Labyrinth“?

Die Spieler werden zu Figuren einer Fantasy-Welt, zu Abenteurern: Sie werden zu Helden, Elfen usw. und jede Figur hat besondere Stärken. Der HELD z.B. ist ein guter Kämpfer.

Diese Abenteurer haben ein uraltes Verlies gefunden, unser Labyrinth. In diesem Labyrinth sollen gewaltige Schätze versteckt sein. Allerdings, diese Schätze sollen von gefährlichen Ungeheuern bewacht werden.

Aber unsere Abenteurer sind tapfer. Unerschrocken wagen sie sich hinab in das Labyrinth – in die erste Ebene (darunter führen weitere Geschosse immer weiter in die Tiefe).

Unser ELF kommt in dem modrigen Gang nur langsam voran (maximal 5 Felder pro Zug), er ist vorsichtig. Da – eine Tür! Mit klopfendem Herzen stößt er die Tür auf und tritt in den dahinter liegenden Raum. Schimmert es dort in der Ecke nicht silbrig? Ein Schatz! Aber – was ist das? Dieses gräßliche, grüne Ding, das sich jetzt zu schrecklicher Größe aufrichtet! Ein Brüllen ertönt, als sich das Ding auf unseren ELF stürzt.

Decken wir den Mantel des Schweigens über das Geschehen.

Klar ist, daß der ELF, bleibt er Sieger, den Schatz an sich nehmen kann. Geht es schief – so spielt das Leben (im Spiel natürlich nur).

In groben Zügen wäre das eigentlich der Spielablauf. Jeder Abenteurer hat die Aufgabe, eine bestimmte Anzahl an Schätzen einzusammeln und mit diesen Schätzen das Labyrinth wieder zu verlassen.

Aber glauben Sie nicht, das wäre so einfach. Da gibt es Fallen, Geheimtüren, Zauberei und magische Waffen. Da lauern gefährliche Ungeheuer; je tiefer man hinabsteigt, desto gefährlicher werden sie.

Und es gibt tatsächlich Abenteurer, die hinter einer Ecke warten, bis ein Kollege mit seinen sauer eroberten Schätzen auftaucht – schlimm, schlimm!

Aber wir fangen ganz einfach an – mit dem Einführungsspiel; zwei bis vier Spieler, nur HELDEN oder ELFEN sind erlaubt.

Im Expertenspiel kommt dann unter anderem noch ein ZAUBERER dazu. Aber das Spiel wird dadurch nicht schwerer, nur noch spannender. Am besten, Sie probieren das gleich mal aus. Auf, auf, das „Drachen-Labyrinth“ wartet auf Sie!

stücken wieder aus dem Verlies herauskommt – lebend natürlich – und das Große Treppenhaus erreicht.

Vorbereitung des Spiels

1. Spielplan auf den Tisch legen.
2. Sortieren Sie alle Karten nach Farben – in 7 Stapel.
3. Die weißen „Zauber“-Karten legen Sie beiseite. Sie werden im Basis-Spiel nicht benötigt.
4. Teilen Sie nun jeden der 6 verschiedenfarbigen Stapel auf: in Ungeheuer und in Schätze. Diese 2 x 6 Stapel legen Sie neben den Spielplan, sortiert nach den Ebenen (1.–6.).
5. Zertrennen Sie nun den Bogen mit den kleinen Spielmarken in zwei Häufchen: GRÄBER und ZAHLEN.

Der Labyrinth-Plan

Sehen Sie sich das Labyrinth (den Spielplan) genau an!

- Alle Räume sind rechteckig und haben in jeder Ebene eine andere Farbe! Es gibt sechs Ebenen (1–6).
- Die Säle sind große, eher runde Flächen in grünlicher Farbe (Küche, Waffenkammer usw.).
- Die Gänge werden durch kleinere Felder in grünlicher Farbe dargestellt.
- Die Treppen trennen jeweils zwei Ebenen voneinander.
- Die normalen Türen werden durch schwarze Balken auf ihrer Oberseite gekennzeichnet.
- Alle Geheimtüren sind oben weiß gestrichelt.

Basis-Spiel

für 2–4 Spieler

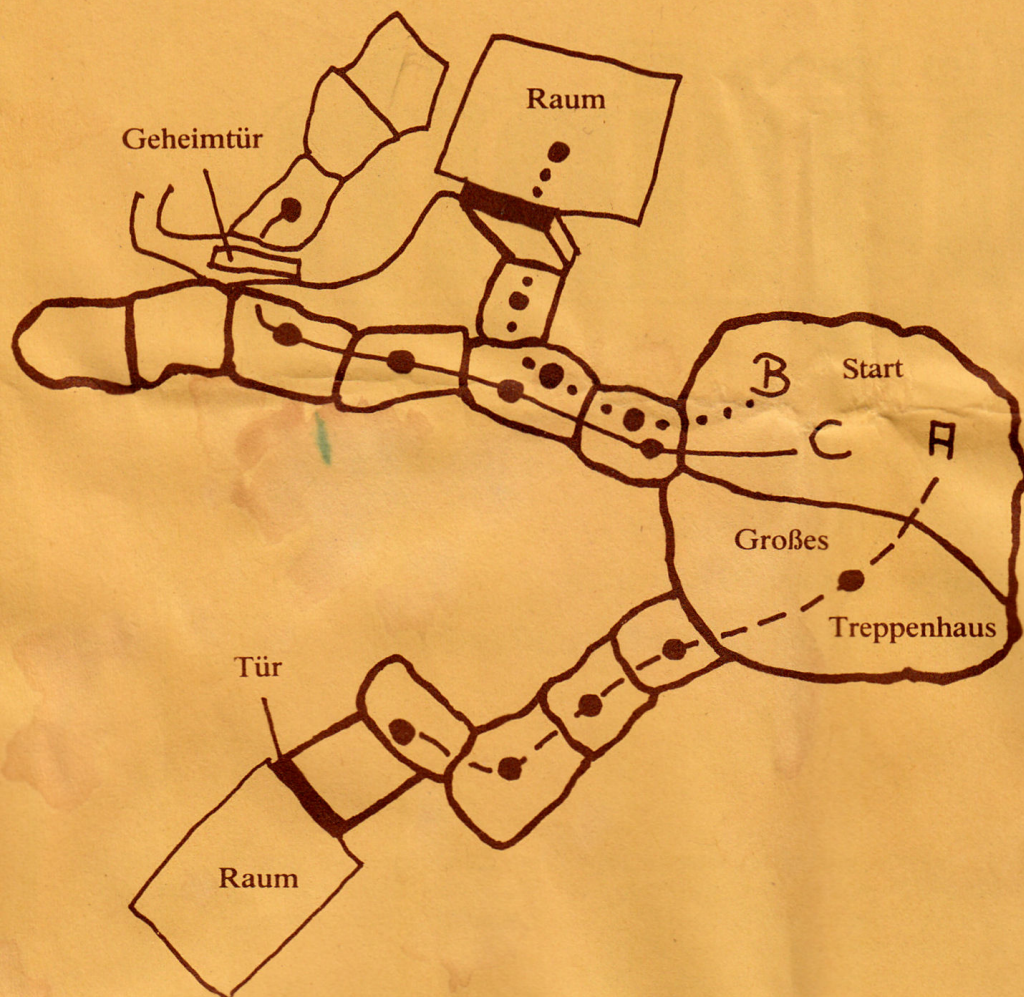
Dieses Einführungsspiel ist für 2 bis 4 Spieler, die als „Helden“ oder „Elfen“ am Spiel teilnehmen.

Spieldauer ca. 1 Stunde.

Ziel des Spiels

Der Abenteurer gewinnt das Spiel, der als erster mit mindestens 10000 Gold-

Bewegungsbeispiele



1. **Abenteurer A** geht 5 Felder und muß vor der Tür des Raumes stehen bleiben. Erst im nächsten Zug kann er den Raum betreten.
2. **Abenteurer B** geht 3 Felder. Mit dem 4. Schritt geht er durch die Tür und betritt den Raum. Jetzt muß er kämpfen. Besiegt er das Ungeheuer, kann er mit seinem 5., letzten Schritt, den Raum wieder verlassen.
3. **Abenteurer C** geht 4 Felder und bleibt vor der Geheimtür stehen. Er würfelt, erzielt eine 1 und hat somit die Geheimtür gefunden und geöffnet. Er macht seinen letzten Schritt durch die Geheimtür hindurch.

Die Wahl des Abenteurers

Im Basis-Spiel kann ein Spieler entweder einen
 – **ELF** (max. 2 im Spiel)
 oder einen
 – **HELD** (max. 2. im Spiel)
 darstellen.

Der ELF: Elfen sind im Spiel schwächere Kämpfer, aber sie haben den Vorzug, Geheimtüren sehr viel leichter entdecken zu können.

Der HELD: Helden sind bessere Kämpfer, tun sich aber mit dem Finden von Geheimtüren schwer.

Entscheiden Sie sich nun, welchen Abenteurer Sie spielen wollen. Alle Spieler würfeln – wer die höchste Augenzahl erzielt, wählt seinen Abenteurer zuerst aus. Dann folgt der Spieler

mit der zweithöchsten Augenzahl, usw. Nehmen Sie eine Spielfigur und stellen Sie sie auf das Feld **Start** – im großen Treppenhaus. Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler kann in seinem Zug:

- a) Seinen Abenteurer bewegen (max. 5 Felder).
- b) Betritt er dabei einen Saal oder Raum mit einem Ungeheuer, so muß er anhalten und kämpfen.
- c) Nach dem Kampf kann er seinen Abenteurer weiter bewegen, falls seine Reichweite von 5 Feldern noch nicht ganz aufgebraucht ist.
- d) Ein Abenteurer kann jederzeit anhalten und nach Geheimtüren suchen, dann eventuell seine Bewegung fortsetzen.

Der Spielablauf

Worum es geht:

Sie wagen sich in der Rolle eines Abenteurers in dieses Labyrinth – auf der Suche nach Schätzen.

Diese Schätze gibt es – in den Räumen und Sälen. Leider wird jeder Schatz von einem Ungeheuer bewacht.

Sie müssen also zunächst dieses Ungeheuer besiegen, dann erst können Sie den Schatz an sich nehmen.

Und mit Ihren Schätzen müssen Sie den Ausgang des Labyrinths erreichen – das **GROSSE TREPPENHAUS**.

Sehen Sie sich das Labyrinth und seine 6 Ebenen an. Die Ebene 1 ist wesentlich ungefährlicher als die Ebene 6. Überlegen Sie also gut, wohin Sie gehen wollen.

1. Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann mit seiner Figur ziehen, ohne zu würfeln. Er hat die Wahl, 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder weit zu ziehen – oder stehen zu bleiben (um z.B. gegen ein Ungeheuer zu kämpfen, um noch einmal nach einer Geheimtür zu suchen usw.).
 Jeder Spieler kann während seines Zuges beliebig die Richtung wechseln.
2. Beim Ziehen einer Figur zählt jedes Feld der Gänge und Treppen. Die größeren Säle zählen ebenfalls als ein Feld. Türen und Geheimtüren zählen nicht als Feld.
3. Durch eine **normale Tür** kann ein Abenteurer gehen, wenn er das nächste Feld **hinter der Tür** erreicht. **Geheimtüren** müssen erst „entdeckt“ werden, ehe ein Abenteurer hindurchgehen kann (siehe nächstes Kapitel).
4. Auf jedem Feld, egal welcher Art, dürfen auch mehrere Abenteurer gleichzeitig stehen.
 Im Zug dürfen Figuren anderer Spieler übersprungen werden.
5. Betritt ein Abenteurer als erster einen Raum, so muß er anhalten und gegen das Ungeheuer kämpfen, das sich in diesem Raum aufhält (siehe „Kampf gegen Ungeheuer“).
6. Mit Ausnahme der „Großen Halle“ lauern in allen anderen Sälen – und natürlich in den Räumen – Ungeheuer.
 Der Abenteurer muß anhalten und gegen das Ungeheuer kämpfen – wichtig ist hier die Ebene, in der der Kampf stattfindet (siehe „Kampf gegen Ungeheuer“). Die Ebene eines Saales wird von der Farbe der benachbarten Räume bestimmt.
7. Wurde das Ungeheuer in einem Raum besiegt, so gilt dieser als „ungefährlich“. Zur Kennzeichnung legt man eine Marke „Grab“ in den Raum, der nun wie ein normales Gang-Feld zählt.

Türen und Geheimtüren

1. Ein Abenteurer kann jederzeit durch eine normale Tür gehen, wenn er noch genug Bewegungsmöglichkeiten hat, um das Feld hinter der Tür zu betreten (Bewegung maximal 5 Felder pro Runde).
2. Geheimtüren sind versteckt und müssen erst gefunden und geöffnet werden.
3. Um eine Geheimtür zu „knacken“, muß ein Abenteurer auf dem Feld vor der Tür anhalten. Dann würfelt der Abenteurer mit 1 Würfel.
– Ein ELF „findet“ die Geheimtür, wenn er 1–4 würfelt.
– Ein HELD muß 1 oder 2 würfeln, um sie zu finden.
4. Findet der Abenteurer die Geheimtür, so hat er sie gleichzeitig geöffnet und er kann seine Bewegung fortsetzen – sofern er seine Bewegungsmöglichkeit noch nicht ausgeschöpft hat (seine 5 Felder gezogen hat).
Ein Abenteurer kann durch eine von ihm „geknackte“ Geheimtür jederzeit hindurchgehen wie durch eine normale Tür.
5. Kann ein Abenteurer eine Geheimtür nicht „knacken“, so ist seine Bewegung für diese Runde beendet. Er kann aber in den nächsten Runden weiter versuchen, diese Tür zu knacken – er muß nur vor der Tür stehen bleiben.
Er kann aber auch weitergehen, aber erst in der nächsten Runde.

Kampf gegen Ungeheuer

Betrifft ein Abenteurer einen Saal oder Raum mit einem Ungeheuer (ohne GRAB-Marke), so muß er sofort anhalten und gegen das Ungeheuer kämpfen.

1. Der Spieler stellt fest, in welcher Ebene (1, 2, 3 usw.) sich sein Abenteurer aufhält.
2. Der Spieler zieht von dem „Ungeheuer“-Stapel der betreffenden Ebene die oberste Karte.
3. Diese Karte legt der Spieler offen vor sich hin, so daß jeder sie sehen kann.
4. Dann würfelt der Spieler mit 2 Würfeln. Die gewürfelte Augenzahl vergleicht er mit der Zahl auf der Ungeheuer-Karte.
Beispiel: Riesenratte (Abb. Karte)
Ist der Abenteurer z.B. ein ELF, so steht dort die Zahl „5“.

- Ist die gewürfelte Augenzahl gleich oder höher als die Zahl auf der Karte, dann wurde das Ungeheuer besiegt.
 - Ist die gewürfelte Augenzahl niedriger als die Zahl auf der Karte, so folgt ein Gegenangriff des Ungeheuers (siehe folgenden Abschnitt).
(Anmerkung: Steht hinter der Bezeichnung des Abenteurers ein „-“, so kann im Basis-Spiel dieses Ungeheuer nicht besiegt werden – weiter mit Gegenangriff.)
5. Ist das Ungeheuer besiegt, so wird diese Karte zurück unter den Stapel geschoben.
– Fand der Kampf in einem Raum statt, so zieht der Spieler nun die oberste Schatz-Karte der Ebene, in der der Kampf stattgefunden hat.
In den Raum wird nun eine GRAB-Marke gelegt – es gibt hier nie wieder ein Ungeheuer.
– Fand der Kampf in einem Saal statt – Pech gehabt. Ungeheuer in Sälen besitzen niemals Schätze.
Und als Ersatz taucht anschließend ein neues Ungeheuer auf – erst nach dem dritten Ungeheuer ist hier Ruhe; das heißt, erst wenn das dritte Ungeheuer in diesem Saal besiegt wurde, kann hier eine Grab-Marke abgelegt werden.
 6. Hat ein Abenteurer ein Ungeheuer besiegt, das Schätze von anderen Abenteurern besitzt, so gehören ihm auch diese Schatz-Karten.
 7. Betritt ein Abenteurer einen Raum, in dem bereits ein anderer Abenteurer gegen ein Ungeheuer kämpft, so muß auch er eine Ungeheuer-Karte ziehen und kämpfen.
In solchen Fällen sind dann mehrere Ungeheuer in einem Raum.

Der Gegenangriff eines Ungeheuers

Ge-würfelte Zahl	Die Folgen	Auswirkung
2	Abenteurer getötet	Läßt alle Schätze fallen. Geht zurück zum Start. Beginnt das Spiel in gleicher Rolle (siehe spez. Hinweis)
3, 12	Abenteurer schwer verwundet	Läßt die Hälfte seiner Schatzkarten fallen. Muß in der nächsten Runde zum Start zurückgehen und von vorn beginnen.
4, 5, 9, 10	Abenteurer leicht verwundet	Läßt 1 beliebige Schatzkarte fallen. Geht zwei Felder zurück im Gang. Setzt 1 Runde aus.
6, 8	Abenteurer bewußtlos	Läßt 1 beliebige Schatzkarte fallen. Geht ein Feld zurück.
7, 11	Nichts passiert	keine

Hat ein Spieler in einem Kampf gegen ein Ungeheuer niedriger gewürfelt als die angegebene Zahl, dann greift das Ungeheuer selbst an!
Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln ein zweites mal. Das Ergebnis findet er in der vorangegangenen Tabelle.

Erklärungen zu den „Gegenangriffen“

1. Verliert ein Abenteurer bei einem Kampf Schätze, so muß er den Raum oder den Saal kennzeichnen.
Er nimmt zwei „Zahlen-Marken“ mit der gleichen Nummer. Eine Marke legt er auf den Ort des Kampfes (Raum oder Saal). Die andere Marke legt er auf die Ungeheuer-Karte und schiebt die verlorene(n) Schatzkarte(n) darunter.
Dieser Stapel wird neben dem Spielplan abgelegt.
2. Muß der Abenteurer die Hälfte seiner Schatzkarten fallen lassen (wenn er eine 3 oder 12 gewürfelt hat), so teilt er seine Schatzkarten nach Belieben in zwei verdeckte Stapel auf. Der links von ihm sitzende Spieler wählt den Stapel aus, den der Abenteurer fallen lassen muß.
3. Muß ein Abenteurer zurück zum Start, Felder zurück gehen oder eine Runde aussetzen, so können andere Abenteurer versuchen, das Ungeheuer zu besiegen und die verlorenen Schätze an sich zu nehmen – bevor der Eigentümer wieder eingreifen kann.
4. Bleibt ein Abenteurer am Ort des Kampfes, so kann er in der nächsten Runde stehen bleiben und noch einmal kämpfen – oder wegziehen.
Zieht er weiter, so muß er den Ort, wie unter 1. beschrieben, mit einer Zahlen-Marke kennzeichnen.
5. Hat ein Ungeheuer nach einem Kampf keinen Schatz zu bewachen, so schiebt man die Ungeheuer-Karte unter den Stapel, sobald es alleine ist.
6. Besitzt ein Abenteurer keine Schätze, so kann er auch keine fallen lassen. Alle anderen Auswirkungen müssen aber befolgt werden.
7. Wurde ein Abenteurer getötet und beginnt das Spiel neu, so hat er die Erinnerungen an Geheimtüren und wie man sie öffnet verloren (er muß erneut würfeln).

Spezielle Ungeheuer-Karten

Käfig! 1–6 Runden aussetzen.
Es findet kein Kampf statt. Der Spieler würfelt mit 1 Würfel und muß dann entsprechend viele Runden aussetzen – er ist gefangen. Danach kann der Abenteurer, falls der Käfig in einem Raum war, eine Schatzkarte ziehen.



Riesen-Ratte

Blitzstrahl	7
Feuerkugel	2
Zauberer	6
Superheld	3
Held	4
Elf	5

Falltür! Stürzt in einen Saal der nächsttieferen Ebene.
Es findet kein Kampf statt. Der Spieler kann zwar eine Schatzkarte ziehen, aber sein Abenteuerer stürzt in einen Saal der darunter liegenden Ebene. Der Spieler kann wählen, in welchem Saal sein Abenteuerer landet.
Hält sich in dem Saal ein Ungeheuer auf, folgt sofort ein Kampf.

Schatz-Karten

Schatzkarten kann ein Spieler nur an sich nehmen, wenn er das Ungeheuer in dem Raum besiegt hat.
Auf den meisten Schatzkarten ist der Wert des Schatzes in Goldstücken angegeben. Jeder Spieler sollte die Summe seiner eingesammelten Schätze auf dem laufenden halten.
Beträgt die Gesamtsumme mindestens 10000 Goldstücke, sollte sich der Abenteuerer auf den Weg zum Start zurück machen.

Spezielle Schatzkarten

Öffnet Geheimtüren!

Zieht ein Spieler eine solche Schatzkarte, so ist für seinen Abenteuerer jede Geheimtür sofort offen: Er kann hindurchgehen, wie durch eine normale Tür.
Verliert der Abenteuerer diese Karte, so bleiben die Geheimtüren für ihn offen, durch die er bereits gegangen ist.

Magisches Schwert!

Zieht ein Spieler eine solche Schatzkarte, so kann er bei jedem Kampf eine „1“ zu seiner gewürfelten Augenzahl hinzufügen.
Jeder Abenteuerer darf nur ein „Magisches Schwert“ im Kampf verwenden (+2 ist nicht erlaubt).

ESP-Medaillon

Besitzt ein Spieler eine solche Schatzkarte, so kann sein Abenteuerer mit Hilfe dieses Magischen Medaillons durch die Wände sehen. Das heißt, er erkennt die Ungeheuer schon vom Flur aus.
Der Spieler kann sich die oberste Ungeheuer-Karte ansehen (nur er allein) und dann entscheiden, ob er in den Raum gehen will. Betritt er den Raum nicht, schiebt er die Karte unter den Stapel.
Das Medaillon wirkt nicht durch mehrere Wände oder über größere Entfernungen.

Kristall-Kugel

Besitzt ein Spieler eine solche Schatzkarte, so kann sein Abenteuerer in jeden

beliebigen Raum des Labyrinths sehen und dort die Ungeheuer und die Schätze erkennen.
Der Spieler wählt einen Raum aus, in den er sehen will. Dann zieht er von dem Stapel der Ebene die oberste Schatz- und Ungeheuerkarte. Er allein sieht sich die Karten an, legt sie neben sich und kennzeichnet sie mit einer Zahlen-Marke.
Der Spieler behält die Karten, bis er in einen anderen Raum sehen will (dann werden die Karten unter den Stapel geschoben), oder bis ein anderer Abenteuerer den Raum betritt und gegen das Ungeheuer kämpfen will (das kann er auch selbst sein).

Zahlen-Marken

1. Zahlen-Marken werden eingesetzt, wenn ein Ungeheuer den Schatz eines Spielers erhält, ohne getötet zu werden. Die Ungeheuer werden gekennzeichnet, so daß der gleiche oder ein anderer Spieler gegen dieses Ungeheuer kämpfen kann, um den Schatz zu erobern.
2. Wenn ein Ungeheuer in einem mit einer Zahlen-Marke gekennzeichneten Raum endgültig getötet worden ist, erhält der siegreiche Spieler alle Schätze des Ungeheuers und zusätzlich einen Schatz vom Schatzstapel dieser Ebene: als Belohnung dafür, daß er diesen Raum von dem Ungeheuer befreit hat.

Wie man das Spiel gewinnt

Der Spieler, der als Erster mit Schätzen im Wert von 10000 Goldstücken (oder mehr) das Startfeld im großen Treppenhause erreicht, gewinnt das Spiel.
Wer auf diesem Rückweg Goldstücke verliert, muß leider umkehren und wieder Schätze sammeln.

Experten-Spiel für 2–8 Spieler

Im Expertenspiel werden alle Regeln des Basis-Spiels verwendet, neue Regeln kommen aber dazu: Für Superhelden, Zauberer und für den Einsatz magischer Schwerter. Im Expertenspiel können auch die „Zauber“-Karten eingesetzt werden.

Ziel des Spiels

Auch hier geht es darum, Schätze zu sammeln und damit zum Startfeld zurückzukehren. Es gewinnt der Aben-

teurer, der zuerst mit der erforderlichen Zahl an Goldstücken das Ziel erreicht.
Die Anzahl der Goldstücke hängt ab von dem Abenteuerer-Typ:

- Ein Elf oder Held benötigt 10000 Goldstücke
- Ein Superheld benötigt 20000 Goldstücke
- Ein Zauberer benötigt 30000 Goldstücke

Vorbereitung des Spiels

1. Wie beim Basis-Spiel.
2. Die Zauber-Karten werden neben den Spielplan gelegt. Maximal zwei Spieler können als Zauberer ins Spiel gehen. Zauberer wählen die Sprüche selbst aus, die sie einsetzen wollen.

Die Wahl des Abenteuerers

Zwei neue Abenteuerer-Typen stehen zur Wahl: Der SUPERHELD und der ZAUBERER.
Jede dieser Figuren kann nur zweimal im Spiel sein.
Der SUPERHELD: Superhelden sind die mächtigsten Kämpfer im Spiel. Sie können gegen die Ungeheuer in den tieferen Ebenen antreten, wo auch die größeren Schätze liegen. Der Superheld benötigt 20000 Goldmünzen zum Sieg.
Der ZAUBERER: Zauberer kämpfen nicht so gut wie Superhelden; auch können sie nicht das „Magische Schwert“ einsetzen. Die Kraft eines Zauberers beruht auf dem Einsatz von Zaubersprüchen. Deshalb sind sie mächtig und benötigen 30000 Goldmünzen zum Sieg. Zauberer bewegen sich am günstigsten auf den Ebenen 4 bis 6.
Nach der Wahl des Abenteuerer-Typs (siehe Basis-Regeln) werden die Spielsteine auf das Startfeld gestellt.

Der Spielverlauf

Der Spielverlauf entspricht dem Basis-Spiel. Die Zusatz-Regeln werden hier erklärt.

- Zaubersprüche
- Neue Regeln für Magische Schwerter

Die Zaubersprüche

Vorbereitung

1. Jeder Zauberer (maximal 2) kann höchstens 7 Zauber-Karten mit sich führen. Wer diese Grenze erreicht, darf keine neue Karte mehr aufnehmen.
2. Sind zwei Zauberer im Spiel, so muß jeder zweimal würfeln. Wer die

höchste Gesamtaugen­zahl erreicht, zieht zuerst eine Karte, dann zieht der zweite Zauberer eine Karte (vom verdeckt liegenden Stapel).

Beide ziehen abwechselnd Karten, bis jeder über 7 Zauber-Sprüche verfügt. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel neben dem Spielplan abgelegt.

Bei nur einem Zauberer erfolgt das Ziehen der Karten ohne würfeln.

3. Zauberer können keine „Magischen Schwerter“ verwenden. Zieht ein Zauberer eine solche Karte vom Stapel, so muß er sie zurücklegen, den Stapel mischen und eine neue Karte ziehen.
4. Zauberer können einen magischen Spruch pro Runde einsetzen. Ein Zauberer kann auch gegen ein Ungeheuer kämpfen, ohne einen Spruch einzusetzen. Die Auswahl, wie er kämpfen will, muß er treffen, bevor er die Ungeheuerkarte zieht.
5. Will ein Zauberer eine Zauber-Karte einsetzen, wählt er eine seiner Karten aus und legt sie offen auf den Tisch. Dann wird die Ungeheuerkarte aufgedeckt und der Spieler würfelt. Ist die gewürfelte Zahl gleich oder höher als der entsprechende Wert auf der Ungeheuer-Karte, dann hat der Spruch das Ungeheuer besiegt.
6. Um ein Ungeheuer mit einem Spruch anzugreifen, muß ein Zauberer in diesem Zug in den Raum gelangen können, genauso, als ob der Zauberer normal mit dem Ungeheuer kämpfen möchte.
Er kann allerdings vor der Tür eines Raumes oder ein Feld vor der Kammer anhalten und von dort seinen Spruch einsetzen.
7. Wird das Ungeheuer durch den Spruch nicht besiegt, so kann es den Zauberer nicht angreifen, wenn dieser außerhalb des Raumes steht.
8. Ein Zauberer, der sich in einem Raum aufhält, kann ein Ungeheuer mit einem Spruch angreifen. Wird das Ungeheuer durch den Spruch nicht besiegt, so kann es nun den Zauberer angreifen. Siehe Tabelle: *Gegenangriff von Ungeheuern*.
9. Besiegt der Zauberer das Ungeheuer mit einem Spruch von außerhalb des Raumes, so kann er dann eintreten und die Schätze an sich nehmen, die das Ungeheuer bewacht hat.
10. Am Ende der Runde muß der Zauberer die eingesetzte Zauber-Karte ablegen – unter den Stapel mit den restlichen Zauber-Karten.
11. Neue Zaubersprüche kann ein Zauberer erwerben, wenn er zurück geht zum GROSSEN TREPPENHAUS. Für jede Runde, die er dort verbringt – ohne zu ziehen – erhält er eine neue Zauber-Karte vom Stapel.

Erklärung der Zaubersprüche

FEUERKUGEL

Dieser Zauberspruch schickt eine riesige Feuerkugel gegen das Ungeheuer und löst es auf. Die Wirkung einer Feuerkugel ist, je nach Ungeheuer, unterschiedlich. Manche Ungeheuer, z.B. rote Drachen, erleiden durch eine Feuerkugel keinerlei Schaden. Auf solchen Ungeheuer-Karten steht anstelle einer Zahl ein Strich.

BLITZSTRAHL

Mit Hilfe dieses Spruchs schickt der Zauberer aus seiner Hand einen mächtigen Blitzstrahl gegen das Ungeheuer. Die Wirkung eines Blitzstrahls ist, je nach Ungeheuer, unterschiedlich. Manche Ungeheuer, z.B. der schwarze Pudding, erleiden durch einen Blitzstrahl keinerlei Schaden.

TELEPORTATION

Mit Hilfe dieses Spruchs kann ein Zauberer aus einem Raum verschwinden und in einem anderen wieder auftauchen. Die Räume können auf einer Ebene darunter oder darüber liegen. Eine Teleportation über mehr als 2 Ebenen ist nicht möglich. Eine Teleportation ist nur für den Zauberer selbst möglich; Ungeheuer oder andere Spieler können nicht versetzt werden.

Eine Teleportations-Karte wird direkt vor einem Kampf eingesetzt – und nur in einem Raum.

Der Zauberer betritt einen Raum, spielt die Zauberkarte aus und begibt sich dann in den neuen Raum – entsprechend obiger Regel. Der Zauberer muß nicht gegen das Ungeheuer in dem ersten Raum kämpfen, dafür aber gegen das Ungeheuer in dem zweiten. In diesem Kampf darf er keinen Zauberspruch mehr einsetzen.

Beispiele:

1. Ein Zauberer bewegt sich 5 Felder vorwärts und steht vor einem Raum. Er kann das Ungeheuer in diesem Raum nicht mit einem Zauberspruch angreifen, weil er keinen Zug mehr übrig hat, um den Raum zu betreten.
2. Ein Zauberer bewegt sich 3 Felder vorwärts, hält vor einem Raum an und wirft eine Feuerkugel hinein. Das Ungeheuer in diesem Raum ist ein Vampir. Der Zauberer würfelt eine 10, besiegt den Vampir, tritt in den Raum ein und nimmt den Schatz an sich.
3. Ein Zauberer bewegt sich 4 Felder vorwärts, hält vor einem Raum an und wirft einen Blitzstrahl hinein. Das aufgedeckte Ungeheuer ist ein blauer Drache, der gegen den Blitzstrahl immun ist. Der unverletzte Drache

kann aber den Zauberer nicht angreifen, weil dieser sich außerhalb des Raumes befindet. Der Zauberspruch ist aber verbraucht und muß abgelegt werden.

4. Ein Zauberer bewegt sich 2 Felder vorwärts in die Waffenkammer auf der 3. Ebene hinein. Er setzt einen Teleportationsspruch ein. In der Kammer befindet sich eine Riesenschlange, gegen die der Zauberer aber nicht kämpfen muß, da er verschwindet, bevor die Schlange angreifen kann. Der Zauberer kann nun seinen Spielstein in jeden beliebigen Raum der Ebenen 2, 3 oder 4 stellen. Kommt er dort an, muß er gegen das Ungeheuer dort kämpfen.

Magische Schwerter

1. Ein „Magisches Schwert“ ist eine verzauberte Waffe. Im Expertenspiel wird durch das magische Schwert bei jedem Wurf +1 oder +2 dazugezählt, wenn der Abenteurer ein Ungeheuer angreift. Es kann immer nur ein magisches Schwert auf einmal von einem Spieler eingesetzt werden. Zauberer können niemals ein magisches Schwert verwenden.
2. Findet ein Spieler ein magisches Schwert, so würfelt er mit beiden Würfeln, um herauszufinden, wie mächtig der Zauber ist.

Gefunden auf **Wird bei dieser Augenzahl zu einem**

Ebene:	Schwert +1	Schwert +2
1	2 – 11	12
2, 3	2 – 9	10 – 12
4, 5	2 – 8	9 – 12
6	2 – 6	7 – 12

3. Wird ein magisches Schwert bei einem Angriff auf ein Ungeheuer eingesetzt, wird zu der erwürfelten Augenzahl +1 oder +2 (je nach Stärke) dazugezählt. Z.B.: Ein Elf benötigt eine 7 oder mehr, um ein bestimmtes Ungeheuer zu besiegen. Verfügt er aber über ein Schwert +2, so genügt als Würfelergebnis schon eine 5 ($5 + 2 = 7$) und das Ungeheuer ist besiegt.
4. Magische Schwerter ermöglichen es den Spielern außerdem, Ungeheuer zu besiegen, die sonst zu stark für sie sind. Das sind die Ungeheuer aus den tieferen Ebenen, die bei bestimmten Abenteurertypen einen „-“ statt einer Zahl zeigen.
Ein Abenteurer mit einem Schwert +1 kann ein solches Ungeheuer töten, wenn er eine 12 würfelt.
Ein Abenteurer mit einem Schwert +2 kann ein solches Ungeheuer töten, wenn er eine 11 oder 12 würfelt.

Wie man das Spiel gewinnt

Gewinner ist der Spieler, der als Erster mit der Anzahl an Schätzen, die für seinen Abenteurer-Typ vorgeschrieben sind, das Startfeld im großen Treppenhaus erreicht.

Zusätzliche Regeln für die Erweiterung des Experten-Spiels

Schätze in Sicherheit bringen

Jeder Spieler kann, wenn er will, während des Spiels das GROSSE TREPPENHAUS aufsuchen, um dort seine bis dahin gesammelten Schätze in Sicherheit zu bringen. Sobald er das Große Treppenhaus erreicht, deponiert er seine Schätze (schiebt sie halb unter den Spielplan vor sich), die somit bei einem Kampf nicht mehr verloren gehen können. Der Spieler setzt dann im nächsten Zug das Spiel fort.
Ein Spieler muß nicht alle seine Schatzkarten dort deponieren, die Auswahl bleibt ihm überlassen.

Überfälle

Jeder Abenteurer hat die Möglichkeit, andere Abenteurer zu überfallen. Jeder Spieler kann einen Überfall erklären, wenn er auf einem Feld landet, auf dem bereits einer oder mehrere Abenteurer stehen, oder wenn er an einem solchen Feld vorbeizieht.
Natürlich kann auch ein vorbeiziehender Abenteurer von denen überfallen werden, an denen er vorbeizieht.
Wird ein Überfall erklärt, stoppt sofort jede Bewegung. Ist der Überfall durchgeführt, so ist dann auch der Zug des Spielers beendet, der an der Reihe war.
Zwei Spieler können somit durch gegenseitige Überfälle ihre Abenteurer für längere Zeit auf demselben Feld festhalten.

Ein Überfall wird wie folgt abgewikkelt:
Wird ein Überfall angekündigt, egal ob von einem oder von beiden Spielern, so erfolgt ein Schlagabtausch, bei dem jeder Abenteurer einmal zuschlagen darf: jeder versucht, beim Gegner einen Treffer zu landen!
Der Spieler, der den Überfall (zuerst) erklärt hat, fungiert als Angreifer, sein Gegner als Verteidiger.
Siehe die folgende Tabelle.
Dann darf der Angegriffene zurückschlagen und jetzt gilt er als Angreifer und sein Gegner als Verteidiger.

Der Angreifer würfelt jeweils mit zwei Würfeln. Er erzielt einen Treffer, wenn er mindestens die angegebene Augenzahl erreicht.

Überfall-Tabelle

Angreifer ist:	Verteidiger ist:			
	Elf	Held	Superheld	Zauberer
Elf	7	8	10	10
Held	6	7	9	11
Superheld	5	6	7	10
Zauberer	8	9	11	9

Magische Schwerter können wie beim Kampf gegen Ungeheuer eingesetzt werden.
Wird ein Treffer erzielt, muß der Getroffene die Folgen nach der Tabelle „Gegenangriff von Ungeheuern“ ermitteln und ausführen.

Ein Beispiel:
Ein Superheld überfällt einen Helden auf der zweiten Ebene. Es kommt zum Kampf und der Superheld würfelt eine 7; er erzielt also einen Treffer bei dem Helden.
Der Held schlägt zurück und würfelt ebenfalls eine 7; sein magisches Schwert +1 ergibt dann zwar eine 8, aber das reicht nicht zu einem Treffer (9 erforderlich).
Der Held muß die Trefferfolgen ermitteln. Er würfelt eine 8! Das heißt, der Held läßt eine Schatzkarte fallen und zieht sich um ein Feld zurück. Der Superheld kann diese Schatzkarte sofort an sich nehmen.

Anmerkungen
Werden beide Abenteurer getroffen, müssen beide die Trefferfolgen ermitteln.
Erscheint als Treffer-Ergebnis „Nichts passiert“, so muß der Überfall in der nächsten Runde fortgesetzt werden.
Abenteurer, die „schwer verwundet“ werden, können keinen Überfall mehr ausführen und auch fallengelassene Schätze nicht aufheben.
Stehen zwei Abenteurer auf einem Feld, so können sie beide einen dritten (ankommenden oder vorbeiziehenden) Abenteurer überfallen. Der überfallene Abenteurer kann nur gegen einen Gegner kämpfen, muß aber die Treffer von beiden einstecken.

Überfall mit Zaubersprüchen

Ein Zauberer kann seine Sprüche nicht gegen einen Abenteurer auf demselben Feld einsetzen, er kann aber von einem angrenzenden Feld aus einen Überfall

durchführen. Dies gilt auch, wenn ein Zauberer überfallen wird und seinen Zug auf einem angrenzenden Feld beendet. Sogar ein „schwer verwundeter“ Zauberer kann seine Sprüche für einen Überfall einsetzen.

Überfall-Tabelle für Zauberer

Eingesetzter Spruch:	Opfer ist:			
	Elf	Held	Superheld	Zauberer
Blitzstrahl	3	6	9	11
Feuerkugel	6	5	7	9

Die Tabelle zeigt, welche Augenzahl der Zauberer würfeln muß, um einen Treffer zu erzielen. Getroffene Abenteurer müssen die Folgen wie üblich ermitteln (Tabelle: Gegenangriff von Ungeheuern).
Zauberer können ihre Sprüche nur einsetzen wenn sie selbst am Zug sind; nicht, wenn andere Abenteurer an der Reihe sind.
Läßt ein überfallener Abenteurer Schätze fallen, so kann der Zauberer in dieses Feld gehen und sie an sich nehmen.
Bei mehreren überfallenen Abenteuern wirkt der Spruch nur gegen einen von ihnen.
Betritt ein Zauberer einen Raum und wird dort überfallen, so kann er mit Hilfe eines Teleportations-Spruchs entkommen.

Wandernde Ungeheuer

Besiegte Ungeheuer können bei dieser Variante noch einmal ins Spiel eingreifen. Sie wandern durch die Gänge und fallen dort (nur in Gängen) über Abenteurer her.
Sobald ein Ungeheuer besiegt ist, geschieht folgendes:
Der Spieler, der zuletzt am Zug war, würfelt mit beiden Würfeln. Die folgende Tabelle zeigt dann, in welcher Ebene das Ungeheuer wieder erscheint.

Tabelle für wandernde Ungeheuer

Gewürfelte Augenzahl:	Ungeheuer erscheint in Ebene:
2	1
3	2
4	3 Ebenen höher
5	4 Ebenen höher
6	5 Ebenen höher
7	6
8	5 Ebenen tiefer
9	4 Ebenen tiefer
10	3 Ebenen tiefer
11	3
12	4

Befindet sich in einem Gang der aus-
gewürfelten Ebene ein Abenteurer, so
greift ihn das Ungeheuer sofort an. Der
angegriffene Abenteurer würfelt wie bei
einem normalen Kampf gegen Unge-
heuer und führt dann die Folgen aus.
Unterliegt das Ungeheuer, so verschwin-
det es sofort endgültig aus dem Spiel.
Unterliegt der Abenteurer, so zieht das
Ungeheuer mit den eventuell erbeuteten
Schätzen in den nächstgelegenen Saal.
Die Ungeheuer-Karte wird dort auf die
Schätze gelegt und wer als nächster diese
Kammer betritt, muß gegen dieses Unge-
heuer kämpfen (nicht gegen ein Unge-
heuer vom Kartenstapel).

Neue Abenteurer- Figuren

Neue Abenteurer-Figuren können das
Spiel farbiger gestalten. Bei mehr als vier
Spielern ist es dann sinnvoll, wenn jeder
einen anderen Abenteurer führt.

Der ZWERG:

Ein Zwerg kämpft wie ein Elf. Kommt es
zu einem Kampf mit einem Ungeheuer,
so benutzt der Zwerg die Werte, die
auch für den Elf gelten. Ein Zwerg benö-
tigt 10 000 Goldstücke, um zu gewinnen.
Obwohl der Zwerg Geheimtüren nicht
besser entdecken kann wie ein Held, (er
muß 1 oder 2 würfeln), hat er Vorteile
beim Finden von Fallen. Stößt ein
Zwerg auf eine (Karte) Falle!, so igno-
riert er diese, legt die Karte ab und
nimmt den Schatz an sich.

Der KLERIKER:

Ein Kleriker kann Sprüche einsetzen,
und zwar kann er maximal 4 Sprüche mit
sich tragen. Es handelt sich um neue
Sprüche, die angefertigt werden müssen
(vorhandene Zauber-Karten ändern).

– 2 Karten: Fessel!

Kampfwert des Ungeheuers -2

Dieser Spruch behindert das Unge-
heuer in seiner Verteidigung. Der
Kampfwert des Ungeheuers sinkt um
2 Punkte (entspricht einem +2 auf die
gewürfelte Augenzahl des Klerikers).
Schlägt ein Angriff, bei dem dieser
Spruch eingesetzt wurde, fehl, so
erhält das Ungeheuer keinen Gegen-
angriff.

– 2 Karten: Transport!

Dieser Spruch entspricht der Karte
„Teleportation“ und 2 dieser Karten
sollten entsprechend abgeändert wer-
den.

Ein Kleriker kämpft wie ein Held.
Nur gegen die folgenden Ungeheuer
kämpft er wie ein Superheld: Skelette,

Vampire, Ghule, Mumien, Böse Hel-
den, Böse Superhelden, Hexen und
Böse Zauberer.

Der Kleriker kann andere Abenteurer
nicht überfallen, er selbst kann aber
überfallen werden. Wird er überfallen,
kämpft er wie ein Superheld.
Ein Kleriker kann seine Sprüche „Fessel“
und „Transport“ in jeder beliebigen
Kombination einsetzen. Er kann seine
Sprüche wiederauffüllen wie ein Zau-
berer.

Erleidet ein Kleriker bei einem Gegenan-
griff eines Ungeheuers eine „schwere
Verwundung“, so wird dieses Ergebnis
umgewandelt:

– Er zieht sich ein Feld zurück und ver-
liert eine Schatzkarte. Außerdem muß er
eine Runde aussetzen.

In allen anderen Fällen kann er nicht
verletzt werden, muß auch nicht ausset-
zen, kann aber getötet werden oder
Schätze verlieren.

Ein Kleriker benötigt 20 000 Goldstücke,
um zu gewinnen.

Der HOBBIT:

Der Hobbit zieht maximal 4 Felder pro
Runde. Er kämpft wie ein Held oder ein
Elf, je nachdem, wer von beiden den
höheren Kampfwert des Ungeheuers
aufweist.

Bei dem Gegenangriff eines Ungeheuers
wird das Ergebnis „11“ umgewandelt in
die „6, 8“.

Ein Hobbit kann sich mit 7 Geschoßen
bewaffnen. Diese Geschoße werden ein-
gesetzt wie Sprüche im Kampf und sie
haben den Vorteil, daß ein Ungeheuer,
wird es nicht besiegt, keinen Gegenan-
griff hat. Ein Geschoß bringt einen
Zuschlag von +2 auf die gewürfelte
Augenzahl des Hobbits. Wie bei einem
Spruch muß der Einsatz eines Geschos-
ses vorher angekündigt werden.

Geschosse können wie Sprüche wieder
aufgefüllt werden.

Ein Hobbit kann Geheimtüren mit
einem Wurf von 1 bis 3 öffnen.

Hobbits ignorieren Fallen wie Zwerge
auch. Ein Hobbit benötigt 10 000 Gold-
stücke, um zu gewinnen.

Der DIEB:

Ein Dieb zieht sechs Felder pro Runde
maximal. Er kämpft wie ein Held und
bei allen ersten Angriffen auf Ungeheuer
addiert der Dieb +1 zu seiner gewürfel-
ten Augenzahl (Überraschung!). Besiegt
der Dieb das Ungeheuer nicht, so muß
er bei Gegenangriffen nur das Ergebnis
„2“ akzeptieren; alle anderen Ergebnisse
ignoriert er.

Greift der Dieb jedoch in zwei aufeinan-
derfolgenden Runden das gleiche Unge-
heuer an, so verliert alle oben genannten
Vorteile und kämpft normal wie ein
Held.

Erzielt der Dieb bei einem Kampf eine
12, so hat er dem Ungeheuer den Schatz

gestohlen, ohne daß es zum Kampf
kommt. In diesen Fällen erhält er einen
Bonuszug von 3 Feldern, darf dabei aber
keinen weiteren Kampf eingehen.
Ein Dieb öffnet Geheimtüren mit einem
Wurf von 1 oder 2. Er ignoriert alle Fal-
len mit Ausnahme derjenigen, die ihn in
einen Raum eine Ebene tiefer befördern.
Ein Dieb benötigt 30 000 Goldstücke, um
zu gewinnen.

Erfinder: David R. Megarry
Entwicklung: Gary Gygas, Michael Gray
Bearbeitung: Steve Winter
Copyright 1975, 1980, 1981 by TSR, Inc
Produktverantwortung: Reiner Müller



**Altenburg-
Stralsunder AG**

Fasanenweg 5

D-7022 Leinfelden

1. Gegenangriff von Ungeheuern

Gewürfelte Zahl	Die Folgen	Auswirkung
2	Abenteurer getötet	Läßt alle Schätze fallen. Geht zurück zum Start. Beginnt das Spiel in gleicher Rolle (siehe spez. Hinweis)
3, 12	Abenteurer schwer verwundet	Läßt die Hälfte seiner Schatzkarten fallen. Muß in der nächsten Runde zum Start zurückgehen und von vorn beginnen.
4, 5, 9, 10	Abenteurer leicht verwundet	Läßt 1 beliebige Schatzkarte fallen. Geht zwei Felder zurück im Gang. Setzt 1 Runde aus.
6, 8	Abenteurer bewußtlos	Läßt 1 beliebige Schatzkarte fallen. Geht ein Feld zurück.
7, 11	Nichts passiert	keine

2. Bestimmung magischer Schwerter

Gefunden auf	Wird bei dieser Augenzahl zu einem	
Ebene:	Schwert +1	Schwert +2
1	2-11	12
2, 3	2-9	10-12
4, 5	2-8	9-12
6	2-6	7-12

3. Überfall-Tabelle

Angreifer ist:	Verteidiger ist:			
	Elf	Held	Superheld	Zauberer
Elf	7	8	10	10
Held	6	7	9	11
Superheld	5	6	7	10
Zauberer	8	9	11	9

4. Überfall-Tabelle für Zauberer

Eingesetzter Spruch:	Opfer ist:			
	Elf	Held	Superheld	Zauberer
Blitzstrahl	3	6	9	11
Feuerkugel	6	5	7	9

5. Tabelle für wandernde Ungeheuer

Gewürfelte Augenzahl:	Ungeheuer erscheint in Ebene:
2	1
3	2
4	3 Ebenen höher
5	4 Ebenen höher
6	5 Ebenen höher
7	6
8	5 Ebenen tiefer
9	4 Ebenen tiefer
10	3 Ebenen tiefer
11	3
12	4