BOSS MONSTER™

Ein schön böses Kartenspiel
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren



ANLEITUNG

Willkommen im Dungeon!

Boss Monster bietet dir die Chance, der ultimative Bösewicht zu werden: der Boss deines eigenen Dungeons im Stil eines Sidescroller-Videospiels! Falls du jemals Stunden damit verbracht hast, durch die pixeligen Gefahren eines 8-Bit-Dungeons zu navigieren, dann ist *Boss Monster* genau das Richtige für dich!

Als Boss Monster lockst du unglückselige Helden mit den passenden Schätzen in deinen selbst gebauten Dungeon, um ihre Seelen zu verschlingen. Aber nimm dich in Acht: Dein Dungeon muss so tödlich sein, wie er verführerisch ist, oder diese kümmerlichen Helden werden lange genug überleben, um dich doch tatsächlich zu verwunden ...

Spielmaterial

Grundspiel

8 Boss-Karten



75 Raumkarten



31 Zauberspruchkarten



41 Heldenkarten:

25 Karten Normaler Held



16 Karten Epischer Held



Next Level

12 Boss-Karten



75 Raumkarten



31 Zauberspruchkarten

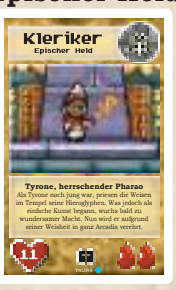


42 Heldenkarten:

25 Karten Normaler Held

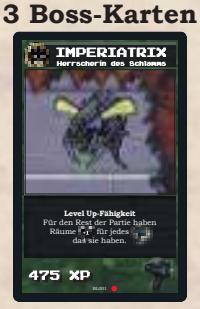


17 Karten Epischer Held



Bruchlandung

3 Boss-Karten



23 Raumkarten



7 Zauberspruchkarten



12 Heldenkarten:

7 Karten Normaler Held



5 Karten Epischer Held



Werkzeuge nach Helden-Art

4 Erweiterte Raumkarten



2 Zauberspruchkarten



20 Ausrüstungskarten

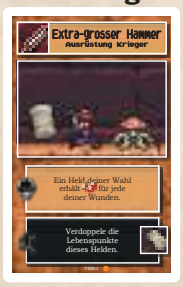


Totale Zerstörung

5 Boss-Karten



24 Ausrüstungskarten



Aufstieg der Minibosse

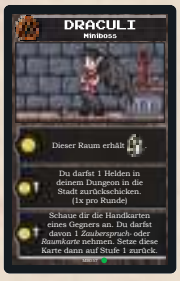
12 Boss-Karten



72 Raumkarten



10 Miniboss-Karten



26 Zauberspruchkarten



42 Heldenkarten:

25 Karten Normaler Held



17 Karten Epischer Held

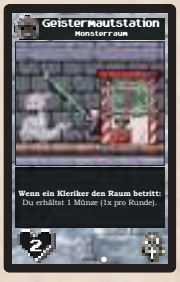


Gewölbe der Schurken

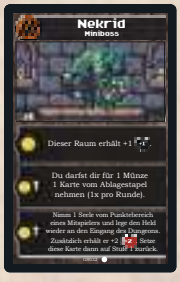
5 Boss-Karten



35 Raumkarten



15 Miniboss-Karten



9 Zauberspruchkarten



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Zusätzliches Material

6 Spielertableaus



76 Münzmarker
Für Spiele mit der Erweiterung „Aufstieg der Minibosse“



28 Marker mit den Werten 1-3
Für Spiele mit den Erweiterungen „Bruchlandung“, „Totale Zerstörung“ und „Gewölbe der Schurken“



Vorderseite



Rückseite

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ziel des Spiels

Das Ziel von *Boss Monster* ist es, Helden in deinen Dungeon zu locken und sie zu töten. Helden, die in deinem Dungeon umkommen, zählen als ***Seelen***. Helden, die den Dungeon überleben, fügen dir ***Wunden*** zu.


Ein Spieler gewinnt, wenn er am Ende einer Runde **10 (oder mehr)** ***Seelen*** besitzt.


Ein Spieler verliert, wenn er am Ende einer Runde **5 (oder mehr)** ***Wunden*** erlitten hat.

So funktionieren die Karten

In *Boss Monster* gibt es verschiedene Kartentypen. Mit den **Raumkarten** kannst du deinen Dungeon ausbauen und mit allerlei fiesen Fallen und gefährlichen Monstern ausrüsten. Diese wirst du auch brauchen, denn die Helden werden versuchen, dir richtig einzuheizen – erst als **Normale Helden**, später als **Epische Helden**! Zum Glück gibt es da noch die **Zaubersprüche**, mit deren Hilfe du sogar deinen Mitstreitern ordentlich in den Kessel spucken kannst! Last but not least gibt es dann natürlich noch das **Boss Monster** – das bist du! –, den Herrscher über der Dungeon, das Grauen, vor dem die Helden erzittern sollen …

Die Raumkarten

Die Räume deines Dungeons sind das Herzstück von *Boss Monster*. Sie ziehen Helden an und fügen ihnen Schaden zu. Es gibt 2 verschiedene Raumtypen: ***Normale Räume*** und ***Erweiterte Räume***. Jede Runde kannst du 1 neuen Raum in deinem Dungeon bauen, bis zu einem Maximum von **5** sichtbaren Räumen, dann musst du alte Räume überbauen, um neue Räume unterzubringen. *Normale Räume* können am vorderen (linken) Ende deines Dungeons **oder** über **jeden** anderen Raum gebaut werden. *Erweiterte Räume* sind Verbesserungen, die **nur** auf existierende Räume **mit mindestens 1 übereinstimmenden Schatzsymbol** gebaut werden können.

Raumsymbol:

Ein silbernes Symbol steht für einen *Normalen Raum*, während *Erweiterte Räume* ein goldenes Symbol haben. Dieses Symbol zeigt außerdem die Art dieses Raumes an: ob es ein *Monsterraum* ist oder ein *Fallenraum*.

= Monsterraum = Fallenraum = Erweiterter Monster- bzw. Fallenraum

Fähigkeit:

Die Fähigkeit einer Karte ist aktiv, solange sie sichtbar und im Spiel ist.

Schaden:

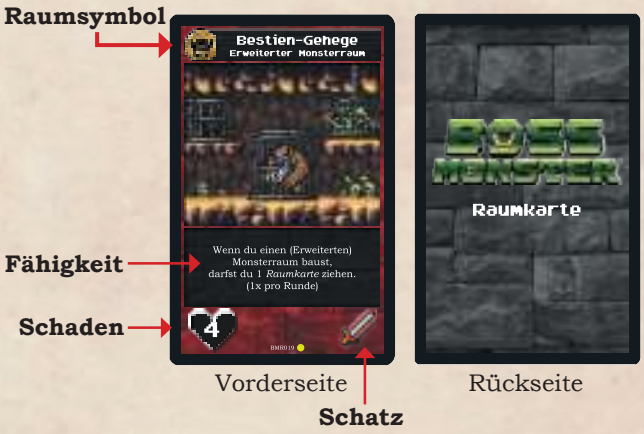
Jedes Mal, wenn ein Held einen Raum betritt, erhält er den hier angegebenen Schaden. Der Held stirbt, wenn er genau so viel oder mehr Schaden als Lebenspunkte hat.

Schatz:

Das Schatzsymbol zeigt an, welche Heldenklasse dieser Raum anlockt. Es gibt 4 verschiedene Schatzarten:

= Relikte = Ausrüstung = Zauberbücher = Gold

Jede Schatzart lockt genau 1 bestimmte Heldenklasse an.



Die Heldenkarten

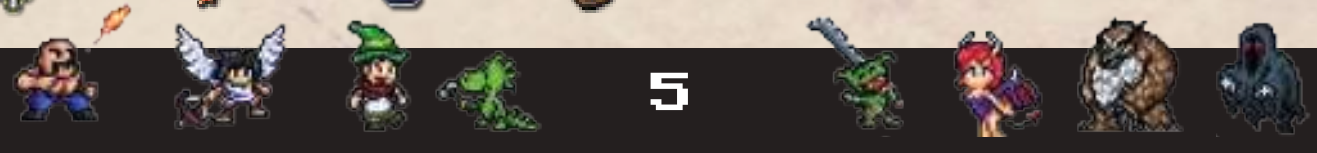
Helden sind die wichtigste Ressource in *Boss Monster*. Helden tauchen in jeder Runde in der ***Stadt*** auf, wo sie auf Abenteuer warten. ***Normale Helden*** sind silbern; ***Epische Helden*** sind golden. *Epische Helden* tauchen erst in der *Stadt* auf, nachdem **alle** *Normalen Helden* aufgetaucht sind.



Heldenklasse:

Die Klasse des Helden gibt die Art des Schatzes an, die diesen Helden anlockt. Es gibt 4 Klassen von Helden. Ein Held wird angelockt wenn das Symbol der Heldenklasse mit dem Symbol der Schatzart übereinstimmt.

= Kleriker = Krieger = Magier = Dieb



Lebenspunkte:
Die Höhe des Schadens, bei dem der Held stirbt. Beachte, dass *Epische Helden* eine höhere Anzahl an Lebenspunkten haben als *Normale Helden*.

Wunden:
Wenn ein *Normaler Held* deinen Dungeon überlebt, schiebst du ihn mit der Bildseite nach oben unter dein Boss Monster, sodass man das Wundensymbol noch sehen kann. Nun zählt dieser Held für dich als 1 *Wunde*. *Epische Helden* zählen sogar als 2 *Wunden*!

Spielerzahl:
Dieses Symbol zeigt an, ob diese Karte in einem 2-, 3- oder 4-Spieler-Spiel benutzt wird.
Hinweis zu NEXT LEVEL *und* AUFSTIEG DER MINIBOSSE*: Karten mit einem Stern* ★ *werden bei jeder Spielerzahl genutzt.*

***Seele*:** Wenn ein Held in deinem Dungeon stirbt, lege ihn mit der Rückseite nach oben in deinen Punktebereich. Du hast seine Seele gefangen! *Normale Helden* zählen als 1 *Seele*, *Epische Helden* zählen als 2 *Seelen*!

Die Boss-Karten

Deine *Boss-Karte* repräsentiert den ultimativen Bösewicht, der am Ende deines Dungeons wartet ... das bist du! Der *Boss* alleine kann weder Schaden zufügen, noch aktiviert oder zerstört werden.

Boss-Symbol:
Dieses Symbol zeigt an, dass dies eine *Boss-Karte* ist.

Boss-Fähigkeit:
Jedes *Boss Monster* hat eine mächtige **Level Up-Fähigkeit**, welche ausgelöst wird, sobald dein Dungeon das erste Mal **5** sichtbare Räume erreicht hat. Deine **Level Up-Fähigkeit** wird nur 1x pro Spiel aktiviert und auch nur dann, wenn dein Dungeon die maximale Länge von 5 Räumen erreicht. (Dein *Boss* wird nicht dazugezählt.)

XP-Wert:
Während jeder Phase agieren die Spieler in Reihenfolge ihres XP-Werts („Experience Points"), also entsprechend der Erfahrungspunkte. Der Spieler mit dem höchsten XP-Wert beginnt, gefolgt von dem Spieler mit dem zweithöchsten Wert, und so weiter.

Schatz:
Der Schatz deines *Bosses* wird zu den Schätzen deiner Räume im Dungeon addiert. Auch wenn dein *Boss* einen Schatz abgebildet hat, gilt er nicht als Raumkarte!



Die Zauberspruchkarten

Zaubersprüche geben deinem Boss Monster die Macht, zu beeinflussen, was in deinem Dungeon passiert ... und außerhalb davon. Nach Beginn des Spiels darfst du nur dann neue *Zauberspruchkarten* ziehen, wenn eine Karte dich dazu auffordert.

Du kannst jede Runde eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen spielen - aber nur während der *Bau-* und *Abenteuerphase* und nur, wenn die entsprechende Karte das passende **Phasensymbol** aufweist. Nachdem du einen Zauberspruch gespielt hast, lege ihn auf den Ablagestapel.

Effekttext:
Der Effekttext der Karte beschreibt ihren Effekt.

Phasensymbol:
Dieses Symbol zeigt die Phase an, in der die Karte gespielt werden kann.
= Bauphase
= Abenteuerphase
= Bau - oder Abenteuerphase



Spielaufbau

Führt die folgenden Schritte nacheinander durch:

1. Bereitet den Stapel der Heldenkarten vor
Die Spielerzahl bestimmt die Anzahl der *Heldenkarten*, die im Spiel verwendet werden:
2 Spieler: 13 *Normale Helden*, 8 *Epische Helden*
3 Spieler: 17 *Normale Helden*, 12 *Epische Helden*
4 Spieler: 25 *Normale Helden*, 16 *Epische Helden*

Wenn ihr ein 2-Spieler-Spiel spielt, entfernt einfach alle *Heldenkarten* mit den „3-Spieler“- und „4-Spieler“- Symbolen . Wenn ihr ein 3-Spieler-Spiel spielt, entfernt nur die „4-Spieler“ Helden. Legt diese zurück in die Schachtel. Danach mischt ihr die beiden Stapel der *Heldenkarten* (*Normale* und *Epische*) getrennt voneinander gründlich und platziert sie dann als gemeinsamen Stapel in der Mitte des Tisches. Legt dabei die *Epischen Helden* unter die *Normalen Helden*. Lasst daneben etwas Platz für die ***Stadt***.

2. Erhaltet euer Boss Monster
Jeder Spieler erhält 1 Tableau. Mischt den Stapel der *Boss-Karten* und teilt 1 zufällige *Boss-Karte* an jeden Spieler aus. Jeder Spieler enthüllt sein *Boss-Monster* und legt es vor sich auf sein Tableau.

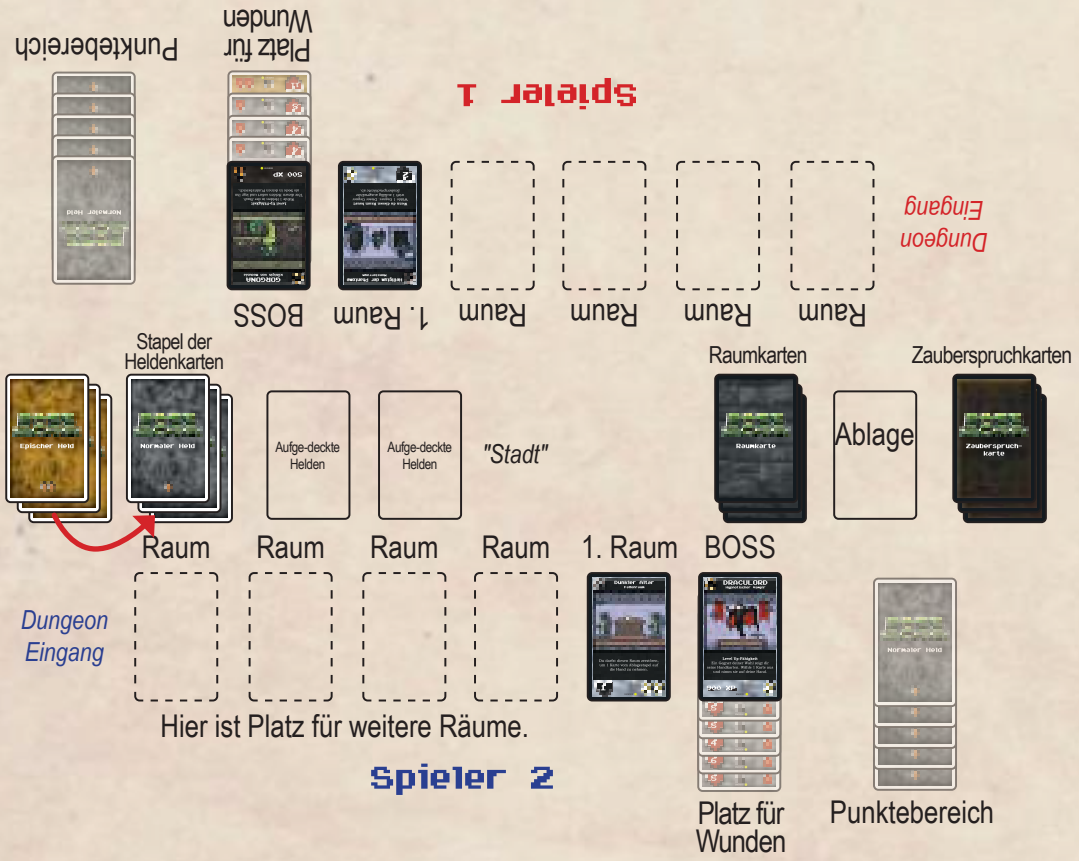
3. Erhaltet Raum- und Zauberspruchkarten
Mischt die Stapel der *Raum-* und *Zauberspruchkarten* getrennt voneinander gründlich und platziert sie gut erreichbar für alle Spieler. Lasst daneben etwas Platz für einen gemeinsamen **Ablagestapel**. Jeder Spieler zieht 5 *Raumkarten* und 2 *Zauberspruchkarten* von den passenden Stapeln. Dann wählt er 2 beliebige Karten aus seiner Hand aus und wirft diese offen auf den *Ablagestapel*. Alle Spieler führen diese Wahl gleichzeitig durch.

Erneutes Ziehen: Wenn ein Spieler 4 oder mehr *Erweiterte Raumkarten* oder 4 Räume mit demselben Schatzsymbol zieht, darf er seine gesamte Hand abwerfen und 7 neue Karten ziehen, bevor er seine Wahl trifft.

4. Baut den ersten Raum

Jeder Spieler **darf** 1 Raum bauen. Um einen Raum zu bauen, lege die *Raumkarte* links von deiner Boss-Karte verdeckt auf dein Tableau. Der Spieler, dessen Boss den höchsten XP-Wert besitzt, fängt an. Dann legt jeder andere Spieler in absteigender XP-Reihenfolge seines Bosses nacheinander ebenso verdeckt 1 Raumkarte (wenn er das möchte). Nachdem jeder Spieler seine Karte gelegt hat, werden gleichzeitig alle neu gebauten Räume aufgedeckt. Beginnend bei dem Spieler mit dem höchsten XP-Wert, gefolgt von dem Spieler mit dem jeweils nächst niedrigeren XP-Wert usw. werden nun alle „Wenn du diesen Raum baust"-Effekte ausgelöst, soweit erforderlich.

Beispiel Spielaufbau für 2 Spieler



Spielablauf

Jede Runde besteht aus **5 Phasen**. Den *Rundenanfang*, die *Anlockphase* und das *Rundenende* führen die Spieler gemeinsam aus. In der *Bauphase* und *Abenteuerphase* sind die Spieler immer reihum als sogenannter ***aktiver Spieler*** an der Reihe.

Die Reihenfolge, in der ein Spieler zum aktiven Spieler wird, bestimmt sich immer über den XP-Wert seines Bosses. Der Spieler, dessen Boss den höchsten XP-Wert hat, beginnt, dann geht es in absteigender Reihenfolge weiter. Das verändert sich **nicht** im Laufe des Spiels.

In jeder Spielphase ist jeder Spieler 1x an der Reihe, bevor es mit der nächsten Spielphase weitergeht.

Die 5 Spielphasen im Überblick:

1. Rundenanfang: Deckt Helden auf und legt sie in die *Stadt* (1 Held pro Spieler). Danach zieht jeder Spieler 1 Karte vom Stapel der *Raumkarten*.

2. Bauphase: Jeder Spieler darf 1 Raum bauen. Spielt die Räume verdeckt aus und deckt sie am Ende der Bauphase gleichzeitig auf. Am Ende der Bauphase werden ausgelöste *Level Up-Fähigkeiten* und „Wenn du diesen Raum baust"-Effekte in XP-Reihenfolge abgehandelt.

3. Anlockphase: Die Helden bewegen sich jeweils zum Eingang des Dungeons, der die meisten den Helden anlockenden Schätze aufweist (oder bleiben in der *Stadt*, falls ein Gleichstand herrscht).

4. Abenteuerphase: Die Helden bewegen sich durch die Dungeons. In XP-Reihenfolge führt jeder Spieler, der Helden am Eingang seines Dungeons hat, seinen Zug als aktiver Spieler durch. Hier erhält er *Seelen* oder *Wunden*.

5. Rundenende: Die aktuelle Runde endet und eine neue Runde beginnt.

Vorrangregel des aktiven Spielers: Solange du der *aktive Spieler* bist (also z. B. wenn du in der Bauphase einen Raum legst oder dich in der Abenteuerphase um die Helden in deinem Dungeon „kümmerst"), kannst du beliebig viele deiner Zaubersprüche sprechen oder Fähigkeiten nutzen, bevor es ein anderer Spieler tun kann. Sollte ein anderer Spieler Zaubersprüche spielen wollen, während du der aktive Spieler bist, darfst du erst so viele Zaubersprüche oder Effekte spielen und auslösen, wie du möchtest, bevor die Zaubersprüche oder Fähigkeiten der nicht aktiven Spieler in Kraft treten. Die Zaubersprüche und Effekte der nicht aktiven Spieler werden dann in der Reihenfolge ihrer XP ausgespielt.

Die Phasen im Detail

Phase 1: Rundenanfang

Am Rundenanfang werden die folgenden 2 Schritte ausgeführt:

1. Helden tauchen in der Stadt auf: Deckt 1 neue *Heldenkarte* pro Spieler auf und legt sie neben den Stapel der *Heldenkarten* – das ist die ***Stadt***. Der Held, der dem Stapel am nächsten liegt, muss immer derjenige sein, der bisher am längsten im Spiel ist. In den ersten Spielrunden deckt ihr *Normale Helden* auf. Wenn die *Normalen Helden* alle im Spiel sind, folgen die *Epischen Helden*.

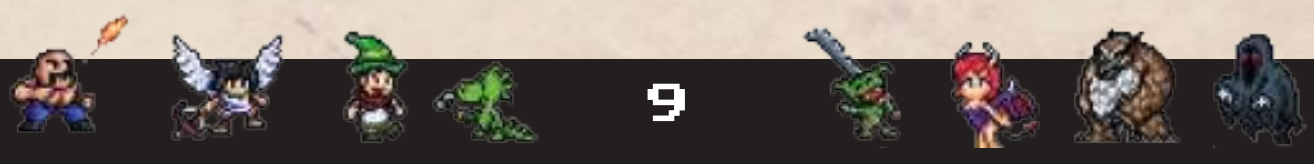
2. Jeder Spieler zieht 1 Raumkarte: Jeder Spieler zieht 1 Karte vom Stapel der *Raumkarten*. *Zauberspruchkarten*, *Raumkarten* und aktivierbare Fähigkeiten können während dieser Phase nicht ausgespielt werden. Nachdem alle Spieler 1 *Raumkarte* gezogen haben, beginnt die *Bauphase*.

Phase 2: Bauphase

Während der Bauphase platzieren die Spieler ihre *Raumkarten* verdeckt in ihrem Dungeon.

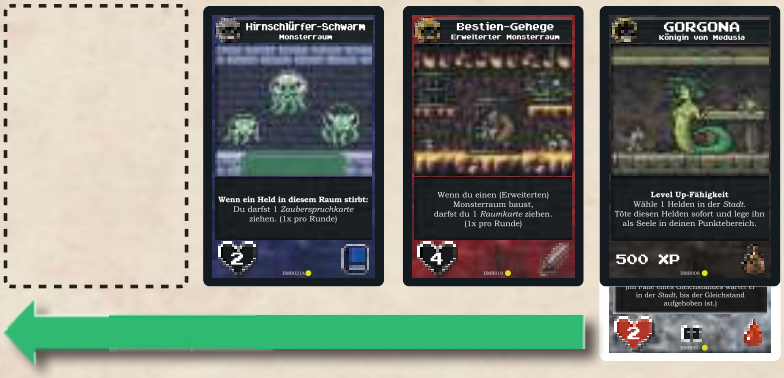
Diese Phase verläuft in XP-Reihenfolge.

Wenn du der aktive Spieler bist, darfst du genau 1 neuen Raum bauen, indem du ihn **verdeckt** auf 1 von 2 möglichen Positionen legst:



A) auf eine leere Position links von einer deiner *Raumkarten*:
Du kannst einen neuen Raum links von einem bereits existierenden Raum platzieren. Du hast nur 5 Positionen für sichtbare Räume in deinem Dungeon. (Dein *Boss* gilt nicht als Raum.) Hast du bereits 5 sichtbare Räume ausliegen, darfst du auf diese Weise keine Räume mehr bauen.

Den Dungeon baust du nach links weiter.



B) auf einen vorhandenen Raum: *Normale Räume* können **jeden** anderen Raum überbauen. Wenn du einen Raum überbaust, bleibt der überbaute Raum liegen, verliert aber seine Funktion. Nur sichtbare Räume sind aktiv. Sollte der Raum, mit dem er überbaut wurde, jedoch zerstört werden, wird der darunter liegende Raum wieder aktiv. Möchtest du einen ***Erweiterten Raum* bauen,** darfst du das nur tun, wenn der *Erweiterte Raum* und der Raum, den du überbauen willst, **mindestens 1 übereinstimmendes Schatzsymbol** aufweisen.

Du darfst dich auch entscheiden, keinen Raum zu bauen. Du darfst aber deine Meinung nicht mehr ändern, sobald du nicht mehr der *aktive Spieler* bist. Während der *Bauphase* darfst du **jederzeit** Karteneffekte deiner Räume nutzen und/oder *Zaubersprüche* ausspielen, die das Phasensymbol tragen (auch **bevor** du dich für den Bau eines Raumes entscheidest!). Nachdem jeder Spieler die Chance hatte, eine Raumkarte zu legen, werden die Räume am Ende der *Bauphase* gleichzeitig umgedreht. Diese Räume gelten nun als gebaut. In XP-Reihenfolge werden dann alle „Wenn du diesen Raum baust“ -Effekte und *Level Up-Fähigkeiten* ausgelöst.

Profi-Tipp für das Überbauen: Achte auf deine Schatzsymbole, während du Räume baust, da sie die Anzahl der *Erweiterten Räume*, die du bauen kannst, limitieren können. Räume mit mehreren Schatztypen verursachen zwar weniger Schaden, aber geben deinem Dungeon Vielseitigkeit. Denke auch daran, dass *Normale Räume* immer über jeden anderen Raum gebaut werden können, egal welchen Schatz sie zeigen.

Beispiel: Welchen Raum kannst du mit der Höhle des Zombiedrachen überbauen?



Hier! Der Schatztyp stimmt mit einem Schatztyp der Folterkammer überein.



Hier nicht!

Phase 3: Anlockphase

Während der *Anlockphase* werden die Helden aus der *Stadt* in die Dungeons der Spieler gelockt. Für jeden Helden in der *Stadt* müsst ihr die folgenden 2 Schritte ausführen. Beginnt dabei immer mit dem zuletzt aufgedeckten Helden (also dem Helden, der am weitesten vom Stapel der Heldenkarten entfernt liegt) und arbeitet euch dann in Richtung des ältesten Helden vor:

1. Schatzsymbole vergleichen:

Zählt in jedem Dungeon die Anzahl der Schatzsymbole, die dem in der *Stadt* wartenden Helden entsprechen. Rechnet alle Symbole auf *Raumkarten* und euren *Bossen* sowie von *Zauberspruchkarten* stammende Modifikatoren mit ein.

2. Anlocken:

Der Dungeon mit der höchsten Anzahl dieses Schatzsymbols lockt den Helden an. Der Held begibt sich zum Eingang dieses Dungeons. Platziere den Helden links neben den am linken Ende liegenden Raum und weitere Helden links neben bereits liegende Helden.

Gleichstand: Wenn kein Spieler den benötigten Schatztypen für den Helden in seinem Dungeon hat oder 2 oder mehr Spieler einen Gleichstand an benötigten Schatzsymbolen aufweisen, bleibt der Held bis zur nächsten Runde in der Stadt. Rückt solche Helden am Ende der *Anlockphase* auf, sodass immer der älteste Held im Spiel neben dem Stapel der *Heldenkarten* liegt.

Zauberspruchkarten und aktivierbare Fähigkeiten können während dieser Phase nicht genutzt oder ausgespielt werden. Wenn ihr das Anlocken für alle Helden in der Stadt überprüft habt, beginnt die *Abenteuerphase*.

Beispiel für eine Anlockphase

Das Beispiel auf dieser Seite zeigt die *Stadt* sowie die *Bosse* und Räume von Spieler 1 und Spieler 2. Die *Anlockphase* dieser Runde beginnt mit 3 Helden, die sich in der *Stadt* befinden.

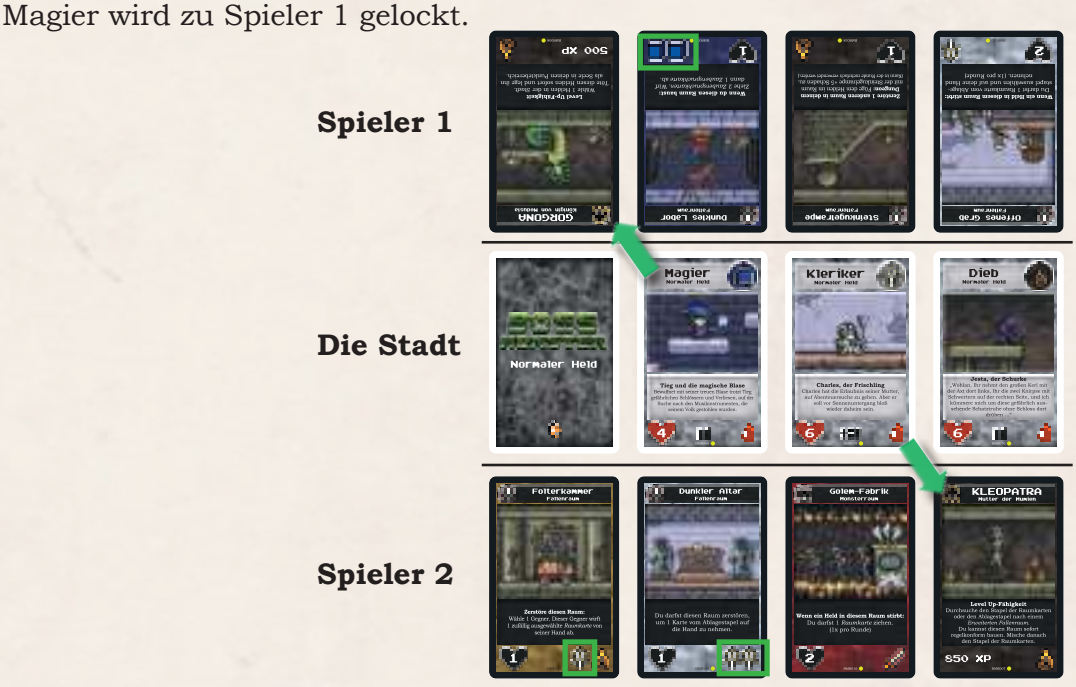
Der Dungeon von Spieler 1 (oben) enthält:

1. 1 Relikt
2. 2 Zauberbücher
3. 0 Ausrüstungen
4. 2 Gold

Der Dungeon von Spieler 2 (unten) enthält:

1. 3 Relikte
2. 0 Zauberbücher
3. 1 Ausrüstung
4. 2 Gold

Der Dieb bleibt aufgrund des Gleichstandes in der *Stadt*, der Kleriker geht zu Spieler 2, und der Magier wird zu Spieler 1 gelockt.



Phase 4: Abenteuerphase

Während der Abenteuerphase greifen die Helden die Dungeons an. Spieler, die Helden vor ihrem *Dungeon* stehen haben, werden in XP-Reihenfolge zum *aktiven Spieler*. (Der *Boss* mit dem höchsten XP-Wert beginnt.) Als *aktiver Spieler* befolgst du für jeden Held vor deinem Dungeon diese Schritte:

1. Der Held betritt deinen Dungeon:

Der Held, der am nächsten zum Dungeoneingang steht, bewegt sich nun durch die Räume.

2. Räume teilen Schaden aus:

Sobald der Held einen Raum betritt, tritt der Effekt des Raums in Kraft, danach erhält der Held den Schaden, den der Raum zufügt. Jeder Schaden beim Helden bleibt von Raum zu Raum erhalten. Zieht dabei einfach von Raum zu Raum den Schaden des Raumes von den Lebenspunkten des Helden ab.

Zaubersprüche und Effekte:

Jeder Spieler darf Effekte seiner Räume nutzen oder Zaubersprüche, die mit dem Phasensymbol gekennzeichnet sind, ausspielen. Deine Effekte als *aktiver Spieler* werden immer zuerst ausgeführt.

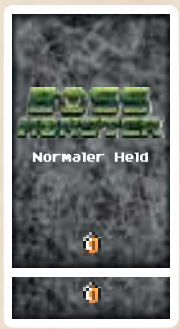
3. Tod:

Wenn der Held einen Raum verlassen würde, aber er Schaden gleich oder größer seiner Lebenspunkte erhalten hat, stirbt er. Der Held wird dann, mit der Bildseite nach unten, in deinem Punktebereich abgelegt. Du hast seine *Seele* gefangen. Lege neue *Seelen* leicht versetzt nach oben auf bereits vorhandene *Seelen*, sodass jeder Spieler jederzeit die Anzahl deiner *Seelen* erkennen kann.

4. Überleben:

Wenn du dem Helden nicht genug Schaden zufügen konntest, bevor er deinen *Boss* erreicht, fügt er dir 1 oder 2 Wunden zu. Schiebe den Helden dafür mit der Bildseite nach oben so unter deinen Boss, dass alle *Wunde(n)* sichtbar sind.

Sobald alle Helden durch den Dungeon des aktiven Spielers gelaufen sind, ist der nächste Spieler (in XP-Reihenfolge) mit Helden an seinem Dungeoneingang an der Reihe und wird zum *aktiven Spieler*.





1 Wunde

Phase 5: Rundenende

Sobald alle Spieler mit Helden an ihrem Dungeoneingang in der Abenteuerphase als *aktiver* Spieler an der Reihe waren, endet die Runde. Zauberspruchkarten und aktivierbare Effekte dürfen am Rundenende **nicht** benutzt werden. Befolgt folgende Schritte:

1. Ausscheiden

Wenn ein Spieler zum Ende einer Runde 5 oder mehr Wunden erlitten hat, so scheidet er aus dem Spiel aus (ganz egal, wie viele Seelen er in seinem Punktebereich liegen hat). Ist dadurch nur noch 1 Spieler im Spiel, gewinnt dieser das Spiel. In einem Spiel, an dem mehr als 2 Spieler teilnehmen, werden die Karten eines Spielers, der ausgeschieden ist, aus dem Spiel entfernt. Legt sie zurück in die Schachtel. Sie kommen nicht auf den Ablagestapel. Die Anzahl der Helden, die die Stadt betreten, ändert sich jedoch **nicht**, also wird es nun umso gefährlicher!

2. Spielende prüfen

Prüft nun, ob das **Ende des Spiels** eintritt (siehe nächste Seite). Andernfalls beginnt ihr die nächste Runde.

3. nächste Runde vorbereiten:

Am Rundenende werden alle „Bis zum Ende der Runde“-Effekte aufgehoben. Wenn ein Raum durch einen Spieleffekt deaktiviert wurde (siehe Glossar), dann wird er jetzt aufgerichtet und ist wieder aktiv. Ebenso werden Räume, deren aktivierbare Effekte (siehe Glossar) diese Runde genutzt wurden, wieder in ihre Ursprungsposition zurückgeschoben. Sie können nächste Runde erneut verwendet werden.

Für den Fall, dass ein Held in der Abenteuerphase Schaden erlitten hat, aber durch den Effekt einer Karte zurück in die *Stadt* oder an den Anfang eines Dungeons geschickt wurde, so wird sein erlittener Schaden **nicht** in die nächste Runde übernommen.

Ende des Spiels

Immer am Rundenende müsst ihr überprüfen, ob das Spiel endet. Das Spielende tritt bei folgenden Situationen ein:

- Ist nach dem Ausscheiden nur noch 1 Spieler im Spiel, gewinnt dieser sofort.
- Wenn ein Spieler zum Ende einer Runde mindestens 10 *Seelen* (und weniger als 5 *Wunden*) in seinem Punktebereich liegen hat, so gewinnt er das Spiel.
- Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig 10 oder mehr *Seelen* (und weniger als 5 *Wunden*), so ziehen sie jeweils ihre Gesamtanzahl an *Wunden* von der Anzahl ihrer *Seelen* ab. Der Spieler mit der höheren Anzahl an verbliebenen *Seelen* gewinnt!

  Haben am Ende einer Runde alle noch im Spiel befindlichen Spieler 5 oder mehr *Wunden* erlitten, so ermitteln sie wie im Absatz darüber beschrieben den Sieger.
- Wenn es nun immer noch einen Gleichstand gibt, so gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten XP-Wert.

Die Erweiterungen

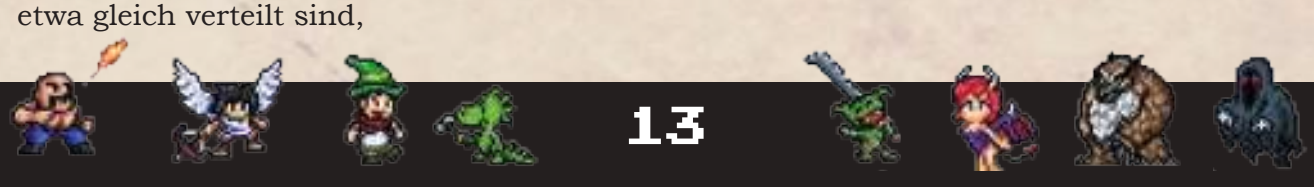
Diese Regeln bleiben grundsätzlich in allen Variationen mit den verschiedenen Erweiterungen bestehen. Es kommen lediglich neue Elemente hinzu.
Mit BRUCHLANDUNG 🔴 könnt ihr endlich auch bis zu sechst BOSS MONSTER 🟡 spielen. Dafür wird eine neue Klasse von Helden hinzugefügt.
WERKZEUGE NACH HELDEN-ART 🟣 macht die Helden stärker. Sie erhalten mächtige *Ausrüstungskarten*, die dir das Leben schwer machen können.
In AUFSTIEG DER MINIBOSSE 🟢 kannst du deine Räume mit *Minibossen* verstärken. Allerdings kostet dies Münzen, die du erst einmal beschaffen musst.
NEXT LEVEL 🔵, TOTALE ZERSTÖRUNG 🟠 und GEWÖLBE DER SCHURKEN ⚪ bringen lediglich neue Räume, Bosse, Helden und Zaubersprüche. Sie fügen keine neuen Elemente hinzu, erhöhen aber die Vielfalt im Spiel.
Hinweis zu NEXT LEVEL 🔵 *und* AUFSTIEG DER MINIBOSSE 🟢*: Verwendet Heldenkarten mit einem Stern* ★ *bei jeder Spielerzahl.*

Grundspiel und Erweiterungen kombinieren

Im Folgenden ein paar Tipps, was ihr beim Kombinieren beachten solltet:
Das Grundspiel 🟡, NEXT LEVEL 🔵 und AUFSTIEG DER MINIBOSSE 🟢 sind eigenständig spielbar. Wenn ihr 2 davon miteinander kombinieren wollt, verwendet die Heldenkarten von nur 1 der beiden Spiele. Mischt die anderen 3 Kartentypen (Boss-Karten, Raumkarten und Zauberspruchkarten) beider Spiele zusammen.
Die Erweiterungen könnt ihr einzeln oder zusammen mit 1 oder 2 der Spiele kombinieren.

Falls ihr erfahrene *Boss Monster* Spieler seid und aus allen *Boss Monster* Titeln eure ganz eigene Mischung erstellen wollt, beachtet, dass ihr

- 2 *Erweiterte Räume* pro 5-6 *Normale Räume* verwendet,
- gleich viele Räume von jeder Schatzart verwendet (Räume mit mehreren Schatzsymbolen nicht vergessen),
- gleich viele *Monster-* und *Fallenräume* verwendet,
- die Schatzarten auf den verwendeten *Bossen* etwa gleich verteilt sind,
- bei 4 Spielern 24 *Normale Helden* (+1 Held mit ?-Schatzart) und 16 *Epische Helden* (+1 Held mit ?-Schatzart) verwendet, jeweils gleich viele von jeder Schatzart und Lebenspunkteanzahl. (Entfernt für 2-3 Spieler entsprechend Helden bzw. fügt bei 5-6 Spielern welche hinzu.)



Bruchlandung BL

41 Heldenkarten:

3 Boss-Karten | **23 Raumkarten** | **7 Zauberspruchkarten** | **7 Karten Normaler Held** | **5 Karten Epischer Held**



Ein fremdes Raumschiff ist in Arcadia abgestürzt. Es bringt nicht nur eine neue Schatzart nach Arcadia, sondern auch eine neue Heldenklasse, die nach diesen Schätzen sucht: die unerschrockenen **Entdecker**! Aber auch neue Bosse machen den Helden das Leben schwer und eröffnen weitere Dungeons.

Bruchlandung ermöglicht das Spiel mit bis zu 6 Spielern. Dabei führt es nicht nur einen neuen Effekt bei den Raumkarten ein, sondern auch eine 5. Schatzart (Artefakte) und eine neue Heldenklasse (Entdecker). Kleine Regeländerungen passen den Spielablauf für eine reibungslose Partie zu 5. oder 6. an:

Änderungen beim Spielaufbau

Mischt im Spiel mit 5 oder 6 Spielern die neuen *Heldenkarten*, *Raumkarten*, *Zauberspruchkarten* und *Bosse* in die entsprechenden Kartenstapel. Bei den *Heldenkarten* sollte der Stapel jetzt aus 32 *Normalen Helden* und 21 oder 22 *Epischen Helden* bestehen.

Änderungen im Spielablauf

In **Phase 3: Anlockphase** werden Gleichstände bei den Schatzsymbolen aufgelöst, solange sich genug entsprechende Helden in der Stadt befinden, um in jeden der am Gleichstand beteiligten Dungeons 1 Helden zu locken.

Geht im Falle eines Gleichstandes wie folgt vor:

- Prüft bei einem Gleichstand die Anzahl der entsprechenden Helden in der *Stadt*.
- Wenn mindestens so viele Helden der entsprechenden Heldenklasse in der Stadt sind wie am Gleichstand beteiligte Dungeons, lockt jeder dieser Dungeons 1 Helden an.
- Der Held, der sich am längsten in der Stadt befindet, geht zu dem Dungeon des Bosses mit dem **höchsten XP-Wert**. Der nächste Held geht zu dem Dungeon des Bosses mit dem zweithöchsten XP-Wert usw.
- Nachdem sich vor jedem Dungeon 1 Held dieser Heldenklasse befindet, überprüft ihr wieder, ob sich in der *Stadt* noch genügend Helden befinden, um jedem am Gleichstand beteiligten Dungeon 1 weiteren Helden anlocken zu lassen.
- Falls dies der Fall ist, verteilt ihr die Helden nach oben genannter Prozedur, falls nicht bleiben die restlichen Helden dieser Klasse in der *Stadt*.

Beispiel: 3 Spieler haben jeweils 2 Artefakte und es befinden sich 7 Entdecker in der Stadt. Jeder Spieler lockt 2 Entdecker zu seinem Dungeon: der *Boss* mit dem höchsten XP-Wert den 1. und 4. Entdecker, der *Boss* mit dem niedrigsten XP-Wert der 3 Beteiligten den 3. und 6. Entdecker. Der 7. Entdecker, der am weitesten links liegt, bleibt in der *Stadt*.

Änderungen beim Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der **Phase 5: Rundenende**, in der mindestens 1 Spieler mindestens 10 *Seelen* in seinem Punktebereich liegen hat. Alternativ endet die Partie nach der Runde, in der der letzte Held des Heldenstapels in die *Stadt* gelegt wurde.
Ein Spieler, der seine 5. *Wunde* erhält, scheidet **nicht** aus dem Spiel aus. Er nimmt weiterhin am Spiel teil, kann weiterhin *Wunden* erhalten und das Spiel auch weiterhin gewinnen.

Zieht beim Spielende die Anzahl eurer *Wunden* von der Anzahl eurer gefangenen *Seelen* ab. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes ist der *Boss* mit dem **niedrigeren** XP-Wert besser platziert!

So funktionieren die Marker

Verschiedene Karteneffekte ändern den Schaden der Räume oder die Lebenspunkte der Helden. Nutzt dafür die beigelegten Marker.

Werkzeuge nach Helden-Art WNH

4 Erweiterte Raumkarten



2 Zauberspruchkarten



20 Ausrüstungskarten



Jetzt reicht's! Die Helden haben die Schnauze voll und entwickeln mächtige Ausrüstungen, die den Bossen das Leben schwerer machen. Aber sobald ihr einen Helden mit einer Ausrüstung besiegen könnt und eurer Sammlung gefangener Seelen hinzufügt, habt ihr auch die mächtige Ausrüstung zu eurer Verfügung, um sie gegen andere Bosse einzusetzen!

So funktionieren die Ausrüstungskarten

Zu den 4 bekannten Kartensorten kommt nun eine 5. Sorte hinzu: *Ausrüstungskarten*. Mit ihnen werden Helden stärker und widerstandsfähiger. Aber sobald du ausgerüstete Helden besiegt hast, darfst du den Boss-Effekt der Karte einsetzten!



Vorderseite Rückseite

Heldenklasse:

Ausrüstungskarten können nur von bestimmten Heldenklassen genutzt werden. Nur die *Ausrüstungskarten* mit dem Vermerk **universal** kann jeder Held nutzen.

= Kleriker = Krieger = Magier = Dieb = jeder Held

Helden-Effekt:

Ein Held mit einer *Ausrüstungskarte* nutzt den Effekt, bis er entweder stirbt oder den kompletten Dungeon überlebt hat. Füge die *Ausrüstungskarte* danach auf jeden Fall deinem Punktebereich hinzu:

Falls der Held stirbt, darfst du die *Ausrüstungskarte* **offen** in deinen Punktebereich legen. Falls der Held überlebt, musst du die *Ausrüstungskarte* **verdeckt** ablegen.

Boss-Effekt:

Sobald sich 1 aufgedeckte *Ausrüstungskarte* im Punktebereich deines *Boss Monsters* befindet, kannst du diese Ausrüstung einsetzen, um damit deinen Konkurrenten zu schaden. Allerdings musst du nach Gebrauch die *Ausrüstungskarte* umdrehen, du kannst sie also nur 1x einsetzen!

Du nutzt diese Karte in der *Bau-* oder *Abenteuerphase*, also genauso wie eine *Zauberspruchkarte*.

Änderungen beim Spielaufbau

Mischt die neuen *Erweiterten Raumkarten* und *Zauberspruchkarten* in die entsprechenden Kartenstapel ein. Mischt alle *Ausrüstungskarten* und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Platziert ihn neben dem Stapel der *Heldenkarten*.

Änderungen im Spielablauf

Zu Beginn der **Phase 1: Rundenanfang** (noch bevor ihr *Heldenkarten* aufdeckt) deckt ihr die *Ausrüstungskarten* vom entsprechenden Stapel auf und legt sie in die Stadt.

- 1 Ausrüstungskarte bei 2 oder 3 Spielern
- 2 Ausrüstungskarten bei 4 Spielern
- 3 Ausrüstungskarten bei 5 oder 6 Spielern

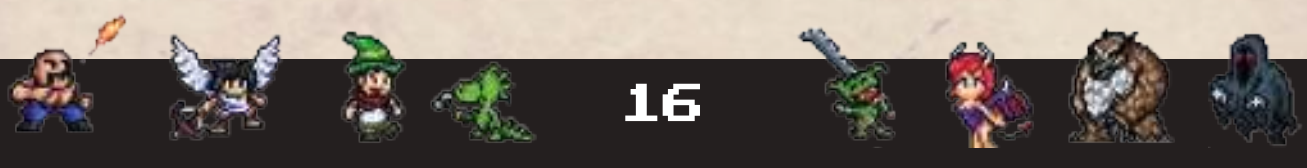
Der erste Held der passenden Heldenklasse, der in der Stadt erscheint, nimmt die entsprechende Ausrüstung auf. Legt die *Heldenkarte* so auf die *Ausrüstungskarte*, dass von dieser nur noch der Helden-Effekt zu sehen ist.

Eine universale Ausrüstung wird vom ersten Helden, der in der Stadt erscheint, aufgenommen.

Liegen aus vorherigen Runden bereits Helden in der Stadt, die eine neu aufgedeckte Ausrüstung aufnehmen können, erhält der Held die Karte, der sich bereits länger in der Stadt befindet.
Jeder Held darf nur 1 Ausrüstungskarte besitzen. Niemals erhält ein Held mit ★ eine *Ausrüstungskarte*.

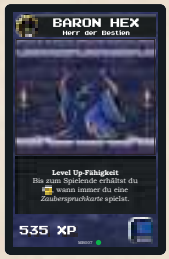
Stirbt ein Held mit einer *Ausrüstungskarte* in **Phase 4: *Abenteuerphase*** in eurem Dungeon, erhaltet ihr zusätzlich zur Gefangenen Seele des Helden auch seine Ausrüstung. Legt die *Ausrüstungskarte* **offen** in euren Punktebereich. Allerdings dürft ihr immer nur 1 aufgedeckte *Ausrüstungskarte* besitzen. Ihr dürft wählen, ob ihr die neue *Ausrüstungskarte* offen bei euch ablegen wollt und dafür eine andere umdreht oder ob ihr lieber die neue Karte verdeckt ablegt, um die andere *Ausrüstungskarte* offen liegen zu lassen.
Überlebt ein ausgerüsteter Held euren Dungeon, müsst ihr seine *Ausrüstungskarte* **verdeckt** in euren Punktebereich legen.

Aufgedeckte *Ausrüstungskarten* in eurem Punktebereich könnt ihr einmalig nutzen, um euren Mitspielern zu schaden. Ihr nutzt dafür den Boss-Effekt der Karte. Allerdings müsst ihr danach die Karte umdrehen, sie steht euch nicht mehr zur Verfügung. Ihr könnt den Effekt einer *Ausrüstungskarte* in der *Bau-* oder *Abenteuerphase* einsetzen, also genauso wie eine Zauberspruchkarte. Allerdings sind diese Effekte keine Zaubersprüche und können nicht durch Gegenzauber aufgehoben werden.

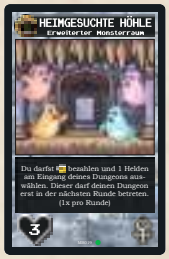


Aufstieg der Minibosse MB

12 Boss-Karten



72 Raumkarten



10 Miniboss-Karten



26 Zauberspruchkarten



42 Heldenkarten:

25 Karten Normaler Held



17 Karten Epischer Held

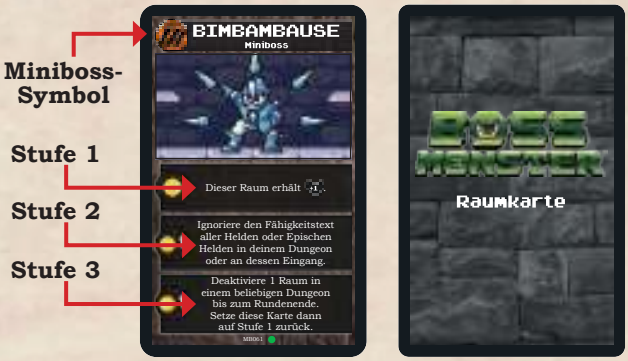


So funktionieren die Minibösskarten

Obwohl die *Minibosse* im Raumkartenstapel enthalten sind, handelt es sich bei ihnen nicht um Räume. Stattdessen verstärken ***Minibosse* den Raum, unter den sie gebaut werden** und können durch eine Beförderung weitere Verbesserungen erlangen.

Während der *Bauphase* darfst du einen *Miniboss* anstelle eines Raums bauen. Lege ihn verdeckt auf den Raum, den du modifizieren willst. Lege den *Miniboss* ab, wenn ein Raum mit einem *Miniboss* zerstört oder überbaut wird.

Sobald du einen *Miniboss* aufdeckst, musst du eine bezahlen, oder die Karte ablegen. Lege den *Miniboss* so unter den Raum, dass nur seine **Stufe Eins-Fähigkeit** sichtbar ist. Diese Fähigkeit gehört nun zu dem Raum.



Vorderseite Rückseite

Miniboss-Symbol:

Dieses Symbol zeigt an, dass es sich um eine *Miniboss-Karte* handelt.

Stufe Eins:

Diese Fähigkeit ist immer aktiv.

Stufe Zwei:

Einmal pro Runde darfst du während der Bauphase 1 bezahlen, um 1 *Miniboss* zu befördern. Schiebe die Karte so weit nach oben, bis die **Stufe Zwei-Fähigkeit** angezeigt wird. Diese Fähigkeit ist zusätzlich zur Fähigkeit der Stufe 1 aktiv.

Stufe Drei:

Du darfst 1 weitere bezahlen, um diese Stufe aufzudecken. Wenn diese Fähigkeit sichtbar ist, darfst du sie jederzeit aktivieren. Setze den *Miniboss* danach auf Stufe 1 zurück.

Neues Spielelement: Münzen

Münzen sind ein neues Spielelement, das mit ***Boss Monster: Der Aufstieg der Minibosse*** eingeführt wird. Sie repräsentieren die Währung, die ein Boss nutzt, um seine Schergen zu bezahlen und neue Fallen zu kaufen. Münzen werden durch das -Symbol angezeigt.

Jeder Boss beginnt die Partie mit in seinem **Hort** (dein Münzhaufen, den du neben deinem Boss aufbewahrst).

Du bekommst Münzen durch die Aktivierung bestimmter Raumfähigkeiten.
Du gibst Münzen aus, um *Minibosse* zu befördern, oder um bestimmte Raumfähigkeiten zu aktivieren.

Beachte: Alle Münzen, die auf einen Raum gelegt werden, gehen verloren, sobald dieser Raum überdeckt oder zerstört wird.

Profi-Tipp: Verschiedene Sets kombinieren

Falls ihr ***Der Aufstieg der Minibosse*** mit einem anderen *Boss Monster*-Set kombiniert, empfehlen wir euch, die folgende Regel zu benutzen:

“Einmal pro Runde darf jeder Spieler während seiner Bauphase eine Raumkarte aus seiner Hand ablegen, um eine Münze zu bekommen.“

Minibosse bauen und befördern

Anstelle deines normalen Bauvorhabens in deinem Zug darfst du stattdessen auch einen *Miniboss* bauen. *Minibosse* erfahren beim Bau KEINE Einschränkungen durch Schatzsymbole, dürfen allerdings nicht direkt neben einen anderen Raum mit einem Miniboss gebaut werden.

1. **Lege den *Miniboss* während der Bauphase verdeckt auf einen beliebigen Raum.**
2. **Bezahle eine Münze, um deinen *Miniboss* aufzudecken, wenn die Räume aufgedeckt werden. Die Stufe Eins-Fähigkeit des *Minibosses* tritt nun in Kraft.**
3. **Während der Bauphase darfst du eine Münze bezahlen, um einen deiner *Minibosse* zu befördern. Allerdings nur einen *Miniboss* pro Runde!**

Wenn du dies machst, schiebst du die *Minibosskarte* so weit hoch, bis die nächste Fähigkeit angezeigt wird.

Die Fähigkeiten der Stufen Eins und Zwei sind immer aktiv, nachdem sie aufgedeckt wurden. Die Nutzung seiner Fähigkeit der Stufe Drei setzt den *Miniboss* auf Stufe Eins zurück. Aber keine Angst, du kannst ihn in der kommenden Runde wieder befördern!

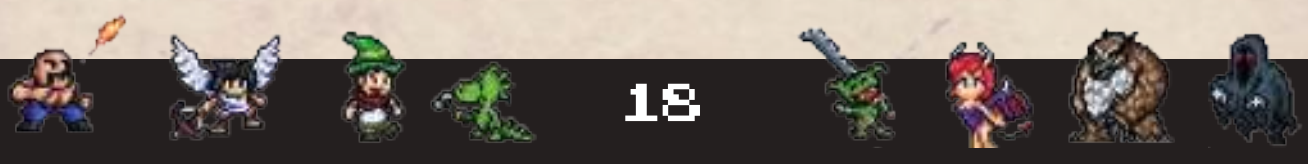
Totale Zerstörung TZ

Mehr, mehr, mehr! Die Bosse Arcadias sind gierig und fordern noch mehr Schätze und noch stärkere Helden. Neue mächtige Ausrüstungen erhöhen zwar das Risiko der Bosse, aber auch die Belohnung dieser starken Ausrüstungen sind höher!

Neue Bosse und Ausrüstungskarten eröffnen weitere Optionen im Kampf darum, wer zum Überschurken wird!

Änderungen

Die Änderungen entsprechen denen der Mini-Erweiterung *„Werkzeuge nach Helden-Art“*. Entfernt aufgedeckte Ausrüstungen der Entdecker, wenn ihr ohne die Erweiterung *„Bruchlandung“* spielt. Zieht stattdessen eine neue *Ausrüstungskarte*.



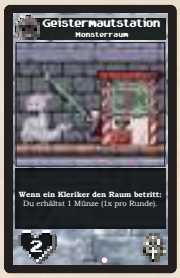
Gewölbe der Schurken GS

In den Gewölben der Schurken ist alles möglich! 15 neue Minibosse verstärken deine Räume. Mehr Räume mit Artefakten bringen mehr Vielfalt im Spiel zu sechst. Und natürlich gibt es weitere Räume, Zaubersprüche und Bosse, die ihr mit allen Erweiterungen kombinieren könnt.

5 Boss-Karten



35 Raumkarten



15 Miniboss-Karten



9 Zauberspruchkarten



Spiel-Varianten

Ich wähle dich!:

Während des Aufbaus erhält jeder Spieler 2 *Boss-Karten*. Jeder Spieler sucht sich 1 davon aus und entfernt die andere aus dem Spiel.

Intrige:

Wenn ein Spieler am Ende einer Runde keine *Seele* erhalten hat, so darf er sofort 1 *Raumkarte* oder 1 *Zauberspruchkarte* ziehen.

Schwerer Modus:

Entfernt alle *Normalen Helden* mit 4 Lebenspunkten aus dem Heldenstapel. Dies macht es sehr schwierig, in den frühen Runden keine Wunde zu erleiden, und zusätzlich kommen die *Epischen Helden* früher ins Spiel.

Autoren: Johnny O'Neal, Chris O'Neal
Illustrationen: Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merritt, Beau Buckley, David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

Deutschen Ausgabe:
Covergestaltung: Eva Steuer
Grafikdesign: Jessy Töpfer, Christine Conrad
Übersetzung: Marcel Dehlinger, Peer Lagerpusch
Realisation: Stefan Stadler, Klaus Ottmaier (Redaktion des Grundspiels: Benjamin Schönheiter)

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Brotherwise Games, LLC.

© 2013 - 2022 Brotherwise Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

Boss Monster und / oder die Namen der Charaktere sind Handelsmarken von Brotherwise Games, LLC, und werden mit freundlicher Genehmigung benutzt. (www.bwisegames.com).
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele

Glossar

Abwerfen: Wenn du eine Karte „abwerfen“ musst, dann lege sie direkt von deiner Hand auf den Ablagestapel. Wenn der Effekt, der dich zum Abwerfen zwingt, nichts anderes besagt, darfst du bestimmen, welche deiner Karten du abwirfst. Sollte dich die Karte eines Mitspielers dazu auffordern, eine „zufällige“ Karte abzuwerfen, darf dein Mitspieler 1 deiner Handkarten verdeckt von dir ziehen und diese auf den Ablagestapel legen.

Aktivierbarer Effekt: Jeder Effekt, der nicht dauerhaft besteht oder einmalig ausgelöst wird (z. B.: „Wenn du diesen Raum baust“-Effekte), ist ein aktivierbarer Effekt. Diese Effekte können immer dann genutzt werden, wenn auch ein Zauberspruch ausgespielt werden könnte. Kann der Effekt eines Raumes nur 1x pro Runde ausgelöst werden, schiebe den Raum etwas nach unten, wenn du seinen Effekt benutzt, um anzuzeigen, dass du ihn diese Runde bereits verwendet hast.

Deaktivieren: Ein „deaktivierter“ Raum wird bis zum Rundenende auf die Seite gedreht. Dies deckt keine darunterliegenden Räume auf. Jeglicher Schaden, Schatztyp oder Effekt, der mit diesem Raum verbunden ist, wird ignoriert, solange die Karte auf die Seite gedreht ist. Bei Effekten, welche durch die Anzahl der Räume in deinem Dungeon beeinflusst werden, wird der deaktivierte Raum nicht mitgezählt. Es können keine weiteren Räume auf einen deaktivierten Raum gebaut und ein deaktivierter Raum kann nicht zerstört werden.

Dungeoneingang: Der „Eingang“ zu deinem Dungeon ist der Bereich, der sich zur Linken neben deinem am weitesten links liegenden Raum befindet.

Freilegen: Ein Raum wird freigelegt, wenn er durch den Effekt einer Karte oder durch das Zerstören darüber befindlicher Raumkarten zur obersten Raumkarte wird.

Hand: Die Karten in deiner Hand können nicht von anderen Spielen eingesehen werden, außer der Effekt einer Karte befähigt sie ausdrücklich dazu. Es gibt keine Mindestanzahl oder maximale Anzahl an Karten, die du auf der Hand haben darfst.

Level Up: Deine Level Up-Fähigkeit wird nur 1x pro Spiel aktiviert und tritt nicht nochmal in Kraft, wenn der 5. Raum (z. B. nach Zerstörung) wieder aufgebaut wird.

(Erweiterte) Räume: Spricht ein Effekt von „(Erweiterter) Raum“, so darfst du sowohl „Normale“ Räume als auch Erweiterte Räume der angegeben Sorte beim Ausführen des Effektes verwenden.

Verhindern: Wenn du einen Zauberspruch eines Gegners verhinderst, kann das nicht wiederum verhindert werden.

XP: XP steht für „Experience Points“ also Erfahrungspunkte. Jedes Boss Monster hat einen XP-Wert. Dieser ändert sich nicht im Verlauf des Spiels. Der XP-Wert bestimmt die Zugreihenfolge der Spieler während einer Partie.

Zerstören: Ein „zerstörter“ Raum wird aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Wenn sich ein Raum darunter befindet, so wird dieser freigelegt (und nicht mit zerstört, aber auch nicht gebaut). Wenn dies aber ein „Loch“ in deinem Dungeon hinterlassen sollte, so rücken alle Räume nach rechts (in Richtung deines Bosses) auf, um diese Lücke zu schließen. Du darfst einen Raum nur zerstören, wenn der Raum aktiv ist und eine Karte dich direkt dazu auffordert.

