

DUNGEONS, DICE & DANGER

DAS ROLL- & -WRITE-SPIEL FÜR 1-4 ABENTEURLUSTIGE AB 12 JAHREN



Autor: Richard Garfield, Illustration: Cam Kendall

Redaktion: André Maack und Thorsten Gimmler



Seit ihr davon gehört habt, träumt ihr von den Schätzen, die in den verschiedenen Dungeons tief unter dem Königreich versteckt sein sollen. Dumm nur, dass auch von Monstern die Rede ist: Gefahr droht, aber Reichtum und Ruhm locken. Ihr fasst all euren Mut zusammen und macht euch auf den Weg in die tiefsten Kerker.

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Pro Runde wählt ihr zwei Würfelpaare aus und tragt die Summe jedes Paares in euer Abenteuerblatt ein.

Gewonnen hat, wer nach Spielende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

- 2 doppelseitig bedruckte Blöcke mit je 100 Abenteuern
- 5 Würfel (4x weiß, 1x schwarz)
- 4 Bleistifte



Tragt Runde für Runde Ergebnisse aus Würfelpaaren in euer Abenteuerblatt ein.

Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, hat gewonnen.

ÜBERSICHT

Die Abenteurer

Es gibt vier verschiedene Abenteurer:

- Annoyed Animals (Einstiegslevel)
- Clumsy Cultists (einfaches Level)
- Puzzled Pyramid (mittleres Level)
- Defiant Dinosaurs (Profilevel)




Die Abenteurer zeigen alle einen ähnlichen Aufbau: Zentral findet ihr den Bereich mit zahlreichen nummerierten Feldern (klein) und einigen großen Räumen mit Monstern.

Die Felder sind entweder grün unterlegt (= Startfelder), weiß (= normale Felder), grau (= Aktivierungsfelder) oder zeigen ein Symbol (= Sonderfelder).

Die Räume wiederum weisen - je nach Monster - eine unterschiedliche Anzahl an kleinen Kästchen auf. Diese markiert ihr, wenn ihr bei dem Monster einen Treffer landet.

Die Monster versperren euch den Weg. Wurde der letzte Treffer bei einem Monster markiert, ist es getötet. Erst danach könnt ihr den Raum durchqueren - also an die dahinter liegenden Felder herankommen.

Auf allen Blättern findet ihr rechts neben dem Dungeon die Leiste mit euren „Lebenspunkten“, rechts daneben die Belohnungen für das Einsammeln von Schatztruhen und darunter die Startfähigkeit „3 schwarze Würfel“. 

Unterhalb des Dungeons werden eure Siegpunkte und Errungenschaften markiert. Die Anweisung dazu erhaltet ihr bei bestimmten Aktionen im Dungeon.

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt euch jeder ein Abenteuerblatt (derselben Art!) und einen Bleistift. (Wir empfehlen für Neulinge, mit dem Abenteuer „Annoyed Animals“ zu beginnen.)
- Wer von euch zuletzt mit einem Monster gekämpft hat (und war es nur der innere Schweinehund), beginnt das Spiel und erhält alle 5 Würfel.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Es endet, sobald alle Monster zumindest einmal getötet wurden. (Es wird also für jedes Monster einzeln geschaut, ob es mindestens einen Spieler gibt, der bei dem betreffenden Monster alle Kästchen angekreuzt hat.) Dabei spielt es keine Rolle, wer von euch das jeweilige Monster getötet hat.

Bist du an der Reihe (= aktive Rolle), wirfst du alle 5 Würfel. Aus diesen Würfeln muss nun jeder für sich, 2 Würfelpaare seiner Wahl bilden. Die Würfel bleiben dazu in der Mitte liegen und stehen immer allen zur Verfügung. Jeder geworfene Würfel darf dabei von jedem nur einmal genutzt werden (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).



Alle nehmen 1 Abenteuerblatt und 1 Bleistift.

Wer beginnt, erhält alle 5 Würfel.

Spielende: Alle Monster wurden mindestens einmal getötet





































In aktiver Rolle würfelst du mit allen 5 Würfeln.

Alle bilden daraus für sich 2 Paare und addieren deren Augen.

DD

Bist du in der aktiven Rolle, darfst du auch die Zahl des schwarzen Würfels nutzen. Das ist dein Vorteil, den die anderen Spieler in ihrer passiven Rolle nicht nutzen können. Hierdurch hast du in der aktiven Rolle oft deutlich mehr Kombinationsmöglichkeiten, deine 2 Paare zu bilden. Die Augen der jeweiligen Paare werden addiert.

Beispiel: Du hast  geworfen und hast somit folgende 9 Möglichkeiten für Würfelpaare:


				(= 3 und 6)	} aktive Rolle	
				(= 3 und 7)		
				(= 3 und 9)		
				(= 5 und 4)		
				(= 5 und 7)		
				(= 6 und 4)		
				(= 6 und 6)		
				(= 4 und 9)		} passive Rolle
				(= 6 und 7)		

Alle anderen (=passiven) Spieler können nur eine der beiden letzten Kombinationen nutzen. Außer sie streichen eines der 3 „schwarzer Würfel“-Symbole (siehe nächste Seite) auf ihrem Blatt durch, dann haben sie auch alle 9 Kombinationen zur Auswahl.


Ihr müsst die gewählten Summen anschließend auf eurem Abenteuerblatt eintragen, indem ihr entsprechende Felder mit gleichen Zahlen durchstreicht. Solche Felder gelten damit als markiert und können nicht noch einmal genutzt (= durchgestrichen) werden.

Durchstreichen dürft ihr immer alle noch nicht markierten Startfelder (grün) oder Felder, die eine direkte Verbindung zu wenigstens einem bereits durchgestrichenen Feld haben.


In der aktiven Rolle darfst du dabei auch den schwarzen Würfel nutzen.



Streiche ein beliebiges Startfeld oder angrenzendes normales Feld durch.



Hinweis: Startfelder dürfen beliebig durchgestrichen werden, also auch, wenn sie nicht miteinander verbunden sind oder sich kein durchgestrichenes Feld daneben befindet.

Um ein -Feld durchzustreichen, müsst ihr einen beliebigen Pasch (= zwei gleiche Zahlen) verwenden.

Um ein kleines Kästchen in einem Raum (z.B. bei einem Monster) markieren zu dürfen (= einen Treffer bei einem Monster landen), müsst ihr den Raum erst über durchgestrichene Felder erreicht haben.

Erst, wenn ihr ein Monster erfolgreich getötet habt, könnt ihr zu den zuvor noch nicht erreichbaren Feldern hinter diesem Raum gelangen.

Weitere detaillierte Regeln zu den Monstern findet ihr weiter hinten in dieser Regel.



Wenn du in der aktiven Rolle bist, darfst du immer auch den schwarzen Würfel beim Bilden eines Paares nutzen. In diesem Fall bleibt ein weißer Würfel

ungenutzt übrig. Willst du auch in passiver Rolle den schwarzen Würfel verwenden, musst du dazu eines der 3 entsprechenden Symbole („3 schwarze Würfel“) auf deinem Abenteuerblatt durchstreichen. Hast du kein solches Symbol mehr offen, darfst du den schwarzen Würfel für den Rest des Spiels nur noch nutzen, wenn du selbst aktiv an der Reihe bist (Ausnahme: siehe „Schatztruhen“).



Grundsätzlich müsst ihr immer zwei Kreuze pro Wurf machen. Könnt ihr das nicht, müsst ihr stattdessen in eurer „Lebensleiste“ (von oben nach unten) ein Kästchen für jedes nicht mögliche Kreuz durchstreichen.

Streicht ihr dabei den Totenkopf durch, habt ihr das Abenteuer leider verloren und scheidet aus dem laufenden Spiel aus.

Am Spielende müsst ihr die Minuspunkte in dem obersten noch nicht durchgestrichenen Feld eurer Lebensleiste beim Zusammenrechnen eurer Siegpunkte berücksichtigen.





Auch wenn ihr passiv seid, dürft ihr den schwarzen Würfel benutzen, wenn ihr das entsprechende Symbol auf eurem Abenteuerblatt durchstreicht.

Ihr müsst immer zwei Kreuze pro Wurf machen (in Feldern und/oder Räumen)

Wer eine Summe nicht markieren kann, muss ein Lebensleiste-Kästchen durchstreichen.



Die Schätze

Durchgestrichene Felder mit  bzw.  bringen 2 bzw. 3 Siegpunkte und werden am unteren Rand des Blattes in den entsprechenden Kästchen markiert. Am Ende wird die Anzahl der markierten Kästchen dann einfach mit 2 bzw. 3 multipliziert und die entsprechenden Siegpunkte notiert.


Die Monster

... hindern euch am Weiterkommen, bringen aber auch Siegpunkte ein, wenn ihr sie erfolgreich bekämpft.

Ihr könnt sie nur mit den abgebildeten Zahlen bekämpfen: Dabei dürft ihr die schwarzen Zahlen immer nutzen. Die weißen Zahlen hingegen müsst ihr erst freischalten, um auch sie verwenden zu dürfen. Wenn ihr das an das Monster angrenzende graue Feld mit derselben Zahl durchstreicht (bzw. die Spurenfelder beim Abenteuer „Defiant Dinosaurs“), malt ihr direkt anschließend diese weiße Zahl vorsichtig aus, so dass sie nun auch schwarz und damit nutzbar ist.



Wer zuerst alle Kästchen eines Monsters angekreuzt hat, verkündet dies laut, nachdem alle ihre Kreuze gemacht haben. Du erhältst dafür die höhere Anzahl Edelsteine (linke Anzahl):

 Markiere unten im Wertungsbereich entsprechend viele Kästchen.

Gelingt das mehreren von euch im selben Wurf, erhalten diese alle die höhere Anzahl.

Achtung: Alle andere dürfen bei diesem von dir/euch besiegt Monster ebenfalls ein Kreuz machen, unabhängig davon, ob sie bereits einen Zugang zu diesem Raum haben oder nicht!

Sollten sie das Monster dadurch ebenfalls töten, dürfen sie aber nur **ein** Kreuz im Wertungsbereich machen, denn alle, die ein Monster nicht zuerst getötet haben, können immer nur noch einen Edelstein erhalten. Um das deutlich zu machen, streichen alle, die das Monster noch nicht getötet haben, die höhere Anzahl Edelsteine durch. Es spielt keine Rolle, wann ihr dann das Monster ebenfalls tötet. Einen Edelstein als Monster-Bezwinger bekommt ihr immer.

Schätze:

 = 2 Siegpunkte

 = 3 Siegpunkte


Die Monster müssen getötet werden, um a) weiterzukommen und b) Siegpunkte zu gewinnen.

Schwarze Zahlen können hier immer genutzt, weiße Zahlen müssen erst „freigeschaltet“ werden.

Sind alle Kästchen eines Monsters markiert, erhältst du Siegpunkte:


- die höhere Anzahl, wenn du es zuerst schaffst;
- die niedrigere, wenn du es später schaffst.

Wurde ein Monster getötet, dürfen alle anderen bei ihm ein Kreuz machen.

Wer ein Monster mit einem oder zwei -Symbolen zuerst tötet, muss entsprechend viele Lebenspunkte auf seiner Leiste durchstreichen. Gelingt es mehreren von euch gleichzeitig, müsst ihr diese alle durchstreichen.

Alle anderen streichen anschließend nicht nur die höhere Anzahl Edelsteine, sondern auch dieses Symbol beim entsprechenden Monster durch, als Erinnerung, dass dieser Malus für sie nicht mehr gilt.

Die Schatztruhen

Streicht ihr ein Feld mit einer  durch, dürft ihr sofort einen der drei Schätze auf der rechten Seite freischalten. Kreuzt hierzu das entsprechende Kästchen an.



Lebenspunkte: Ihr gewinnt drei weitere Leben hinzu, d.h. ihr streicht im Bedarfsfall zunächst diese drei grünen Kästchen durch, bevor ihr dann wieder auf eurer Lebensleiste weiter durchstreicht. Zudem erhaltet ihr sofort, wenn ihr diesen Schatz ankreuzt, 3 Siegpunkte, d.h. ihr markiert umgehend ein Kästchen unten im Wertungsbereich.




Fackel: Streicht eines der 2 roten Kästchen durch, um dadurch auf eurem Abenteuerblatt ein beliebiges Feld, das an ein durchgestrichenes Feld angrenzt, durchzustreichen. Ihr könnt in einem Wurf auch beide Fackeln einsetzen. Diese Aktion macht ihr zusätzlich zur Eintragung eurer beiden Würfel-Summen in beliebiger Reihenfolge.

Ebenso könnt ihr, wenn gewünscht, damit auch Treffer bei Monstern landen.



Schwarze Würfel: Mit diesem Schatz dürft ihr weitere 3x in passiver Rolle den schwarzen Würfel verwenden, indem ihr ihn hier durchstreicht.

Wer ein Monster mit  zuerst tötet, bekommt einen Schaden in der Lebensleiste.

Entdeckte Schatztruhen bringen entweder ...

... 3 weitere Lebenspunkte und 3 Siegpunkte.

... 2 „Fackeln“ (= 1 beliebiges erreichbares Feld ankreuzen).

... 3 weitere „schwarze Würfel“ (wenn passiv).




DD

SPIELENDE


Das Spiel endet direkt nach dem Wurf, in dem das letzte Monster, das von euch allen bislang noch nicht besiegt wurde, getötet wird.

ACHTUNG: Alle, die den Boss nicht zuerst besiegt haben, dürfen sich nun noch für jeweils 3 Kreuze bei ihrem Boss einen Edelstein

 ankreuzen.



Beispiel:


Bei Spielende ist dieser Boss noch 2  (= 6 Punkte) wert.

Nun addiert ihr alle eure gesammelten Siegpunkte (und evtl. noch die Minuspunkte durch verlorene Lebenspunkte). Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Kreuze auf der Lebensleiste gemacht hat. Bei erneutem Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Abrechnungsbeispiel:



Sobald das letzte Kästchen des letzten lebenden Monsters markiert wird, endet das Spiel.

Boss nicht besiegt:
Jeweils 3 Kreuze beim Boss
= 

Gewonnen hat, wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

DIE BESONDERHEITEN DER EINZELNEN LEVEL



ANNOYED ANIMALS



Felder mit einer Faust könnt ihr nur mit dem entsprechenden Pasch durchstreichen (also z. B. das 4er-Feld nur mit einem 2er-Pasch). Zur besseren Übersicht streicht ihr auch unten links bei der Bonus-Wertung ein entsprechendes Symbol durch.

Zudem dürft ihr, sobald ihr das tut, sofort **jedem Monster** (auch denen, die ihr noch nicht erreicht habt) einen Treffer zufügen, also bei jedem Monster ein Kreuz markieren.




Ihr erhaltet die Edelsteine, wenn ihr auf eurem Spielplan das 5. der 6 Faust-Felder (und unten somit alle) durchgestrichen habt. Wer dies zuerst schafft, verkündet es laut und erhält 3 Edelsteine, indem er dazu unten 3 Kästchen markiert. Alle anderen streichen den Bonus 3x  bei sich durch und können hier später nur noch den 1er -Bonus erlangen.

Hinweis: Diese Regel gilt in identischer Weise auch für alle anderen Bonus-Wertungen – bei allen Abenteuern!



Ihr erhaltet die Edelsteine, wenn ihr beide Startbereiche (grüne Feldergruppen links und rechts) in irgendeiner Weise mit einer durchgehenden Kette durchgestrichener Felder und Räume miteinander verbunden habt.

GLUMSY CULTISTS

In einem -Feld müsst ihr beide Kästchen durchgestrichen haben, bevor ihr weiterkommt.




Ihr erhaltet die Edelsteine, wenn ihr sowohl den Pastry Mancer als auch den Necro Mancer getötet habt.



Ihr erhaltet die Edelsteine, wenn ihr auf eurem Spielplan das 6. der 7 Geröll-Felder komplett durchgestrichen habt.



PUZZLED PYRAMID



Zu Beginn dieses Abenteuers müsst ihr zunächst die Zahlen 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 in der Anordnung eurer Wahl in die -Felder eintragen. Wenn ihr später ein solches Wolkenfeld durchstreicht,




streicht ihr anschließend das entsprechende Wolkenfeld unten links auf eurem Abenteuerblatt ebenfalls durch.

Ihr erhaltet die Edelsteine in dem Moment, in dem ihr hier das 8. Wolkenfeld durchstreicht.





Wenn ihr das -Feld (mit der 11) durchstreicht, kreuzt ihr direkt anschließend auch das andere -Feld (rechts) an und dürft euch ab jetzt auch von dort ausbreiten. Umgekehrt gilt dies nicht (weswegen das Feld rechts auch keine Zahl trägt).



Wenn ihr eines der 3 Wurm-Teile tötet (mit -Symbolen daneben), dürft ihr sofort beim Boss „Sandy“ 3 Treffer markieren. Ihr erhaltet die Edelsteine, wenn ihr alle 3 Wurm-Teile getötet habt.

DEFIANT DINOSAURS

Kreuzt ihr ein -Feld ab, dürft ihr sofort die gerade durchgestrichene Zahl bei dem entsprechenden Monster freischalten, also die weiße Zahl ausmalen (auch wenn ihr es noch nicht erreicht habt!).

Wenn ihr bei einem gepanzerten Dinosaurier (mit einem -Symbol) Treffer landen wollt, müsst ihr dafür immer beide Paare eines Wurfs benutzen, d.h. ihr markiert dort in einem Wurf immer nur 2 Kreuze oder keines! (*Achtung: In diesem Fall entfällt der Bonus (siehe Seite 6), dass ihr ein Kreuz erhaltet, wenn jemand anderes einen solchen gepanzerten Dinosaurier erstmals tötet!*)



Ihr erhaltet die Siegpunkte, wenn ihr den 3. gepanzerten Dinosaurier getötet habt.





Ihr erhaltet die Siegpunkte, wenn ihr auf eurem Spielplan das 6. der 7 Spurenfelder durchgestrichen habt.



DIE SOLOREGEL

Du bist dauerhaft in der passiven Rolle und kannst den schwarzen Würfel demnach nur 3x benutzen (mit entsprechendem Schatz zusätzlich 3x). Wenn du ein Monster tötest, erhältst du immer die höhere Anzahl Edelsteine.

Du musst - vom 1. Wurf an! - in jedem deiner Würfe mindestens einem Monster einen Schaden zufügen, ansonsten musst du ein Lebensleiste-Kästchen durchstreichen (auch dann, wenn du beide Würfelpaare genutzt hast). Ebenso bleibt es dabei, dass du ein Leben verlierst, wenn du ein Monster mit einem -Symbol tötest. Allerdings gibt es im Solospiel am Spielende keine Minuspunkte für die Lebensleiste. Jedoch endet die Partie sofort, wenn du das -Symbol durchstreichen musst.

WICHTIG: Wenn du in deinem Wurf einem Monster einen Schaden zufügst, kannst du die zweite Summe verfallen lassen, ohne dass du dafür einen Lebenspunkt verlierst. Diese Möglichkeit gilt es geschickt zu nutzen!

Wie gut du dich bei deinem Abenteuer im Dungeon geschlagen hast, kannst du anhand der folgenden Tabelle erkennen.



Hast du den Eingang nicht gefunden? Trau dich ruhig rein!	0 - 9
Blumen pflücken und Monster streicheln sind nicht deine Aufgaben!	10 - 24
Das ist kein Malen nach Zahlen. Keine Sorge, die Monster sind nicht echt!	25 - 39
Nicht schlecht, wenn du den Boss das nächste Mal triffst, schlag beherzter zu!	40 - 54
Dir kann keiner so schnell die Monster reichen.	55 - 69
Indiana Jones hat wohl alles von dir gelernt?	70 - 84
Dein Name wird der Nachwelt überliefert werden!	85 - 99
Seht her, ein DUNGEON MASTER ist da!!!	100 UND MEHR

DUNGEONS,
DICE & DANGER

können ihr auch online spielen: www.brettspielwelt.de



© 2022

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

ravensburger.com

224461-A

Ravensburger