

BOSS MONSTER™

Der Aufstieg der Minibosse

Ein schön böses Kartenspiel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



SPIELANLEITUNG

Willkommen im Dungeon!

Boss Monster™ ist das schnelle, böse Dungeonbau-Kartenspiel! Als Oberschurke ist es dein Ziel, arglose Abenteurer in deinen Dungeon zu locken und deren Seelen zu verzehren. Aber pass auf! Dein Dungeon muss ebenso tödlich wie einladend sein, sonst leben die mickrigen Helden am Ende noch lang genug, um dich zu verletzen.

Darüber hinaus hast du Konkurrenz: Abenteurer sind eine heiße Ware und andere Oberschurken geben ihr Bestes, um dich mit prächtigeren Schätzen und noch ruchloseren Fallen zu übertreffen. Bist du der schlimmste Finger und gemein genug, um das ultimative *Bossmonster* zu werden?

Spielmaterial

12 Boss-Karten



Vorderseite



Rückseite

72 Raumkarten



Vorderseite



Rückseite

10 Miniboss-Karten



Vorderseite



Rückseite

26 Zauberspruchkarten



Vorderseite



Rückseite



Ziel des Spiels

Das Ziel von *Boss Monster* ist es, Helden in deinen Dungeons 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, falls er am Ende einer Runde **10 (oder mehr) Seelen** besitzt.

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

42 Heldenkarten:

25 Karten Normaler Held



Vorderseite



Rückseite

17 Karten Epischer Held



Vorderseite



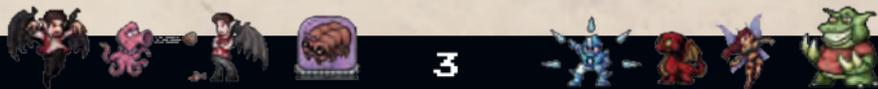
Rückseite

40 Münzmarker:



Regelheft

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



So funktionieren die Karten

In *Boss Monster* gibt es 5 verschiedene Kartentypen. Mit den **Raumkarten** kannst du deinen Dungeon ausbauen und mit allerlei fiesen Fallen und gefährlichen Monstern ausrüsten. Diese wirst du auch gut brauchen können, denn die Helden werden versuchen, dir richtig einzuheizen – erst als **Normale Helden**, später als **Epische Helden**! Zum Glück gibt es da noch die **Minibosse**, die deinen Dungeon gefährlicher machen, und 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 den 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** gespielt werden können.

Raumsymbol:

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



= Monster



= Falle



= 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. Wenn der Schaden gleich oder höher als die Gesundheit des Helden ist, stirbt dieser.

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.

Raumsymbol



Die Karte zeigt ein Minotaurus-Monster in einer Katakomben-Szene. Ein roter Pfeil zeigt von 'Raumsymbol' auf das Monster-Symbol in der oberen linken Ecke. Ein weiterer roter Pfeil zeigt von 'Schaden' auf ein Herz-Symbol mit der Zahl '1' in der unteren linken Ecke. Ein dritter roter Pfeil zeigt von 'Schatz' auf zwei Schwerdter-Symbole in der unteren rechten Ecke. Ein vierter roter Pfeil zeigt von 'Fähigkeit' auf den Text 'Wenn du diesen Raum zerstörst...' in der unteren Mitte. Ein kleiner Text 'MB 22' befindet sich unter den Schwerdter-Symbolen.

MINOTAURUSKATAKOMBEN
Monsterraum

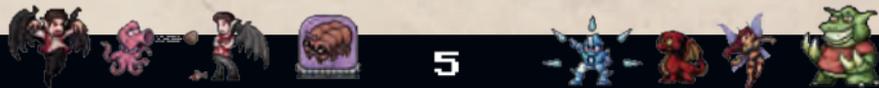
Wenn du diesen Raum zerstörst:
Setze 1 darin befindlichen
Helden zurück zum Eingang
deines Dungeons.

Schaden

Schatz

Fähigkeit

MB 22



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.



← Helden-
klasse &
Schatzart



↳ Lebenspunkte

↳ Spieleranzahl Wunden

↳ Seelen

Heldenklasse & Schatzart:

Die Klasse des Helden gibt die Art des Schatzes an, die diesen Helden anlockt. Es gibt 4 Klassen von Helden.



= 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*, so dass man das Wundensymbol noch sehen kann. Nun zählt dieser Held für dich als 1 *Wunde*. *Epische Helden* zählen sogar als 2 *Wunden*!



Spieleranzahl:

Dieses Symbol zeigt an, ob diese Karte in einem 2-, 3- oder 4-Spieler-Spiel benutzt wird. Karten mit einem Stern werden bei jeder Spielerzahl genutzt.

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

Die Zauberspruchkarten

Zaubersprüche spiegeln die Macht deines Boss Monsters wider, 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



Phasensymbol

Effekttext



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!



Boss-Symbol



LAMIA
Mutter der Monster



Level Up-Fähigkeit

Bis zum Spielende erhältst du
1 Goldmünze, wann immer du einen Monster-
raum baust.

255 XP

MB0 4



XP-Wert

Schatz

Level Up-Fähigkeit



Die Miniboss-Karten

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 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.

A. Miniboss-Symbol:

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

B. Stufe Eins:

Diese Fähigkeit ist immer aktiv.

C. Stufe Zwei:

Einmal pro Runde darfst du während der Bauphase eine  bezahlen, um einen *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.

D. Stufe Drei:

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



Miniboss-Symbol

BIMBAMBAUSE
Miniboss

Dieser Raum erhält +1.

Ignoriere den Fähigkeitstext aller Helden oder Epischen Helden in deinem Dungeon oder an dessen Eingang.

Deaktiviere 1 Raum in einem beliebigen Dungeon bis zum Rundenende. Setze diese Karte dann auf Stufe 1 zurück.

MBO 1

Stufe 1

Stufe 2

Stufe 3



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.

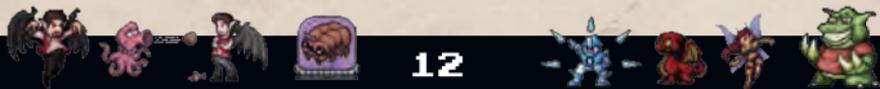
Du gibst Münzen aus, um *Minibosse* zu befördern (siehe Seite 11), oder um bestimmte Raumfähigkeiten zu aktivieren.

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

Profi-Tipp: Verschiedene Sets kombinieren

Falls du **Der Aufstieg der Minibosse** mit einem anderen *Boss Monster*-Set kombinierst, empfehlen wir dir 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.“



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*, 9 *Epische Helden*
-  **3 Spieler:** 17 *Normale Helden*, 13 *Epische Helden*
-  **4 Spieler:** 25 *Normale Helden*, 17 *Epische Helden*

Wenn ihr ein 2-Spieler-Spiel spielt, entfernt daher 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

Mischt den Stapel der *Boss-Karten* und teilt 1 zufällige *Boss-Karte* an jeden Spieler aus. Jeder Spieler enthüllt seinen Boss und legt ihn vor sich in seinen Spielbereich. Lasst links von eurem Boss Platz für euren Dungeon und rechts von eurem Boss Platz für euren Punktebereich.

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.

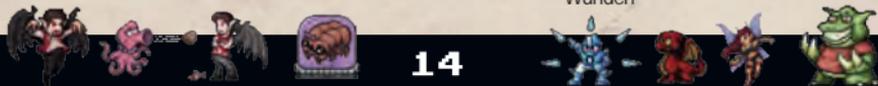
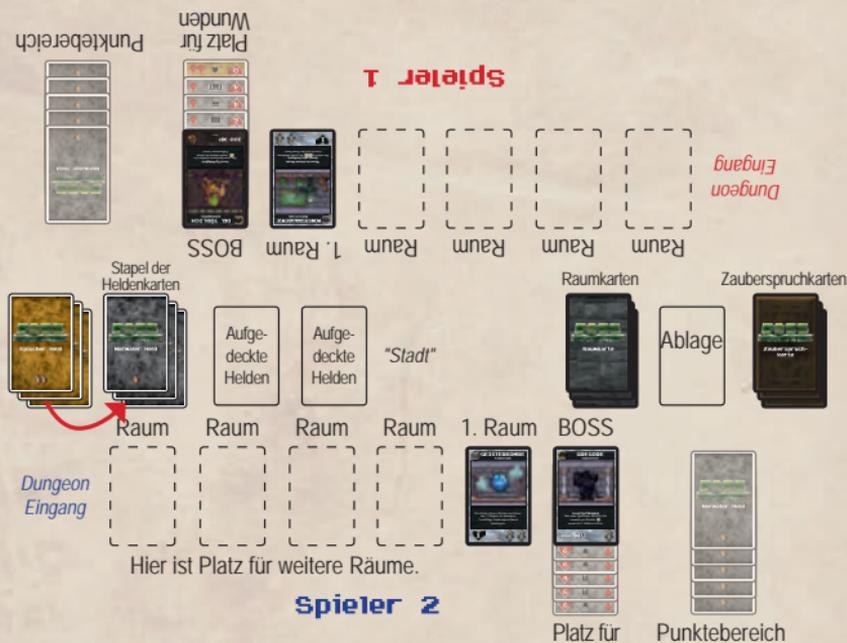


Erneutes Ziehen: Wenn ein Spieler 4 oder mehr *Erweiterte Räume* oder 4 Räume mit demselben Schatzsymbol zieht, darf er seine gesamte Hand abwerfen und 7 neue Karten ziehen, bevor er seine Wahl trifft.

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 den Tisch. 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 Raum (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 Spieldaufbau 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 abwechselnd 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 kann 1 Raum bauen. Die Räume werden verdeckt ausgespielt. Am Ende der Bauphase werden die neu gebauten Räume gleichzeitig aufgedeckt. 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 anlockende 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.

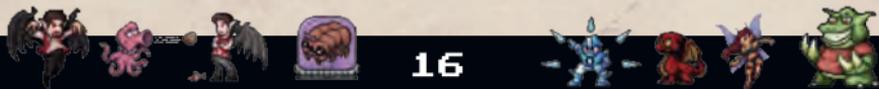
Die Phasen im Detail

Phase 1: Rundenanfang

Am Rundenanfang werden die folgenden 2 Schritte ausgeführt:

1. Helden tauchen in der Stadt auf: Deckt 1 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 dürfen die Spieler 1 Raum oder 1 Miniboss bauen. Zusätzlich dürfen sie noch 1 Miniboss befördern.

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:

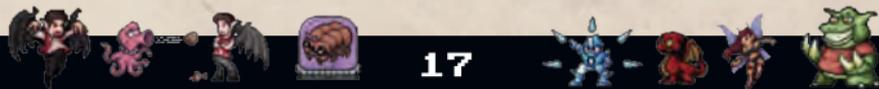
A) auf eine leere Position links von einer deiner Raumkarten:

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.



Alternativ darfst du einen *Miniboss* bauen, indem du dessen Karte **verdeckt** auf einen beliebigen Raum in deinem Dungeon legst.

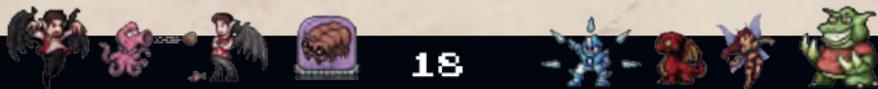
Du darfst dich auch entscheiden, keinen Raum zu bauen. Du darfst aber deine Entscheidungen in der Bauphase nicht mehr ändern, sobald du nicht mehr der *aktive Spieler* bist.

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, einen Raum zu legen, werden die Räume am Ende der Bauphase gleichzeitig umgedreht.

Diese Räume werden nun als gebaut angesehen. 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. Schatzräume mit mehreren Schatztypen neigen dazu, wenig Schaden zu verursachen, 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 Spiegelhalle überbauen?



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



Hier nicht!



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!



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 die Anzahl der Schatzsymbole in jedem Dungeon, die dem in der *Stadt* wartenden Helden entspricht. Alle Symbole auf *Raumkarten* und euren *Bossen* sowie von *Zauberspruchkarten* stammende Modifikatoren rechnet ihr mit ein.

2. Anlocken:

Der Dungeon mit der höchsten Anzahl dieses Schatzsymbols lockt den Helden an. Dieser 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, so dass 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 dieses Spiels beginnt mit 3 Helden, die sich in der *Stadt* befinden.

Der Dungeon von Spieler 1 (oben) enthält:

1. 1 Klerikerschatz 
2. 2 Magierschätze 
3. 0 Kriegerschätze 
4. 2 Diebesschätze 

Der Dungeon von Spieler 2 (unten) enthält:

1. 3 Klerikerschätze 
2. 0 Magierschätze 
3. 1 Kriegerschätze 
4. 2 Diebesschätze 

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

Spieler 1



Die Stadt



Spieler 2



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.

3. Zaubersprüche und Effekte:

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

4. 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, so dass jeder Spieler jederzeit die Anzahl deiner Seelen erkennen kann.



5. Überleben:

Wenn du dem Helden nicht genug Schaden zufügen konntest, bevor er deinen Boss erreicht, so schiebst du ihn mit der Bildseite nach oben unter deinen Boss (aber leicht versetzt nach unten, so dass man stets deine Anzahl an Wunden erkennen kann) und du erleidest damit die angegebene Anzahl an Wunden.

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. 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 Effekte 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. Zauberspruchkarten und aktivierbare Effekte dürfen am Rundenende **nicht** benutzt werden. Ist das **Ende des Spiels** nicht eingetreten (siehe nächste Seite), beginnt eine neue Runde.

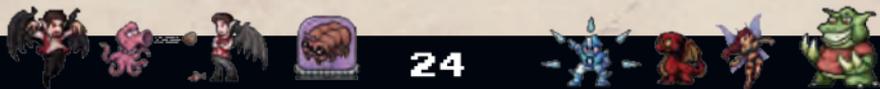


Ende des Spiels

Nachdem eine volle Runde beendet wurde und jeder Spieler mit Helden vor seinem Dungeon in der Abenteuerphase an der Reihe war, müsst ihr überprüfen, ob ein Spieler ausscheiden muss bzw. ob das Spiel endet. Die folgenden Situation können eintreten:

- 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!
- 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 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.

CONTINUE?
YES / NO



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.



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 (z.B.: „Zerstöre diesen Raum“). 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 ursprünglich 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.

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 angegebenen 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 befunden hat, 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 Lücken zu schließen. Du darfst einen Raum nur zerstören, wenn der Raum aktiv ist und eine Karte dich direkt dazu auffordert.

Impressum

Autoren: Johnny O'Neal, Chris O'Neal

Illustrationen: Francisco Coda, Marcus Dewdney, Katrina Guillermo, Rom Havi, Kyle Merritt und Santiago Reinoso Munoz

Übersetzung: Marcel Dehlinger, Peer Lagerpusch, Jens Kaufmann

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Chris Conrad

Realisation: Stefan Stadler

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

Boss Monster und / oder die Namen der Charaktere sind Handelsmarken von Brotherwise Games, LLC, und werden mit freundlicher Genehmigung benutzt. © 2018 Brotherwise Games, LLC (www.bwisegames.com).

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Aufbau

- 1. Mischt alle Kartenstapel. Passt den Stapel der Heldenkarten an:**
 - Für ein 4-Spieler-Spiel nehmt ihr alle Heldenkarten.
 - Für ein 3-Spieler-Spiel entfernt ihr alle Heldenkarten mit dem -Symbol.
 - Für ein 2-Spieler-Spiel entfernt ihr alle Heldenkarten mit dem - und -Symbol.
- 2. Jeder Spieler erhält 1 Boss und legt ihn offen vor sich aus.**
- 3. Jeder Spieler erhält 5 Raumkarten und 2 Zauberspruchkarten und wirft dann 2 Karten seiner Wahl wieder ab.**
- 4. Jeder Spieler erhält 3 Goldmünzen**
- 5. In XP-Reihenfolge:** Baut 1 normalen Raum (wenn gewünscht) und legt ihn verdeckt links neben eurer Boss Monster.
- 6. In XP-Reihenfolge:** Nachdem alle Spieler ihre Raumkarte gelegt haben, werden sie gleichzeitig aufgedeckt und dann in XP-Reihenfolge abgehandelt.

Spielablauf

- 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, in XP-Reihenfolge, 1 Raum oder 1 Miniboss bauen. Die Räume werden verdeckt ausgespielt. Am Ende der Bauphase werden die neu gebauten Räume und Minibosse gleichzeitig aufgedeckt. Am Ende der Bauphase werden ausgelöste Level Up-Fähigkeiten und „Wenn du diesen Raum baust“-Effekte wieder in XP-Reihenfolge ausgeführt. In dieser Phase dürfen Raumeffekte genutzt und Zauberspruchkarten mit dem Phasensymbol  gespielt werden. Minibosse können auf jeden Raum gebaut werden, jedoch nicht neben einen anderen Miniboss.
- 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. In dieser Phase dürfen Raumeffekte genutzt und Zauberspruchkarten mit dem Phasensymbol  gespielt werden.
- 5. Rundenende:** Die aktuelle Runde endet und eine neue Runde beginnt.