

# DUNGEON FIGHTER

## FEUER FREI!

ERWEITERUNG

## Spielregeln



*Mir kam da diese Geschichte einer Gruppe unerschrockener, aber auch etwas unbedarfter Helden zu Ohren. Sie entkamen angeblich mit knapper Not einem finsternen Labyrinth. Man erzählt sich, dass der König sie mit der Labyrinth säuberungsmedaille und der ehrenvollen, lebenslangen Mission der Befriedung aller Labyrinth des Reiches ehren wollte. Doch plötzlich verschwanden sie einfach und wurden danach nie wieder gesehen. Wenn ich es nicht besser wüsste ... also die könnten etwa so aussehen wie ihr ... was für ein Zufall.*

*So ein Glück aber auch, dass mein Laden genau hier wieder aufgetaucht ist. Bei diesen Portalreisen weiß man ja nie. Ich weiß ja auch nicht genau, wie das so funktioniert, aber ich lande immer direkt bei meinen Kunden. Okay bei euch war es nicht wirklich „be“ ... eher ein „auf“, aber wir haben euren Barbarenfreund doch schon wieder ausgegraben und er sieht aus wie neu. Also Schwamm drüber. Jedenfalls habe ich allerfeinste Magie im Gepäck, nur beste Ware und wenn ich euch so anschau, dann habt ihr die auch wirklich nötig. Wie wäre es denn, wenn wir mit Feuermagie beginnen, da hätte ich ganz besonders heiße Ware... bebe... und immerhin seid ihr ja auf dem Weg in die Feuerberge, nicht wahr?*

Diese Erweiterung für **Dungeon Fighter** stellt euch eine wilde Mischung an neuem Spielmaterial zur Verfügung. Aber vor allem erhaltet ihr Zugang zu den Geheimnissen der Feuermagie, der heißesten der 4 elementaren Künste. Damit können eure un-glaublich geschickten Helden jetzt mit neuer machtvoller Feuermagie um sich werfen. Und man glaubt es kaum, aber eure Helden werden die Möglichkeit haben, sich in 3 weiteren magischen Erweiterungen auszutoben: Wasser, Luft und Erde.

# Spielinhalt

## 1 SPIELREGEL



6 AUSRÜSTUNGSKARTEN



6 MONSTERKARTEN



1 HELDENBOGEN



1 DOPPELSEITIGER ABENTEUERPLAN



1 BOSSKARTE



7 MACHTKARTEN



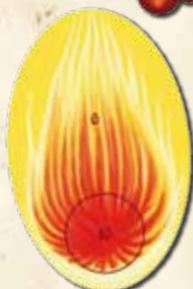
1 FEUERELEMENTWÜRFEL



12 XP-MARKER AUS KUNSTSTOFF



20 BRANDMARKER



1 FEUERBALLSCHABLONE



1 EXPLOSIONSCHABLONE



1 FEUERWAND (MIT STELFFÜSSEN)



1 FLAMMENRING

# Geringfügig angepasster Spielaufbau

Die Erweiterung **Feuer frei!** beinhaltet neben ganz neuen Komponenten auch zusätzliche Karten und Bögen für bestehendes Spielmaterial. Dieses könnt ihr einfach den entsprechenden Stapeln hinzufügen (Monsterkarten, Ausrüstungskarten, Bosskarte, Heldenbogen und Abenteuerplan), bevor es losgeht. Das gilt auch, falls ihr mehrere Erweiterungen verwenden wollt (**Wasser, Luft** und **Erde**).

*An dieser Stelle bitte KEINE Marker in eure Nase stecken, das sieht zwar lustig aus, verringert jedoch den Wiederspielwert dieser Erweiterung enorm! Sollte das neue Material der Erweiterung beim Untermischen erkennbar sein, dann könnt ihr entweder einfach die Augen etwas zusammenkneifen oder ihr sprecht einfach einen Ignorieren-Zauber.*

Die Karten von **Feuer frei!** sind mit einem Symbol versehen, damit ihr sie auch wieder aussortieren könnt, wenn ihr das möchtet.



Der Spielaufbau verläuft genauso wie im Grundspiel. Bis auf den Punkt **Spielmaterial bereitlegen** des Spielaufbaus. Dieser wird um Folgendes ergänzt:

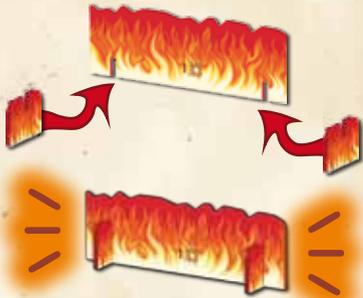
- Die XP-Marker werden als Vorrat so bereitgelegt, dass sie gut erreichbar sind.

*Sucht euch dafür den Platz am Tisch, der sich am meisten nach Magie anfühlt*

- Die Brandmarker werden als Vorrat bereitgelegt, z.B. bei den Narbenmarkern.

*Nicht zu nabe an eurem Schatz, sonst schmilzt noch euer Gold!*

- Die Feuerballschaablone, die Explosions-schaablone und der Flammenring werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Feuerwand wird zusammengesteckt (wie unten abgebildet) und ebenfalls bereit gestellt.



- Der Feuerelement-Würfel wird zum Vorrat der weißen Würfel gelegt.

*Natürlich wollt ihr gleich an den heißen neuen Kram dieser Erweiterung. Beim ersten Spiel mit dieser Erweiterung könnt ihr ruhig ein wenig betrogen: Mischt die neuen Karten einfach so dazu, dass sie auf jeden Fall drankommen. Dann kommt ihr in den vollen Genuss an feurigen Neuheiten!*

# Neue Spielelemente

## XP (Erfahrungspunkte)



Die in dieser Erweiterung enthaltenen schwarzen Plastikmarker stellen XP dar. XP sind eine neue Ressource in der Spielwelt von **Dungeon Fighter**, welche die Helden auf ihrem Truhenmarker sammeln können, ähnlich wie Gold.

Helden können XP erhalten, indem sie auf die Aktivierung eines gewürfelten Helden-symbols verzichten, unabhängig davon, ob der Würfel auf dem Trefferspielplan gelandet ist oder nicht.

Verzichtet ein Held nach seinem Würfelwurf auf die Nutzung seiner Spezialfähigkeit, erhält er dafür 2 XP aus dem Vorrat, die dann auf den Truhenmarker gelegt werden. Dabei ist es egal, ob er die Fähigkeit überhaupt ausüben könnte. Es zählt nur, ob das Symbol gewürfelt wurde.

XP gehören der ganzen Gruppe und können auch von der Gruppe ausgegeben werden (dazu später mehr).

## Machtkarten

### MACHTKARTEN ERHALTEN

Die mit dieser Erweiterung neu hinzugekommenen Machtkarten gewähren den Helden mächtige magische Zaubersprüche, die sie in ihrem Überlebenskampf beim Durchqueren eines Labyrinth einsetzen können.

Doch mächtige Magie setzt Erfahrung voraus. Und genau dafür gibt es die ebenfalls neu dazu gekommenen XP.



Nachdem die Helden im Laufe des Spiels in einem Shop für Gold eingekauft haben (Ausrüstung, Bonuswürfel, Heilung), bietet ihnen der Händler noch seine magischen Spezialwaren an: Die Machtkarten.

*Den guten Kram holt man doch nicht gleich am Anfang raus, konnte ja irgendwelcher Pöbel im Laden stehen ...*

Es werden genau **3 Machtkarten** vom Stapel gezogen (unabhängig von der Spielerzahl, anders als bei den Ausrüstungskarten) und aufgedeckt. Mit den XP, welche die Helden-gruppe bisher eingesammelt hat, können sie jetzt beliebig viele der aufgedeckten Machtkarten kaufen. **Jede Machtkarte kostet genau 1 XP.**

*Nur völlig wahnsinnige Magier wurden **UNERFAHRENEN** derart mächtige, geheime Zauberei überreichen ... hoho ...*

Die 3 Machtkarten sollten gründlich gelesen werden, damit klar ist, welchen Nutzen sie für die Heldengruppe haben und für welchen Helden sie ggf. am besten geeignet sind. Die Helden-gruppe entscheidet (genau wie beim normalen Shopping) gemeinsam, was geschoppt wird und welcher Held jeweils die entsprechende Machtkarte bekommt. Können sich die Helden nicht einigen, entscheidet der Anführer.

*Die 3 Machtkarten haben Tradition. Schon seit jeher bietet man einem Käufer 3 magische Dinge an. Nicht 4, nicht 5 und nicht 2 und schon gar nicht 6. 3 Karten sollen es sein, so steht es im Magischen Almanach geschrieben, unter Kapitel 3, Absatz 3, Paragraf 3, Traditionen zweifelhaften Ursprungs.*

*Nichts ist mehr wie früher, jeder nichtsnutzige Held lernt inzwischen was dazu. Es gibt da dieses neumodische Wort dafür: XP.*

*Gold, Würfel und XP. Jetzt haben wir alles für ein vollwertiges Fantasy-Spiel. Wenn ihr euch jetzt fragt, wofür dieser XP-Kram denn so gut ist, keine Angst, dazu kommen wir gleich.*

Jeder Held kann maximal bis zu 3 Machtkarten besitzen. Erhält er eine 4. Machtkarte, muss er eine Machtkarte abwerfen, die er besitzt.

*Magie ist keine schnelllebige Sache, hat ein Held einmal einen Zauberspruch erlernt, dann bleibt er ihm erhalten ... ist ein wenig wie mit Hamorrhoiden.*

Machtkarten können nicht zwischen Helden getauscht werden.

Nicht gekaufte oder abgeworfene Machtkarten bilden einen Ablagestapel. Dieser wird gemischt und bildet einen neuen Machtkartenstapel, wenn dieser aufgebraucht sein sollte.

*Bei 3 Shops im Labyrinth und nur 7 Machtkarten kann das schon mal vorkommen. Rechnet doch mal nach!*



*Beispiel: Marco, Anführer einer verzweifelten Heldengruppe, besucht mit seinen Heldenfreunden den Shop. Nach dem regulären Einkauf zieht er 3 Machtkarten. Die Heldengruppe hat 2 XP auf ihrem Trubenmarker und beschließt, den Drachentöter für 1 XP zu erwerben. Da Marco noch keine Waffen besitzt, entscheidet die Gruppe, dass er selbst die Machtkarte nehmen soll.*

## MACHTKARTEN AKTIVIEREN



Zu **Beginn** seines Zuges kann ein Held eine Machtkarte aktivieren. Er muss dafür so viele **XP bezahlen**, wie auf der Machtkarte angegeben ist.

*Machtkarten gewähren euch große Macht, deswegen heißen sie auch Machtkarten und nicht etwa Lustige-Kleine-rosa-Blumchen-Karten oder so.*

Machtkarten werden immer offen neben dem Heldenbogen des Helden platziert, der sie „erlernt“ hat.

Machtkarten können nur von dem Helden aktiviert werden, der sie besitzt. Der Held selbst entscheidet, ob er die Machtkarte aktivieren möchte. Die Aktivierung wird mit XP vom Trubenmarker bezahlt.

*Magie ist ein kostspieliges Geschäft. Mit jedem gesprochenen Zauber, gibt man etwas von sich ab ... ein wenig wie beim Popeln ... versteht ihr?*

*Ihr bekommt das hin, oder?*

## Schablonen

Diese Erweiterung (wie auch die folgenden 3 Element-Erweiterungen) beinhaltet Karten, welche den Gebrauch von Spielschablonen voraussetzen. Wird also die Nutzung einer Schablone verlangt, muss der entsprechende Held die verlangte Schablone nehmen und auf den Trefferspielplan werfen.

**SO FERN NICHT ANDERS ANGEGEBEN,**

*Schablonen sind diese echt großen Marken. Leicht zu erkennen, oder?*

**WERDEN SPIELSCHABLONEN NACH DEN FOLGENDEN REGELN GEWORFEN:**

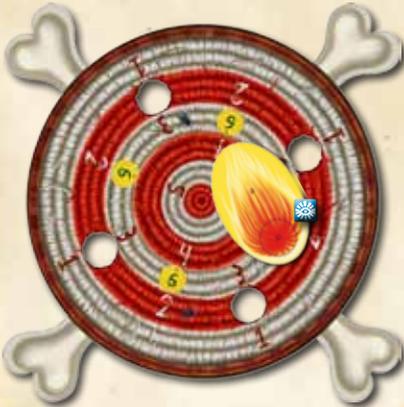
- Eine Schablone wird wie eine Münze geworfen, d.h. sie muss mit dem Daumen geschnippt werden und sich in der Luft mindestens ein Mal um 180° überschlagen.



- Landet die Schablone ganz oder teilweise neben dem Trefferspielplan und berührt den Tisch, erhält der werfende Held 1 Schaden und muss nochmal werfen.

*In die Mitte werfen ist was für Weicheier ... nabe an den Rand, nur so kann man seine wahre Klasse als Held beweisen ... oder doch nur seine Dummheit?*

- Eine Schablone verbleibt immer bis zum Ende des Kampfes auf dem Trefferspielplan. In der Aufräumen-Phase werden alle Schablonen vom Trefferspielplan entfernt.
- Landet im Laufe eines Kampfes ein Würfel auf einer Schablone, werden alle Effekte der Schablone abgehandelt. Der Wurf zählt als Treffer, unabhängig davon, ob der Schabloneneffekt Schaden zufügt oder nicht. Ein erwürfeltes Heldensymbol kann ebenfalls regulär genutzt werden.
- Landet ein Würfel teilweise auf einer Schablone, muss geprüft werden ob er den Bereich um die Schablone wirklich berührt oder ob er nur etwas übersteht.
  - Berührt er den Trefferspielplan**, dann zählt der Wurf als regulärer Treffer auf dem Trefferspielplan.
  - Berührt er den Tisch**, dann zählt der Wurf als Misserfolg.
  - Steht der Würfel nur über**, dann zählt der Wurf als reiner Treffer auf der Schablone.



## FEUERBALLSCHABLONE

Diese Schablone wird normalerweise zu Beginn des Zuges eines Helden geworfen (z. B. durch eine Machtkarte). Landet ein Würfel auf der Feuerballschablone, erhält das Monster so viel Schaden, wie auf der Schablone angegeben. Landet der Würfel zum größeren Teil in dem kleineren Bereich, der 10 Schaden angibt, erhält das Monster dementsprechend 10 Schaden, ansonsten erhält das Monster 6 Schaden.



## EXPLOSIONSSCHABLONE

Diese Schablone wird normalerweise zu Beginn eines Kampfes geworfen (z. B. durch die Fähigkeit eines Monsters). Landet ein Würfel auf der Explosionsschablone, erhält jeder Held 2 Schaden.



*BOOOOOOM!!!*

*Mehrere Schablonen auf dem Plan sind übrigens kein Problem. Was oben liegt, liegt oben.*

*Beispiel: Marco benutzt die Machtkarte "Drachentrulpser". Er bezahlt 1 XP vom Trubenmarker der Heldengruppe und wirft die Feuerballschablone. Wie erhofft bleibt sie auf dem Trefferspielplan liegen und Marco wählt nun den blauen Würfel für seinen Angriff aus. Der Würfel bleibt zwar auf der Schablone liegen, ragt jedoch darüber hinaus und berührt ebenfalls den Trefferspielplan. Marco verursacht also lediglich 2 Schaden und kann den Effekt der Schablone nicht nutzen. Da er jedoch das Heldensymbol gewürfelt hat, kann er natürlich seine entsprechende Heldenfähigkeit benutzen. Dies wäre ihm ebenfalls erlaubt, wenn der Würfel vollständig auf der Schablone liegen würde.*

## Element-Würfel

Ein Element-Würfel wird anders eingesetzt, als ein Helden- oder Bonuswürfel. Ein solcher Würfel wird **nur dann benutzt**, wenn ein Monster, eine Spezialfähigkeit oder eine Ausrüstung es gestatten.

**SOFERN NICHT ANDERS ANGEGEBEN, WERDEN ELEMENT-WÜRFEL NACH DEN FOLGENDEN REGELN BEHANDELT:**

- Element-Würfel werden nicht auf den Truhenmarker der Helden gelegt.
- Element-Würfel unterliegen generell denselben Wurfregeln, wie Helden- und Bonuswürfel auch.
- Zeigt der Element-Würfel ein besonderes Symbol, wird der entsprechende Symboleffekt angewendet (siehe z. B. Der Feuerelement-Würfel).
- Der Element-Würfel ersetzt keinen anderen Würfel. Wirft der Held den Element-Würfel, wird stattdessen keiner der anderen Würfel verbraucht. Der Zug des Helden endet natürlich trotzdem nach dem Wurf.

### DER FEUERELEMENT-WÜRFEL



Der Feuerelement-Würfel hat 8 Seiten mit 4 verschiedenen Symbolen. Er ist **kein** roter Heldenwürfel:



Der Würfel funktioniert ähnlich wie ein Bonuswürfel. Der Held kann eine beliebige seiner Spezialfähigkeiten wählen und benutzen (oder verzichten und 2 XP nehmen).

- +1** Das Monster erhält 1 Extraschaden, auch wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.
- +2** Das Monster erhält 2 Extraschaden, auch wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.
- +3** Das Monster erhält 3 Extraschaden, auch wenn der Trefferspielplan nicht getroffen wurde.

*Stellt euch vor, was man mit einem 8-seitigen Würfel alles anfangen kann. Er hat ganze 2 Seiten mehr, die man erwürfeln kann, wie so ein altmodischer 6-Seiter. Das ist doch Wahnsinn oder nicht? Oder ab ... irgendwie klang das alles viel einleuchtender, als mir dieser Feurdaemon das Zeug verkauft hat. Na ja ... er hat eben mehr Seiten und sieht cool aus, sonst noch Fragen?*

## Brandmarker



Einige Monster verpassen **Helden** Brandmarker. Wenn dies eintritt, wird die angegebene Anzahl Brandmarker auf dem Heldenbogen des betroffenen Helden platziert. Sobald irgendein Held seinen Zug beginnt (also im Kampf), entfernt der „gebrandmarkte“ Held einen Brandmarker von seinem Heldenbogen und erhält dafür **einen Schaden**.

Ausrüstung, Spezialfähigkeiten oder Machtkarten können **Monstern** Brandmarker verpassen. In diesem Fall wird die angegebene Anzahl Brandmarker auf der Monsterkarte platziert. Sobald irgendein Held seinen Zug beginnt (also im Kampf), wird von dem „gebrandmarkten“ Monster jedes Mal ein Brandmarker entfernt und es erhält dafür **einen Schaden**.

*Um Missverständnisse zu vermeiden ... Brandmarker haben nichts mit Durst zu tun ... wirklich nicht!*

## Käme



### Feuertempel:

Zu Beginn des Kampfes wirft der Startspieler den Feuerelement-Würfel. Dem folgenden Spieler stehen damit alle 3 Heldenwürfel für den Kampf zur Verfügung.



### Trainingsraum:

Nach dem Abwickeln der Begegnung in diesem Raum, erhält die Heldengruppe während der Aufräumphase die angegebene Menge XP.

# Spezialwürfe

Wie im Grundspiel werden den Helden gelegentlich besondere Würfe abverlangt. Die Symbole sollen zwar möglichst selbsterklärend sein, hier sind sie jedoch etwas genauer beschrieben:

## Feuerwandwurf:



Der Held platziert die Feuerwand zwischen sich und dem Trefferspielplan. Dann wirft er den Würfel, so dass er mindestens ein Mal auf den Tisch und dann **über die Feuerwand springt**. Berührt der Würfel dabei die Feuerwand erhält der Held einen Schaden, unabhängig ob der Würfel auf dem Trefferspielplan landet oder nicht. Danach wird regulär geprüft, ob der Held getroffen hat. Wurde die Feuerwand nicht übersprungen, zählt der Wurf als Misserfolg.

## Flammenringwurf:



Ein anderer Held muss den Flammenring vor dem werfenden Helden in der Luft halten. Dieser muss dann so durch den Ring werfen, dass der Würfel danach mindestens ein Mal den Tisch berührt. Die Berührung des Flammenrings mit dem Würfel verursacht keinen Schaden.

## Schnippwurf:



Der Held schnippt den Würfel mit dem Daumen, ähnlich wie er eine Münze werfen würde.

*Tut uns echt leid, euch noch mehr davon zuzumuten ... Mwbabababa ... bababa ... leidtun ... sorry ... hibi - ich kann nicht mehr!*

# Credits

*Das war es auch schon ... ich freue mich schon auf ein Wiedersehen ... in der feuchtfroblichen Wassererweiterung: Die Große Welle. Macht euch aber nicht nass deswegen ... babababaaaa ... hrrg ... ngg ... rochel. Genug jetzt mit dem Gelache ... viel Spaß, ihr Helden!*

## Autoren:

Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino und Lorenzo Tucci Sorentino

## Illustration & Grafik:

Giulia Ghigni

## Redaktion:

Lorenzo Silva, Heiko Eller

## Produktionsmanagement:

Heiko Eller

## Layout & Grafische Bearbeitung:

Marina Fahrenbach und Fiona Carey

**Lektorat:** Sebastian Berger, Yvonne Distelkämper, Marcus Lange und Tanja Masche

**Besonderen Dank an:** Steve Kimball, Pauline Voß, Gabriel Dumerin, Evelyn Bigelmaier und alle Spieltester des Heidelberger Burgevents Stahleck 2013

## Exklusive Distribution in Deutschland:

Heidelberger Spieleverlag,  
Dr. August-Stumpf-Str. 7-9,  
74731 Walldürn

Besucht uns im Web:

**WWW.HEIDELBAER.DE**

**WWW.CRANIOCREATIONS.COM**



**Heidelberger  
Spieleverlag**

