

DRAGONQUEST

A FANTASY DICE GAME

Von Dan Glimne
Für 1-4 Spieler ab 10 Jahren

Würfel um dein Leben!

Die schweren Tore der Burg öffnen sich knarrend im fahlen Licht der Morgendämmerung. Ihr packt eure Fackel und euer Schwert und starrt tief ins Herz der Finsternis ...

Können ihr die Fallen und Monster überwinden und mit einigen der sagenumwobenen Schätze ans Tageslicht zurückkehren, bevor die Sonne untergeht?

SPIELMATERIAL

• 1 Spielblock



• 4 schwarze Bewegungswürfel



• 1 besonderer roter Bewegungswürfel



• 10 knochenfarbene Schatzkammerwürfel



• 3 gelbe Gefahrenwürfel



• 1 gelber Buchstabenwürfel



• 3 blaue Kampfwürfel



• 1 violetter Skelett-Kampfwürfel



• 2 weiße Schadenswürfel



• 1 grauer Spinnen-Würfel



• 13 Schätze



• 12 nützliche Gegenstände



• 3 Spinnenplättchen



• 3 Dämonenplättchen



• 2 Aussetzen-Marker



• 3 Mauerplättchen



• Regelheft

• Übersichtsblatt „Nützliche Gegenstände“

SPIELVORBEREITUNG

- 1) Jeder Spieler nimmt sich ein **Spieltableau** vom Block und einen Stift (nicht beiliegend). Oben auf dem Tableau trägt jeder seinen **Namen** ein – oder einen **erfundenen Helden-/Heldinnennamen**.
- 2) Die **Würfel** werden nach Kategorie sortiert (*siehe Spielmaterial*) und in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.
- 3) Alle Plättchen werden sortiert bereitgelegt.
- 4) Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.



DAS SPIELTABLEAU

Auf seinem persönlichen Spieltableau notiert jeder Spieler im Laufe des Spiels diverse Dinge – wie genau, wird im Laufe der Regeln erklärt:

- Den Stand der Sonne auf der **Sonnenleiste**, was der Spielrunde entspricht
- Seinen **Weg durch die Burg** zur **Schatzkammer** und dann zum **Ausgang**
- Seine noch übrigen **Lebenspunkte (LP)**
- Die **Fallen**, in die er getappt ist
- Seine in der Schatzkammer gesammelten **Goldmünzen**
- Seine gemachten **Entdeckungen** und die **Schrecken**, die er erweckt hat
- Und, wenn er zu risikoreich gespielt oder einfach Pech gehabt hat, den eigenen **Tod**

Hinweis: Jedes Spieltableau sollte für alle Spieler gut sichtbar sein, um sicherzustellen, dass alles richtig notiert wird und niemand etwas vergisst.



WER GEWINNT – UND WER VERLIERT?

Es gibt nur eine Möglichkeit, dieses Spiel zu gewinnen: Man muss es schaffen, vom Startfeld links über die Schatzkammer bis zum Ausgang rechts zu kommen, bevor die Sonne untergeht und man keine Spielzüge mehr hat. Falls dies nur einem Spieler gelingt, hat er das Spiel gewonnen. Falls es mehreren Spielern gelingt, hat derjenige mit den insgesamt wertvollsten Münzen, Gegenständen und Schätzen gewonnen.

Andererseits gibt es mehrere Wege, das Spiel zu verlieren und eines schrecklichen Todes zu sterben: Ein Spieler kann alle seine Lebenspunkte verlieren, wenn er gegen Monster kämpft und/oder in Fallen gerät – und falls er die Burg vor Sonnenuntergang nicht verlassen kann, wird die Finsternis ihn verschlingen!

ÜBERSICHT EINES SPIELZUGS

Ein kurzer Überblick darüber, was in deinem Spielzug geschieht bzw. geschehen kann. Die genauen Regeln folgen im Anschluss.

A) Zuerst streichst du das nächste Feld auf der **Sonnenleiste** durch, von links nach rechts.

B) Jetzt benutzt dein rechter Nachbar die drei Mauerplättchen, um dich zu behindern. Das kann dazu führen, dass manche Felder in der Burg auf deinem Spieltableau blockiert werden, sodass du einen längeren Weg nehmen musst.

C) Dann wirfst du alle **fünf Bewegungswürfel** (ein roter, vier schwarze). Danach kannst du maximal zwei Mal beliebige Würfel deiner Wahl erneut werfen, außer Würfel mit einem Totenkopf.

Nachdem du deinen Würfelwurf bzw. -würfe beendet hast, darfst du dich in der Burg voran bewegen und gegebenenfalls **Entdeckungspunkte (EP)** auf deinem Spieltableau notieren – es sei denn, du hattest Pech und hast mindestens 3 Totenköpfe gewürfelt: Dann geht es stattdessen bei D) weiter.

D) Falls du mit den Bewegungswürfeln mindestens **3 Totenköpfe** geworfen hast, darfst du dich weder bewegen noch Entdeckungspunkte markieren. Stattdessen musst du die **gelben Gefahrenwürfel** werfen, um zu sehen, welche Gefahr dich erwartet – eine Falle oder ein Monster. Dadurch verlierst du wahrscheinlich Lebenspunkte, was du auf deinem Spieltableau markierst.

E) Falls du es schaffst, in die **Schatzkammer** zu gelangen, setzt du deinen Spielzug fort, indem du die **Schatzkammerwürfel** wirfst, um zu sehen, was du gefunden hast. Falls du möchtest – und es wagst – kannst du auch in deinem nächsten Spielzug in der Schatzkammer bleiben (und auch im dann nächsten Spielzug, usw.) um so mehr und mehr Schätze anzuhäufen... bis du beschließt, die Schatzkammer zu verlassen und zum Ausgang zu eilen. Aber je länger du in der Schatzkammer bleibst, desto größer ist die Gefahr, dass der Drache erwacht – und das wäre gar nicht gut!

F) Falls du es schaffst, den Ausgang vor Sonnenuntergang zu erreichen, hast du die Gefahren der Burg überstanden (*dieses Mal...*) und summierst den Wert aller Schätze, Gegenstände und Goldmünzen, die du ergattern konntest.

G) Falls etwas schief geht – und es gibt wirklich eine Menge Dinge, die schiefgehen kann – kann dies zum Tod deines Helden führen. Dann bleibt dir als letzte Tat nur noch, das Drachenfeld in der Ecke unten rechts anzukreuzen.



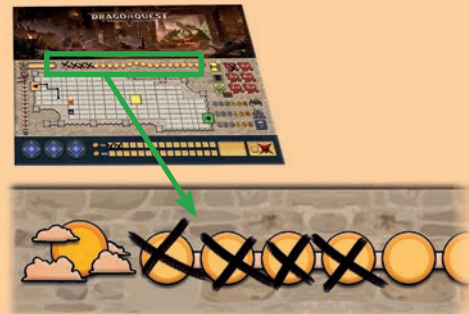
DIE REGELN IM DETAIL

DragonQuest wird über die Dauer von maximal 19 Runden gespielt (bzw. 20 Runden für einen Spieler, der das „Amulett der Zeit“ besitzt). Beginnend beim Startspieler ist im Uhrzeigersinn jeder Spieler an der Reihe, dessen Held noch am Leben ist. Jeder Zug besteht normalerweise mindestens aus den nachfolgenden Schritten A und B. Die anderen Schritte werden nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt.

A.1 DAS NÄCHSTE FELD AUF DER SONNENLEISTE DURCHSTREICHEN

Oben auf dem Spieltableau ist die Sonnenleiste. Sie besteht aus 19 Feldern von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. In **jedem eigenen Spielzug** muss der Spieler **zuerst** das nächste Feld durchstreichen, von links nach rechts.

- Sobald ein Spieler das letzte Sonnenfeld seiner Sonnenleiste durchstreicht, ist dies sein letzter Spielzug und die letzte Möglichkeit, aus der Burg zu entkommen. Das heißt, er kann die Linie seines Wegs auf dem Spieltableau noch weiter ziehen, um hoffentlich den Ausgang auf der rechten Seite zu erreichen. Danach geht die Sonne unter und der Tod in der Burg – symbolisiert durch den Totenkopf – ist gewiss.



A.2 DIE NÜTZLICHEN GEGENSTÄNDE

Danach folgt der Zeitpunkt, an dem der Spieler Erkundungspunkte ausgeben kann, um nützliche Gegenstände zu kaufen (siehe C.3). Die 12 nützlichen Gegenstände, die man in der Burg mit Glück finden kann, sind auf einem Beiblatt separat aufgeführt – aber keiner davon hilft gegen den Drachen!



B DIE MAUERPLÄTTCHEN

Achtung: Dieser Schritt wird übersprungen, wenn sie der aktive Spieler in der Schatzkammer befindet oder sie gerade verlassen hat!

Der rechte Nachbar des aktiven Spielers nimmt sich die drei Mauerplättchen, wählt heimlich eines davon und legt es verdeckt (Zahl nach unten) vor dem Spieler ab.

Dann muss der aktive Spieler eine Zahl nennen: 1, 2 oder 3. Jetzt wird das Plättchen aufgedeckt:

Falls die genannte Zahl **nicht** gleich der Zahl auf dem Mauerplättchen ist, geschieht nichts, d.h. es wird kein Feld blockiert.

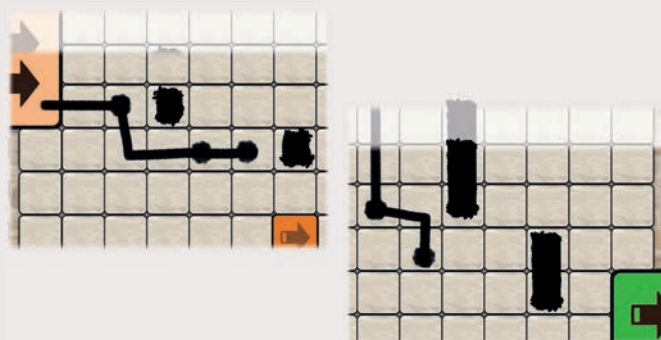


Zahlenseite der Mauerplättchen

Falls aber die genannte Zahl **gleich** der Zahl auf dem Mauerplättchen ist, **blockiert** der Nachbar jetzt **ein Feld** seiner Wahl auf dem Spieltableau des aktiven Spielers.

Der Nachbar kann nicht völlig nach Lust und Laune ein Feld blockieren, es gibt einige Einschränkungen:

- Felder direkt neben dem Startfeld, der Schatzkammer oder dem Ausgang dürfen **nicht** blockiert werden, auch nicht neben dem orangenen oder schwarzen Feld.
- Es dürfen **nie mehr als zwei orthogonal benachbarte Felder** blockiert werden. Falls bereits zwei benachbarte Felder blockiert sind, muss das nächste blockierte Feld mindestens ein freies Feld weit entfernt sein. **Zwei diagonal benachbarte Felder** dürfen **niemals** blockiert werden.



Beispiel:
Gina ist am Zug. Christoph sitzt rechts neben ihr, nimmt die Mauerplättchen und legt das Plättchen mit der „2“ verdeckt vor ihr ab. Gina sagt „2“ und deckt das Plättchen auf – leider richtig geraten! Christoph nimmt Ginas Spieltableau und blockiert ein Feld seiner Wahl, dann gibt er Gina das Tableau zurück.

Hätte Gina „1“ oder „3“ gesagt, wäre in diesem Zug kein Feld blockiert worden.

Kurz gesagt: **Es muss immer einen möglichen Weg vom Startfeld aus über die Schatzkammer zum Ausgang geben, wie verworren und zeitraubend er auch sein mag!**

C.1 DIE BEWEGUNGSWÜRFEL

Jetzt erkundet der aktive Spieler die Burg. Hierzu wirft er den roten und alle vier schwarzen Bewegungswürfel. Würfel mit einem oder zwei Totenköpfen **müssen sofort beiseitegelegt werden** (*das sind Gefahrensymbole*). Der rote Würfel hat nicht nur eine Seite mit einem, sondern auch eine Seite mit zwei Totenköpfen!

- Nach diesem ersten Würfelwurf kann der Spieler **maximal zwei Mal** beliebige Würfel seiner Wahl **erneut werfen, außer** solche mit **Totenkopf** – diese müssen **immer** beiseite gelegt werden. Der Spieler ist nicht gezwungen, erneut zu würfeln – er kann direkt nach dem ersten Wurf oder auch nach dem ersten Wiederholungswurf aufhören und sich mit dem Ergebnis zufriedengeben.
- Falls der Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt **mindestens drei Totenköpfe gewürfelt hat, darf er nicht mehr weiter würfeln. Er kann sich in diesem Spielzug nicht bewegen oder EP sammeln.** Stattdessen setzt er seinen Spielzug sofort mit D.1 fort.
- Falls er **maximal zwei Totenköpfe** gewürfelt hat, **bewegt** er sich jetzt auf seinem Spieltableau weiter (C.2) und kann **Entdeckungspunkte sammeln** (C.3). Diese Entdeckungspunkte dienen dazu, einen oder mehrere der 12 nützlichen Gegenstände zu erhalten, die entweder wertvoll sind oder dem Helden sogar das Leben retten können (siehe Übersichtsblatt „Nützliche Gegenstände“).



Beispiel:
Anna wirft die fünf Bewegungswürfel mit dem Ergebnis: zwei Totenköpfe, ein Raum, ein Korridor und ein Entdeckungssymbol. Sie beschließt, sich damit zufrieden zu geben. Sie bewegt sich um zwei Felder auf ihrem Spieltableau und hakt ein Entdeckungssymbol ab. Damit ist ihr Spielzug beendet.

C.2 BEWEGUNG AUF DEM SPIELTABLEAU

Falls der Spieler **maximal zwei Totenköpfe** und **mindestens einen Raum oder Korridor** gewürfelt hat, benutzt er das Ergebnis, um sich zu bewegen.

- Er bewegt sich um so viele Felder, wie er Räume und/oder Korridore gewürfelt hat – ein Feld je Raum/Korridor.

Der Spieler beginnt seinen Weg durch die Burg auf dem Eingangsfeld, links auf dem Tableau. Sein erster Schritt führt ihn auf ein beliebiges orthogonal daran angrenzendes Feld.

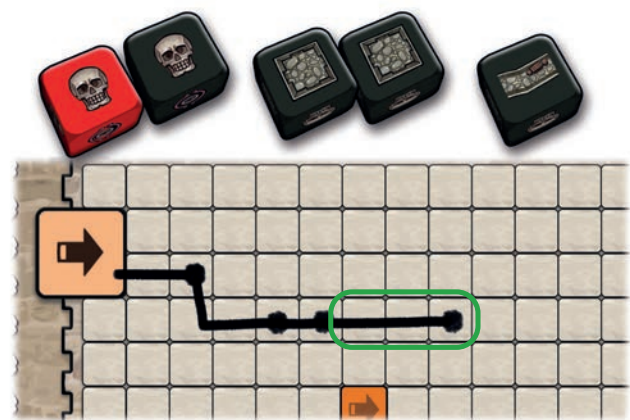
Der Spieler markiert seine Bewegung auf dem Spieltableau mit einer durchgehenden Linie. Sie kann aufwärts, abwärts, nach links oder nach rechts führen, aber nie diagonal verlaufen (*es sei denn, der Spieler hat den einen nützlichen Gegenstand, der dies einen Zug lang erlaubt*). Die Bewegung darf nicht auf oder über ein blockiertes Feld führen und auch auf kein Feld, auf dem der Spieler schon war – mit Ausnahme der Schatzkammer, die als ein einziges Feld gilt und mehrfach betreten werden darf. Wenn ein Spieler seine Bewegung **beendet, markiert er den Endpunkt** mit einem dicken Punkt auf dem Feld, wie rechts abgebildet.



Raum



Korridor



Beispiel: Beate wirft die Bewegungswürfel und würfelt einen Totenkopf, zwei Leerseiten, einen Raum und einen Korridor. Sie legt den Totenkopf, den Raum und den Korridor beiseite und wirft die beiden anderen Würfel erneut: ein Totenkopf und ein Raum. Jetzt hat sie zwei Totenköpfe und möchte nicht erneut würfeln. Sie hört also auf und bewegt sich drei Felder weit in der Burg auf ihrem Spieltableau (zwei Räume und ein Korridor).



Wichtig: Ein Spieler kann sich auch **um weniger Felder bewegen, als sein Würfelergebnis erlaubt**. (*Das kann taktische Gründe haben, z. B. in der Hoffnung, dass ein anderer Spieler die Schatzkammer verlässt, damit sie leer ist, wenn er sie im nächsten eigenen Spielzug betritt.*) Außerdem kann es in sehr seltenen Fällen passieren, dass in einem Spielzug überhaupt nichts geschieht.


Hinweis:

Für ein vereinfachtes Spiel können die Spieler (oder nur jüngere Spieler) ihren Weg auf dem kleinen orangenen Feld beginnen.



Beispiel:
Christian wirft die Bewegungswürfel und erzielt zwei Totenköpfe und drei Leerseiten! Da er nahe am Ausgang ist und noch einige freie Felder auf seiner Sonnenleiste und somit noch reichlich Zeit hat, geht er kein Risiko ein, würfelt nicht erneut und bleibt auf dem Feld, auf dem er ist.

C.3 ENTDECKUNGSPUNKTE SAMMELN

Falls der Spieler mit den Bewegungswürfeln maximal zwei Totenköpfe gewürfelt hat, **muss** er nun für jedes gewürfelte Entdeckungssymbol  einen Entdeckungspunkt (EP) auf seinem Spieltableau ankreuzen.

Auf dem Spieltableau gibt es drei EP-Reihen, jeweils von 1 bis 6 und mit einer Gefahr rechts davon – Spinne, Dämon, Skelett. Jeder Spieler beginnt mit der **obersten** Reihe und kreuzt die Punkte von links nach rechts an.



Beispiel:

In seinem ersten Spielzug wirft David die Bewegungswürfel und erzielt zwei Leerseiten, zwei Räume und ein Entdeckungssymbol. Er wirft die beiden Würfel mit Leerseiten erneut – ein Totenkopf und wieder eine Leerseite. Er legt den Totenkopf beiseite und würfelt ein zweites Mal erneut den Würfel mit der Leerseite. Dieses Mal gelingt ihm ein Entdeckungssymbol. Dann bewegt er sich um zwei Felder (für die beiden Räume) und hakt die Felder "1" und "2" in seiner obersten Reihe der EP ab (für seine zwei gewürfelten Entdeckungssymbole).

Auf diese Weise gesammelte EP können später benutzt werden, um einen nützlichen Gegenstand mit gleichem oder geringerem Wert zu kaufen, aber **nur zu Beginn** des Spielzugs (A.2). **Sobald der Spieler die Bewegungswürfel geworfen hat, ist es zu spät dazu!**

Beim Kauf eines nützlichen Gegenstands wird immer die komplette Reihe der EP durchgestrichen. Eventuell überzählige EP verfallen ungenutzt und die Gefahr am Ende der Reihe kann nicht mehr erweckt werden (siehe C.4).

Würfelt der Spieler im weiteren Spielverlauf weitere Entdeckungssymbole streicht er EP in der nächsten darunterliegenden Reihe durch. Sind alle 3 EP-Reihen durchgestrichen, kann der Spieler keine weiteren EP mehr sammeln!



Beispiel:

Nach einigen Spielrunden hat Erika 5 EP in ihrer obersten Reihe angesammelt. Jetzt ist sie wieder an der Reihe und beschließt (nachdem sie das nächste Feld auf ihrer Sonnenleiste durchgestrichen hat), ihre EP einzulösen. Sie wählt das Plättchen "Lichtkugel", das genau 5 EP kostet, und legt es vor sich ab. Damit wird die gesamte obere Reihe inklusive der Spinne durchgestrichen. Dann setzt sie ihren Spielzug fort, indem sie wie üblich die Bewegungswürfel wirft. Wenn sie weitere EP erhält, muss sie diese in der mittleren Reihe abhaken.

C.4 EINE GEFAHR ERWECKEN DURCH ÜBERSCHREITEN DER EP-REIHE

Falls der Spieler 6 EP in einer Reihe **überschreitet**, hat er die Gefahr auf der rechten Seite der Reihe erweckt!

Die Folgen für das Erwecken einer Gefahr werden unter D.6 (auf Seite 9) erklärt.

Hinweis: Im sehr seltenen Fall, dass sich dann, wenn ein Spieler die Spinne/den Dämon erweckt, keine Spinnen-/Dämonenplättchen mehr im Vorrat befinden, muss der betreffende Spieler sich, statt ein Plättchen zu nehmen, selbst eine passende Markierung oder Notiz auf seinem Tableau machen.

Beispiel:

Frederick hat in den vorherigen Runden bereits 5 EP in seiner obersten Reihe abgehakt und könnte diese jetzt für einen nützlichen Gegenstand mit diesem oder geringerem Wert einlösen. Er möchte aber 6 EP haben, um einen wertvolleren Gegenstand zu erhalten. Also löst er die EP nicht ein und würfelt die Bewegungswürfel. Das Endergebnis: zwei Totenköpfe, ein Korridor und zwei Entdeckungssymbole. Dumm gelaufen! Er bewegt sich um ein Feld in der Burg (Korridor) und muss dann die "6" UND die Spinne in seiner obersten Reihe abhaken. Die gesamte Reihe wird nun durchgestrichen und er muss sofort ein Spinnenplättchen nehmen und vor sich ablegen.

D.1 DIE GELBEN GEFAHRENWÜRFEL

Falls der Spieler mit den Bewegungswürfeln **insgesamt mindestens drei Totenköpfe** in seinem Spielzug würfelt – egal, ob im ersten Wurf oder nach einem von zwei möglichen Wiederholungswürfen – kann er sich **nicht** bewegen und auch **keine** EP abhaken. Stattdessen muss er sofort die **gelben Gefahrenwürfel** werfen, um zu sehen, worauf er trifft – eine Falle (siehe D.3) oder ein Monster (siehe D.4).

Der gelbe Buchstaben-Würfel wird erstmal beiseitegelegt. Dann wirft der Spieler einen der anderen gelben Würfel und legt ihn auf das mit A markierte Feld links unten auf seinem Spieltableau.

Dann wirft er einen weiteren gelben Würfel. Falls das Ergebnis das gleiche Symbol wie auf dem ersten Würfel ist, steht es fest: Das ist die Gefahr, auf die der Spieler trifft.



Beispiel:

Henry hat gerade seinen dritten Totenkopf gewürfelt. Jetzt wirft er den ersten gelben Gefahrenwürfel – ein Ork. Er legt den Würfel auf das mit A markierte Feld seines Spieltableaus, sodass der Ork oben liegt. Dann wirft er den zweiten Gefahrenwürfel ... ebenfalls ein Ork! Das Ergebnis ist damit klar: Er ist in der Burg auf einen Ork getroffen!

Falls aber der zweite Gefahrenwürfel ein anderes Symbol zeigt als das des auf A gelegten Würfels, wird dieser Würfel auf das mit B markierte Feld gelegt. Dann muss der Spieler den dritten Gefahrenwürfel werfen: Falls dieser das gleiche Symbol zeigt, wie jenes auf **einem** der beiden Würfel auf A oder B, steht es fest: Das ist die Gefahr, auf die der Spieler trifft.



Beispiel:
Ivana würfelt mit dem ersten Gefahrenwürfel einen Ork (den sie auf A legt), mit dem zweiten eine Pfeilfalle (die sie auf B legt) und mit dem dritten ebenfalls eine Pfeilfalle. Also ist klar: Sie ist in der Burg in eine Pfeilfalle gelaufen.

Falls aber der dritte Gefahrenwürfel ein anderes (drittes) Symbol zeigt als die der auf A oder B gelegten Würfel, wird dieser Würfel auf das mit C markierte Feld gelegt. Dann nimmt der Spieler den zuvor beiseitegelegten gelben Buchstabenwürfel und wirft ihn. Falls das Ergebnis ein Buchstabe ist, trifft der Spieler auf das Monster oder die Falle, die dem Würfel auf seinem Spieltableau mit diesem Buchstaben entspricht (A, B oder C). Falls er aber die Leerseite würfelt, ist er der Gefahr im letzten Augenblick entwischt!

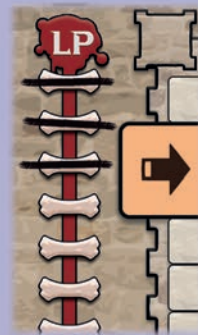


Beispiel:
John hat zuerst einen Giftnebel gewürfelt (auf A gelegt), dann einen Troll (auf B gelegt) und schließlich einen Ork (auf C gelegt). Dann wirft er den gelben Buchstabenwürfel – ein A! John ist in der Burg in eine Falle mit Giftnebel gelaufen!

D.2 LEBENSPUNKTE

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 13 Lebenspunkten (LP) – das sind die 13 Felder in Knochenform auf der linken Seite des Spieltableaus. Jedes Mal, wenn ein Spieler Schaden erleidet (durch eine Falle, ein Monster oder den Drachen), streicht er die entsprechende Anzahl LP in dieser Spalte durch: Von oben nach unten und 1 Knochen je verlorenen LP.

Sobald ein Spieler den letzten Knochen unten in dieser Spalte durchstreicht, ist sein Held bzw. seine Heldin leider in der Burg gestorben und er hat das Spiel verloren!



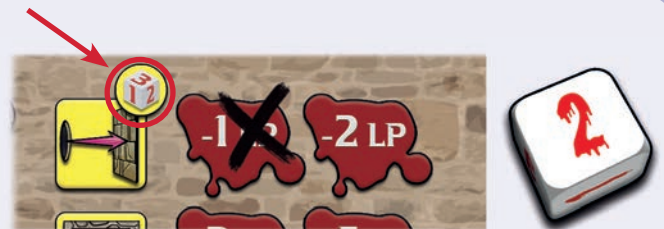
Achtung: Einer der nützlichen Gegenstände (Heiltrank) gibt 3 zusätzliche Lebenspunkte! Der Spieler zeichnet dann per Hand 3 weitere Knochen am unteren Rand der Spalte ein und verlängert so sein Leben in diesem Spiel.



D.3 FALLEN

Auf dem Spieltableau sind auf der rechten Seite drei verschiedene Fallen zu sehen, mit je 2 roten Feldern daneben. Wenn der Spieler das erste [zweite] Mal in eine bestimmte Falle tappt, streicht er das linke [rechte] rote Feld durch und verliert die in dem Feld angegebene Anzahl LP. Je nach Art der Falle kann es noch einen „Nebeneffekt“ geben.

- **Pfeilfalle:** Der Spieler muss die angegebene Anzahl LP auf seinem Spieltableau durchstreichen (-1 beim ersten Mal und -2 beim zweiten Mal, wenn er in diese Falle gerät). Außerdem muss er (beim ersten und zweiten Mal) sofort 1 weißen Schadenswürfel werfen und die damit gewürfelte Anzahl LP ebenfalls durchstreichen!



Beispiel:
Ivana ist in eine Pfeilfalle gelaufen (siehe oberstes Beispiel) und streicht das linke Feld der Pfeilfalle auf ihrem Spieltableau durch („-1 LP“). Hier ist auch das Symbol „Schadenswürfel“ zu sehen (roter Hinweispeil). Das bedeutet, dass sie nun 1 Schadenswürfel werfen muss. Sie wirft eine 2. Dann streicht sie 3 LP (-1 & -2) (Knochen) in ihrer LP-Spalte durch.

- **Falltür:** Wenn ein Spieler das erste Mal auf eine Falltür trifft, verliert er 3 LP (durchstreichen). Wenn er das zweite Mal darauf trifft, verliert er 6 LP!



- **Giftnebel:** Wenn ein Spieler das erste Mal auf einen Giftnebel trifft, verliert er 2 LP (durchstreichen) **und** muss einen Aussetzen-Marker nehmen und vor sich ablegen (sollten alle Marker gerade vergeben sein, kreist er zur Erinnerung stattdessen das nächste Feld seiner Sonnenleiste ein). Wenn er das zweite Mal darauf trifft, verliert er 5 LP und muss wieder in seinem nächsten Spielzug aussetzen, wie beim ersten Mal.



Aussetzen-Marker:

Wenn zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Aussetzen-Marker vor ihm liegt, streicht er nur das nächste Feld auf der Sonnenleiste durch, legt den Marker zurück in den Vorrat und beendet danach sofort seinen Zug.

Beispiel:

John ist in der Burg in eine Falle mit Giftnebel gelaufen! Auf seinem Spieltableau ist „-2 LP“ angegeben, aber auch der Aussetzen-Marker. John streicht 2 seiner LP durch und legt einen Aussetzen-Marker auf sein Spieltableau. In seinem nächsten Spielzug tut er nichts, außer wie üblich 1 Feld auf seiner Sonnenleiste durchzustreichen und den Marker in den Vorrat zurückzulegen. Im darauffolgenden Zug darf er wieder normal agieren.

Falls ein Spieler **während des Spiels ein drittes Mal in eine der Fallen läuft...** ist das wirklich Pech: **Er stirbt sofort**, da er keinen weiteren Schaden mehr nehmen kann. Er streicht alle seine restlichen LP durch und markiert das „Drachenfeld“ rechts unten auf seinem Spieltableau.



Manche der 12 nützlichen Gegenstände, die die Spieler in der Burg finden können (wenn sie genug Entdeckungspunkte durch die Bewegungswürfel gesammelt und sie eingetauscht haben) bieten Schutz gegen Fallen und Monster!

Jeder dieser Gegenstände kann nur einmal benutzt werden!

Der Spieler verliert in diesem Moment keine LP, aber der Gegenstand ist verbraucht und wird aus dem Spiel entfernt.

D.4 MONSTER

Wenn das Ergebnis der gelben Gefahrenwürfel anzeigt, dass der Spieler auf ein Monster trifft (*Ghul, Troll oder Ork*), muss er sofort in diesem Spielzug gegen das Monster kämpfen – bis zum bitteren Ende: Dieser Kampf dauert so lange, **bis** der Spieler in diesem Spielzug mit dem Kampfwürfel entweder ein Schwert würfelt und damit das Monster besiegt **oder bis** er alle seine LP verloren hat und stirbt.



Beispiel:

Blaue Kampfwürfel für Ghul, Troll und Ork.

Kampf!

Der Spieler nimmt den zur zuvor bestimmten Monsterart passenden blauen Kampfwürfel und würfelt ihn.

- Wenn dieser Würfel ein Schwert-Symbol zeigt, hat der Spieler das Monster besiegt. Er beendet sofort seinen Zug.
- Wenn der Würfel das Monster-Symbol zeigt, muss der Spieler mit Hilfe der Schadenwürfel bestimmen, wie viele LP er verliert (siehe S.9). **Dann muss er den Kampfwürfel erneut werfen.**

Dies wird **wiederholt**, bis entweder das Monster mit einem Schwert besiegt wird oder der Spieler keine LP mehr hat und stirbt.



Der Ghul-Kampfwürfel hat 2 Ghul- und 4 Schwertsymbole; der Troll-Würfel 3 Troll- und 3 Schwertsymbole; der Ork-Würfel 4 Ork- und nur 2 Schwertsymbole. Daher ist **ein Ork viel schwieriger zu besiegen** als ein Troll, der wiederum schwieriger zu besiegen ist als ein Ghul!

D.5 DIE SCHADENSWÜRFEL

Das Spiel enthält 2 Schadenswürfel, jeder mit den Seiten 1-1-1-2-2-3. **Jedes Mal** wenn ein Spieler einen Wurf mit einem blauen Kampf- würfel **verliert** (d. h., er würfelt das Monster-Symbol), muss er, je nach Art des Monsters, sofort 1 oder 2 Schadenswürfel werfen, um zu sehen, wie viele LP er verliert.



Ghul: Der Spieler wirft **beide** Schadenswürfel und verliert so viele LP wie das **niedrigere** Ergebnis.



Troll: Der Spieler wirft **einen** Schadenswürfel und verliert so viele LP wie das Ergebnis.

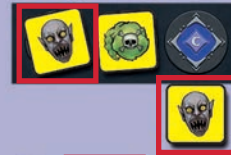


Ork: Der Spieler wirft **beide** Schadenswürfel und verliert so viele LP wie das **höhere** Ergebnis.

Wurf mit den Bewegungswürfeln:



Wurf mit den Gefahrenwürfeln:



1. Wurf mit dem Kampf- würfel/ Schadenswürfel:



2. Wurf mit dem Kampf- würfel/ Schadenswürfel:



3. Wurf mit dem Kampf- würfel:



Beispiel:

Karin hat mit den Bewegungswürfeln 4 Totenköpfe geworfen und würfelt dann die Gefahrenwürfel, mit dem Ergebnis, auf einen Ghul zu treffen. Sie wirft den blauen Ghul-Kampf- würfel: Ein Ghul! Dann wirft sie 2 Schadens- würfel: eine 1 und eine 3! Sie verliert 1 LP (niedrigeres Ergebnis). Sie wirft den Kampf- würfel sofort erneut: Wieder ein Ghul! Dann wieder die beiden Schadenswürfel: Zweimal die 2, sie verliert also 2 LP! Mit dem dritten Wurf des Kampf- würfels wirft sie endlich ein Schwert! Damit ist der Ghul getötet und Karins Spielzug ist beendet – aber der Ghul hat sie insgesamt 3 LP gekostet!

D.6 SPINNEN, DÄMONEN UND SKELETTE

Falls ein Spieler eine Gefahr erweckt hat, indem er versehentlich oder leichtsinnigerweise zu viele Entdeckungspunkte gesammelt hat, ohne sie einzulösen, passiert folgendes:

Spinne:

Der Spieler nimmt ein Spinnenplättchen und legt es vor sich ab. Er wurde von einer giftigen Spinne gebissen und das Gift wird **in dem Spielzug wirksam, in dem er die Schatzkammer verlässt UND** in jedem folgenden Spielzug. Zu Beginn dieser Züge, direkt nach dem Durchstreichen des nächsten Felds der Sonnenleiste (A.1), muss der Spieler einmal den grauen Spinnenschadenswürfel werfen und das Ergebnis befolgen:



- Das durchgestrichene Goldmünzensymbol bedeutet, dass der Spieler geschwächt ist und ein bereits abgehaktes Goldmünzenfeld auf seinem Spieltableau durchstreichen muss (50 oder 100, nach eigener Wahl), weil er die Münzen nicht mehr tragen kann. Falls er keine abgehakten Goldmünzenfelder mehr hat, die er durchstreichen könnte, passiert bei diesem Ergebnis nichts.



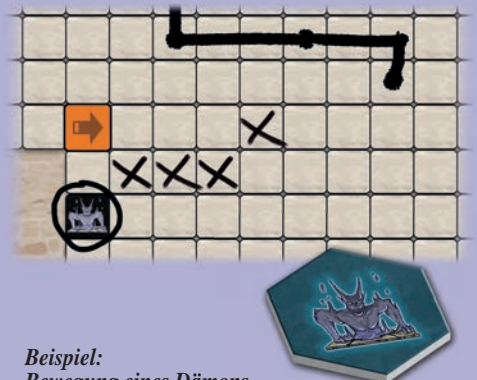
- „-2 LP“ bedeutet, dass er in diesem Spielzug 2 LP verliert. Falls er seinen letzten LP verliert, **stirbt er natürlich**.



Beispiel: Spinnenplättchen und grauer Spinnen- Schadenswürfel.

Dämon:

Der Spieler nimmt ein Dämonenplättchen und legt es vor sich ab. Sein rechter Nachbar nimmt sofort das Spieltableau des aktiven Spielers und „aktiviert“ das schwarze Feld darauf, indem er **einen Kreis darum zieht!** In jedem Spielzug des Spielers ab jetzt, und zwar immer am Ende seines Spielzugs, macht der Dämon 2 Schritte – *gesteuert vom rechten Nachbarn des Spielers*. Der Dämon beginnt auf dem schwarzen Feld und bewegt sich in Richtung des Spielers, orthogonal **oder** diagonal und unabhängig davon, ob der Spieler selbst sich in diesem Spielzug bewegt hat oder in der Schatz- kammer ist (*der rechte Nachbar des Spielers markiert die Schritte jeweils mit einem X auf dem Feld*). Der Dämon kann die Schatzkammer nicht betreten und auch nie auf ein Feld zurückkehren, auf dem er bereits war, **aber er kann durch blockierte Felder gehen und Felder betreten, auf denen der Spieler schon war!** Der Spieler selbst kann nicht auf Felder gehen, auf denen der Dämon bereits war. Falls der Dämon das Feld erreicht, auf dem der Spieler ist (**einschließlich des Ausgangs in demselben Spielzug, in dem der Spieler ihn erreicht**), **stirbt der Spieler**.



Beispiel: Bewegung eines Dämons.

Skelett:

Auch gegen dieses Monster muss der Spieler sofort kämpfen wie gegen einen Ghul, Troll oder Ork, aber mit dem violetten Skelett-Kampfwürfel. Falls der Spieler ein Schwert würfelt, hat er das Skelett besiegt, aber wenn er einen Totenschädel würfelt, verliert er beim **ersten Mal 1 LP**, beim **zweiten Mal 2 LP**, beim **dritten Mal 3 LP**, beim **vierten Mal 4 LP**. Falls er den Totenschädel sogar ein **fünftens Mal** würfelt, **stirbt er sofort!**



Beispiel:
Lila Kampfwürfel
für ein Skelett.

E.1 DIE SCHATZKAMMER

Ein Spieler muss nicht die genaue Anzahl Felder würfeln, um in die Schatzkammer zu gelangen – falls er mehr Räume/Korridore zur Verfügung hat, verfallen diese. Auf seinem Weg durch die Burg **muss** jeder Spieler die Schatzkammer besuchen: Es ist nicht erlaubt, daran vorbeizugehen.

Achtung: Die gesamte Schatzkammer gilt als ein Feld!

Wenn ein Spieler die Schatzkammer betritt und er der Einzige in der Schatzkammer ist, setzt er seinen Spielzug fort, indem er alle 10 Schatzkammerwürfel wirft, um zu sehen, was er dort findet und mitnimmt. Er darf in seinem Spielzug die Schatzkammerwürfel genau **EINMAL** werfen (*außer er hat den nützlichen Gegenstand „Drachentalisman“*, der anderes erlaubt). **Jeder Würfel, der einen Drachen zeigt, wird sofort beiseitegelegt!**

Der Spieler markiert alle gewürfelten **Goldmünzensymbole**, 50 oder 100, auf seinem Spieltableau.

Hat er mindestens 2 Sterne mit den Schatzkammerwürfeln geworfen, findet er etwas besonders Wertvolles! Er kann dann **EINEN** der Schätze nehmen, die höchstens so viele Sterne erfordern, wie er gewürfelt hat.

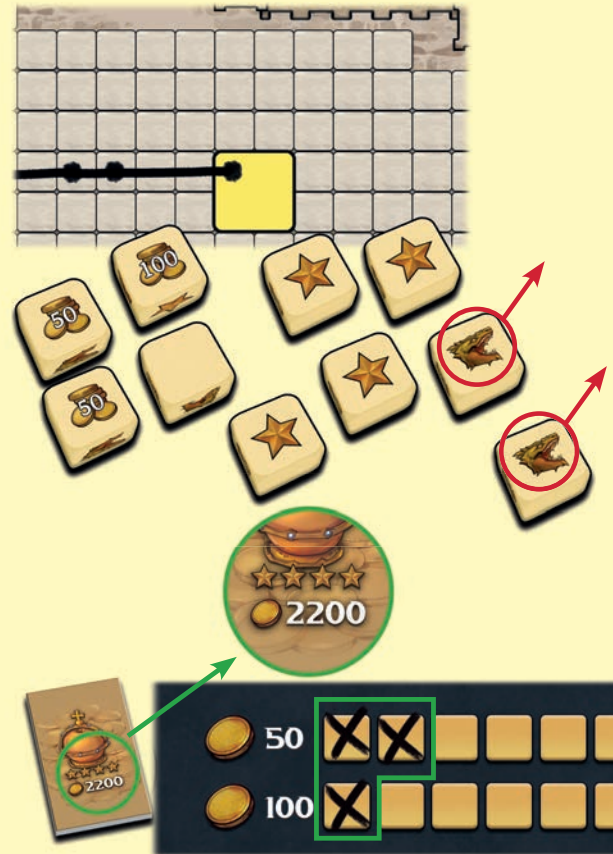
Achtung: Die wertvollsten Schätze erfordern 6 Sterne!

Im Spiel sind 2 leere zusätzliche Schatzkammerplättchen enthalten, mit denen die Spieler ihre eigenen besonders wertvollen Schätze kreieren können, wenn sie möchten.

Falls der Spieler beschließt, in seinem nächsten Spielzug in der Schatzkammer zu bleiben, wirft er alle noch verfügbaren Schatzkammerwürfel erneut (*das sind alle Würfel, die keinen Drachen zeigen*). In jedem Spielzug, in dem ein Spieler in der Schatzkammer bleibt, **muss** er immer alle noch verfügbaren Schatzkammerwürfel werfen.

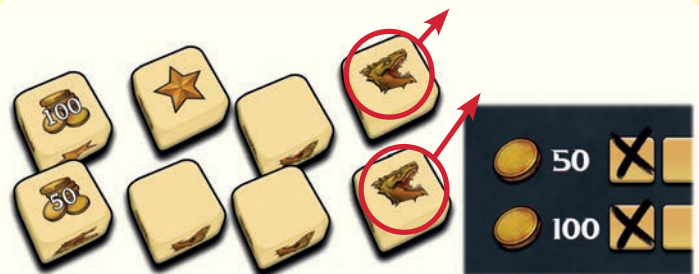
Falls mehrere Spieler gleichzeitig auf ihrem Spieltableau sind in der Schatzkammer, gilt genau das oben beschriebene Prinzip: Jeder Spieler wirft in seinem Spielzug alle noch verfügbaren Schatzkammerwürfel – diese werden weniger und weniger, da immer alle mit einem Drachen beiseitegelegt werden.

Dann markiert der Spieler die gefundenen Goldmünzen auf seinem Spieltableau und/oder nimmt sich einen Schatz, falls er die erforderliche Anzahl Sterne gewürfelt hat.



Beispiel:

Lars hat es in die Schatzkammer geschafft. Er ist dort aktuell der Einzige und wirft die 10 Schatzkammerwürfel – Drache-Drache-Leer-50-50-100-Stern-Stern-Stern-Stern. Ein wirklich guter Wurf! Er legt die beiden Würfel mit Drachen beiseite, markiert zwei Felder mit 50 Goldmünzen und eins mit 100 Goldmünzen auf seinem Spieltableau und wählt dann aus den Schatzkammerplättchen im Vorrat den Goldenen Apfel, der 2200 Goldmünzen wert ist (und 4 Sterne erfordert, wie gewürfelt).



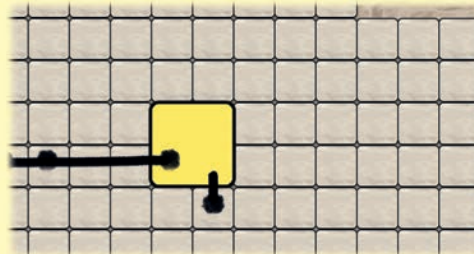
Beispiel:

Nach Lars ist Martina an der Reihe und auch sie betritt in ihrem Spielzug die Schatzkammer. (Lars ist auf seinem Spieltableau auch nach dort.) Sie wirft die 8 noch verfügbaren Schatzkammerwürfel – Drache-Drache-Leer-Leer-Leer-50-100-Stern. Ein deutlich schlechterer Wurf. Martina legt die beiden Würfel mit Drachen beiseite (jetzt insgesamt 4) und markiert je ein Feld mit 50 und 100 Goldmünzen auf ihrem Spieltableau, ihr Spielzug ist beendet; der eine geworfene Stern ist wertlos.



E.2 DIE SCHATZKAMMER VERLASSEN

Wenn ein Spieler in der Schatzkammer ist und in seinem nächsten Spielzug beschließt (*nachdem er ein Feld in der Sonnenleiste durchgestrichen hat*), sie zu verlassen (*statt erneut die Schatzkammerwürfel zu werfen*), **würfelt er überhaupt nicht**. Er bewegt sich einfach nur 1 Schritt auf ein Feld seiner Wahl direkt neben der Schatzkammer (*wobei er die Linie seines Weges fortsetzt, siehe Beispiel*). Damit ist dieser Spielzug beendet.



Erst wenn überhaupt kein Spieler mehr in der Schatzkammer ist, kann ein anderer Spieler, der sie im Anschluss betritt, wieder alle 10 Schatzkammerwürfel werfen.

Ja – es ist auch erlaubt, in die Schatzkammer zurückzukehren... Falls ein Spieler meint, dafür genügend Zeit zu haben, muss er aber einen anderen Weg wählen, als den, auf dem er sie zuvor betreten oder verlassen hat!

E.3 FALLS DER DRACHE ERWACHT

Sobald zu irgendeinem Zeitpunkt **mindestens 7 Schatzkammerwürfel mit einem Drachen** beiseitegelegt sind, erwacht der Drache in der Schatzkammer ... und wer dann in der Schatzkammer ist, den hat es böse erwischt!

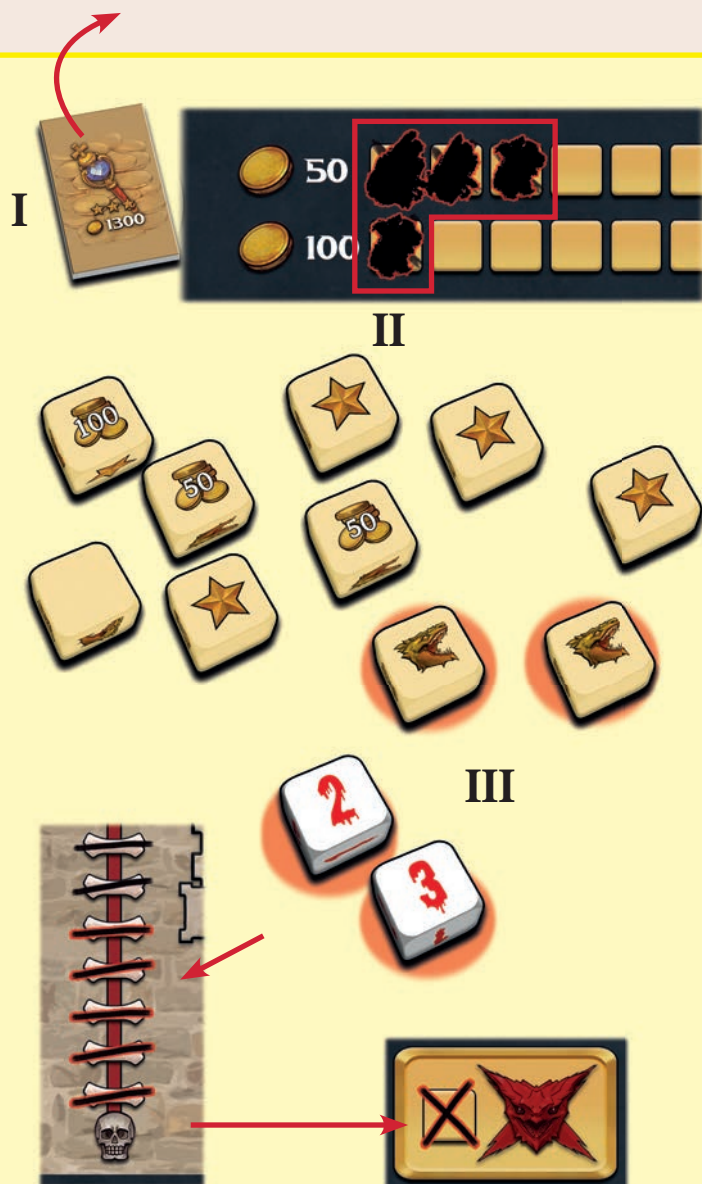
I Zuerst müssen alle Spieler in der Schatzkammer – beginnend mit dem, der den Drachen erweckt hat – in Spielerreihenfolge alle Schätze, die sie gefunden haben, zurückgeben! (*In der Burg gefundene, noch nicht benutzte nützliche Gegenstände dürfen sie allerdings behalten.*)

II Als zweites müssen diese Spieler alle ihre markierten Felder mit Goldmünzen durchstreichen – alle Goldmünzen gehen in dem entstehenden Flammenchaos verloren!

III Drittens muss jeder dieser Spieler in Spielerreihenfolge alle 10 Schatzkammerwürfel **und** die beiden Schadenswürfel werfen, um zu sehen, wie viele LP sie im Feueratem des Drachen verlieren: Der betreffende Spieler verliert 1 LP je geworfenem Drachen plus die Anzahl LP entsprechend des Ergebnisses der Schadenswürfel.

IV Und viertes müssen die Spieler, die den Feueratem des Drachen überlebt haben, sofort aus der Schatzkammer fliehen (*ihre Linie zu einem Feld direkt neben der Schatzkammer fortsetzen*).

Das geschieht **alles im Spielzug** des Spielers, der den Drachen erweckt hat. Es wird **kein zusätzliches** Feld auf der Sonnenleiste durchgestrichen, auch nicht bei anderen mitbetroffenen Spielern.



Beispiel:
Der Drache ist erwacht!
 Nicholas gibt alle seine Schätze zurück und streicht seine Goldmünzen durch, dann wirft er alle 10 Schatzkammerwürfel und die 2 Schadenswürfel.
Ergebnis: 2 Drachen und 2 und 3 mit den Schadenswürfeln.
 Er muss also $2 + 2 + 3 = 7$ LP auf seinem Spieltableau durchstreichen.
 Unglücklicherweise hat er nur noch 5 LP – damit ist er tot!

F DER AUSGANG

Falls es ein Spieler schafft, spätestens in seinem 19. Spielzug (*nach dem Ankreuzen des letzten Felds auf der Sonnenleiste*), also in der Runde, an deren Ende die Sonne untergeht, das Ausgangsfeld zu erreichen, hat er die Schrecken und Gefahren der Burg überlebt (*falls ihn nicht doch im letzten Moment ein Dämon schnappt*). Er muss das Ausgangsfeld nicht genau erreichen – falls er mehr Räume/Korridore würfelt, spielt das keine Rolle. Dann **notiert er die Gesamtsumme** seiner gesammelten Schätze und Goldmünzen auf seinem Spieltableau.



!!! Achtung: Es gibt einen nützlichen Gegenstand (*Amulett der Zeit*), der einen weiteren Spielzug erlaubt!

G WENN EIN HELD IN DER BURG STIRBT

Rechts unten auf dem Spieltableau ist ein Drachensymbol neben einem Kästchen. Das Kästchen wird angekreuzt, nachdem der Held eines Spielers in der Burg gestorben ist. Möge der Held oder die Heldin in Frieden ruhen! Beim nächsten Mal hat der Spieler bestimmt mehr Glück!

Falls ein Spieler im Laufe des Spiels stirbt, setzen die anderen in Spielreihenfolge ihre Spielzüge fort. Jeder Spieler hat 19 Spielzüge, um seine Aufgabe abzuschließen, oder 20, falls er das „Amulett der Zeit“ besitzt.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 19. Runde (oder der 20., wenn ein Held mit dem „Amulett der Zeit“ noch im Spiel ist). Von allen Spielern, die ihren Weg durch die Burg gefunden und rechtzeitig den Ausgang erreicht haben, **bevor** die Sonne untergeht, gewinnt derjenige, der die **höchste Gesamtsumme** an Schätzen, nützlichen Gegenständen und Goldmünzen besitzt.

Das Spiel endet vorzeitig, sobald **alle Helden tot sind... dann hat wiederum der Drache gewonnen.**

SOLOSPIEL

DragonQuest eignet sich bestens auch als Solospiel, vorausgesetzt, der Spieler ist ehrlich mit sich selbst:

Mische die Mauerplättchen verdeckt, sage eine Zahl vorher und decke das Plättchen auf. Ist die Zahl korrekt, blockiere selbst ein Feld auf deinem Tableau – möglichst so, wie es ein echter Gegner tun würde.

DRAGONQUEST

A FANTASY DICE GAME

est. 1989



DIE NÜTZLICHEN GEGENSTÄNDE IN

DRAGONQUEST

A FANTASY DICE GAME

Die Spieler können in der Burg 12 nützliche Gegenstände finden, indem sie zuvor gesammelte Entdeckungspunkte ausgeben. **Diese können das Spiel zu eigenen Gunsten entscheiden oder dem Helden das Leben retten!** Zwei davon müssen sofort nach Erhalt eingesetzt werden (*Amulett der Zeit* und *Heiltrank*), die anderen werden zunächst vor dem Spieler abgelegt und dann benutzt, wenn dieser sich dafür entscheidet.



Auf jedem Plättchen ist eine weiße Zahl zu sehen (4, 5 oder 6), die angibt, wie viele Entdeckungspunkte ein Spieler *mindestens* in einer Reihe auf seinem Spielbogen benötigt, um dieses Plättchen zu nehmen. (Wer 4 EP in einer Reihe hat, kann nur einen nützlichen Gegenstand im Wert 4 nehmen, wer 5 EP hat, kann einen Gegenstand mit Wert 4 oder 5 nehmen und wer 6 EP hat, kann jeden verfügbaren Gegenstand nehmen, den er nehmen möchte.)

Jeder Spieler kann im gesamten Spiel **maximal 3 nützliche Gegenstände** nehmen. Man sollte seine Wahl sorgsam treffen! Wenn ein anderer Spieler schneller ist und einen bestimmten Gegenstand nimmt, den man selber gerne haben wollte, ist er nicht mehr verfügbar. Einmal benutzt, werden die Gegenstände aus dem Spiel entfernt.

6 Entdeckungspunkte erforderlich:



Amulett der Zeit: Der Spieler **zeichnet sofort ein weiteres Feld** rechts auf seiner **Sonnenleiste** ein, dann **entfernt** er das Amulett aus dem Spiel. Er hat nun einen zusätzlichen Spielzug zur Verfügung, um aus der Burg zu entkommen!

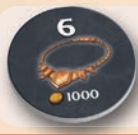


Magischer Ring: Der Ring schreckt ein Monster ab, sodass der Spieler **nicht kämpfen muss**. Er muss sich entscheiden, ob er den Ring einsetzen will, **bevor der Kampf beginnt** – hat dieser schon begonnen, ist es in diesem Spielzug zu spät dafür. Nach der Benutzung wird der Ring aus dem Spiel **entfernt**.



Drachentalisman:

Wenn der Spieler die Schatzkammer erreicht, wirft er die **Schatzkammerwürfel zwei Mal** in diesem Spielzug – der erste Wurf ist wie üblich (*außer dass jetzt Drachen und Sterne beiseite gelegt werden*), und beim **zweiten** werden alle **Würfel** des ersten Wurfs mit **Leerseiten** oder **Goldmünzen** erneut geworfen. So kann der Spieler mehr Sterne würfeln (*und mehr Drachen...*). Nach der Benutzung wird der Talisman aus dem Spiel **entfernt**.



Goldene Halskette:

Die Halskette ist am Spieldende **1000 Goldmünzen** wert, falls der Spieler überlebt!

5 Entdeckungspunkte erforderlich:



Lichtkugel:

Der Spieler darf sich in einem seiner Spielzüge nicht nur **orthogonal**, sondern auch **diagonal bewegen**, in beliebiger Kombination von Schritten, aber **nur in diesem Spielzug!** Der Zeitpunkt sollte gut überlegt sein, da so lebenswichtige Schritte gemacht werden können. Nach der Benutzung wird die Kugel aus dem Spiel **entfernt**.



Goldene Gürtelschnalle:

Die **Gürtelschnalle** ist am Spieldende **800 Goldmünzen** wert, falls der Spieler überlebt!



Heiltrank:

Der Heiltrank verlängert das Leben des Spielers: Er zeichnet **sofort drei zusätzliche Knochen** am unteren Ende seiner Lebenspunkteleiste ein und **entfernt** den Trank dann aus dem Spiel. Er hat nun bessere Chancen, die Fallen und Monster in der Burg zu überleben.



Schlüssel für Geheimtüren:

Der Spieler kann sich in einem seiner Spielzüge **durch genau ein blockiertes Feld** auf seinem Spielbogen **bewegen** – aber er kann seine Bewegung nicht darauf beenden, sondern muss hindurch gehen. Nach der Benutzung wird der Schlüssel aus dem Spiel **entfernt**.

4 Entdeckungspunkte erforderlich:



Kettenrüstung:

Die Rüstung **schützt gegen** die nächste **Pfeilfalle**, auf die der Spieler trifft. Danach wird die Rüstung aus dem Spiel **entfernt**.



Seil:

Das Seil **schützt gegen** die nächste **Falltür**, auf die der Spieler trifft. Danach wird das Seil aus dem Spiel **entfernt**.



Lederkapuze:

Die Kapuze **schützt gegen** die nächste **Giftnebel-falle**, auf die der Spieler trifft. Danach wird die Kapuze aus dem Spiel **entfernt**.



Silberring:

Der Ring ist am Spieldende **500 Goldmünzen** wert, falls der Spieler überlebt!

est. 1989

