



DUNGEONVILLE

Ein Kartenspiel für 2-5 bösartige Zauberer

Autoren: James Ernest und Mike Selinker

Entwicklung: Falko Goettsch



Grafik: John Kovalic

WILLKOMMEN IN DUNGEONVILLE. Herzlichen Glückwunsch! Du bist ein verrückter Zauberer, der ein schreckliches Verlies voller noch schrecklicherer Monster geerbt hat. Um damit ein wenig Spaß zu haben und herauszufinden, wessen Verlies am tödlichsten ist, heuern die Zauberer aus Deiner Nachbarschaft und Du ein paar Abenteurergruppen an, welche die Verliese der anderen Zauberer plündern sollen. Dein Ziel ist es, als erster sieben fremde Abenteurer zu töten.

INHALT

- 5 Spielfiguren (für 2-5 Spieler)
- 64 Abenteurerkarten: Jede Karte stellt einen Abenteurer dar, der in Deine Dienste treten kann und folgende Eigenschaften aufweist:
 - Eine Klasse, z.B. „Barbar“ („Barbarian“)
 - Eine Farbe, z.B. blau
 - einen Rang, welcher sowohl die Kampfkraft (je niedriger der Wert, desto besser) anzeigt als auch die Tragkapazität (je höher der Wert, desto besser)
 - fünf Verliesymbole mit Verlieswerten (A-E), welche anzeigen, in welchen Verliesen die Wahrscheinlichkeit zu sterben am höchsten ist
- 5 Sätze Verlieskarten, jeweils bestehend aus 32 Karten. Die meisten Verlieskarten haben zwei Werte:
 - den Verlieswert, der angibt, für welche Abenteurer dieser Raum tödlich ist
 - ein Goldwert, der angibt, wie viel Gold im Raum zu finden ist (Manche Karten enthalten anstelle von Gold auch Gegenstände)
- 5 große Eingangskarten, eine für jedes Verlies
- 5 Besitzkarten, eine für jedes Verlies
- 5 Stadtkarten, mit verschiedenen Örtlichkeiten von Dungeonville
- 1 Karte „Verwaltungsgebäude“ („Deed House“)
- 1 Karte „Schender Stein“ („Seeing Stone“) als Anzeiger, wer die Spielrunde beginnt
- 75 Blutmarker, je 15 in jeder der 5 Farben



SPIELVORBEREITUNG. Die einzelnen Kartenarten werden getrennt: Abenteurer, Verlieskarten, Eingänge, Besitzkarten, Stadtkarten und die Karte „Schender Stein“.

Mische nun die Abenteurerkarten und lege diesen Stapel verdeckt ab. Platziere die 5 Stadtkarten offen daneben.

Lege die Eingangskarten der Verliese offen in die Mitte des Tisches. Mische die 5 Sätze Verlieskarten jeweils separat und lege jeweils einen davon als verdeckten Stapel auf je eine der 5 Eingangskarten. Im weiteren Spielverlauf wird außerdem bei jedem Verlies ein separater Ablagestapel entstehen.

Mische die Besitzkarten und teile jedem Spieler verdeckt eine davon aus. Jeder Spieler sollte nur sein eigenes Verlies kennen, aber nicht wissen, welches der übrigen Verliese welchem Mitspieler gehört. Eventuell übrig bleibende Besitzkarten werden verdeckt auf das Verwaltungsgebäude gelegt.

Jeder Spieler wählt einen Spielstein und erhält die Blutmarker der dazugehörigen Farbe als Vorrat.

Der blutrünstigste Spieler beginnt die erste Runde und erhält den sehenden Stein. Sollte Uneinigkeit darüber bestehen, welcher Spieler am blutrünstigsten ist, so wird ein Startspieler zufällig bestimmt.

SPIELZIEL. Dein Ziel ist es, sieben Blutmarker zu sammeln, indem Du die Abenteurer anderer Spieler tötest. Diese Blutmarker werden sowohl in Deine „Todeszone“ (der Bereich auf dem Tisch vor Dir) als auch auf Dein Verlies gelegt. Allerdings zählen alle Deinen eigenen Blutmarker, welche in Deinem Verlies liegen, als Minuspunkte. Da keiner der Spieler weiß, wem welches Verlies gehört, erkennt man die aktuelle Punktzahl der Mitspieler erst, wenn einer von Ihnen bekannt gibt, dass er gewonnen hat.

SPIELVERLAUF. Dungeonville wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus fünf Phasen: Anheuern, Aussenden der Abenteurer, Kampf, Erkunden und Einsammeln. Der Spieler mit dem sehenden Stein beginnt jede dieser Phasen. Zum Abschluß einer Runde gibt er die Karte an seinen linken Nachbarn weiter.

PHASE 1 - ANHEUERN

In dieser Phase werden neue Abenteurer aus Dungeonville angeheuert. Die Stadtkarten zeigen die fünf Plätze, an denen dies möglich ist: Die Straße („the Street“), der Gasthof („the Inn“), der Tempel („the Temple“), die Gildehalle („the Guild“) und die Taverne („the Tavern“). (Eine sechste Örtlichkeit, das Verwaltungsgebäude („The Deed House“), befindet sich außerhalb der Stadt und wird in der Phase „Einsammeln“ beschrieben.)

Zu Beginn der Phase werden 5 Karten vom Abenteurerstapel aufgedeckt, nach ihren Rangwerten sortiert und so auf die 5 Plätze in der Stadt verteilt, dass der Abenteurer mit dem niedrigsten Rangwert auf die Stadtkarte mit dem höchsten Preis gelegt wird, der Abenteurer mit dem zweitniedrigsten Rang auf die Stadtkarte mit dem zweithöchsten Preis usw. Jedesmal, wenn während des Spiels ein neuer Abenteurer in die Stadt gelegt wird, werden alle bereits in der Stadt befindlichen Abenteurer auf die gleiche Weise gemäß ihrem Rang neu sortiert. Stehen keine Abenteurer mehr zur Verfügung, so wird der Stapel mit den abgelegten Abenteurern gemischt und als neuer Zugstapel verwendet.

In der ersten Runde (und nur in dieser!) erhalten alle Spieler 4 Blutmarker, welche ein Vermögen im Wert von 40 Goldstücken darstellen und nur in dieser ersten Runde ausgegeben werden können. Ausgegebene Goldstücke werden in den eigenen Vorrat zurückgelegt, ebenso alle Blutmarker, welche am Ende der ersten Runde nicht ausgegeben wurden.

In allen folgenden Runden kann ausschliesslich mit dem Gold der erbeuteten Verlieskarten sowie mit gefundenen Gegenständen bezahlt werden.

Beginnend mit dem Startspieler heuern nun reihum alle Spieler jeweils einen Abenteurer an. Besitzt ein Spieler weniger als 3 Abenteurer, so muss er dies tun. Besitzt ein Spieler bereits 3 oder mehr Abenteurer, so kann er anheuern, muss allerdings zuvor Platz machen und einen seiner Abenteurer auf den entsprechenden Ablagestapel ablegen. Um einen Abenteurer anzuheuern bezahlt man den auf der entsprechenden Stadtkarte angegebenen Preis, indem man die hierzu verwendeten Verlieskarten auf die entsprechenden Ablagestapel legt. Kann man die geforderte Summe nicht genau bezahlen, so erhält man für zuviel bezahltes Gold kein Wechselgeld. Auch Gegenstände können zum Bezahlen verwendet werden, wobei jeder Gegenstand einen Wert von 5 Goldstücken hat.

Immer wenn ein Abenteurer angeheuert wurde, wird ein neuer Abenteurer vom Nachziehstapel gezogen und alle Abenteurerkarten wiederum gemäß ihrem Rang neu auf den Stadtkarten verteilt.

Die Phase „Anheuern“ endet sofort, sobald jeder Spieler mindestens 3 Abenteurer besitzt.



PHASE 2 - AUSSENDEN DER ABENTEURER

In dieser Phase schicken alle Spieler ihre Abenteurergruppe zu einem Verlies, indem sie ihre Spielfigur auf die entsprechende Eingangskarte stellen. Auch hier beginnt der Spieler, der den „Schenden Stein“ besitzt. Bei der Entscheidung, welches Verlies man erkunden möchte, sollten sich die Spieler von den Buchstaben auf den Abenteurerkarten leiten lassen. Diese reichen von A bis E und geben die Überlebenschancen des Abenteurers in den einzelnen Verliesen an, wobei A den besten Wert darstellt.

PHASE 3 - KAMPF

Möchten zwei oder mehr Abenteurergruppen das selbe Verlies betreten, so müssen sie sich das Recht hierzu zunächst wie folgt erkämpfen:

Jeder der beteiligten Zauberer legt drei seiner Abenteuer verdeckt vor sich ab und legt eine Reihenfolge fest, in der diese Karten aufgedeckt werden. Besitzt ein Spieler mehr als drei Abenteuer, so verbleiben die übrigen auf der Hand.

Anschließend decken alle beteiligten Zauberer ihren ersten Abenteuer auf. Der stärkste Abenteuer (der mit dem niedrigsten Rang) gewinnt den Kampf und tötet seine Gegner bzw. heuert diese an. Weist ein unterlegener Abenteuer die gleiche Farbe auf wie der Abenteuer des Siegers, so wird er vom siegreichen Zauberers angeheuert, kann jedoch im aktuellen Kampf nicht mehr eingesetzt werden.

Haben die Abenteuer unterschiedliche Farben oder handelt es sich bei einem der Kämpfer um einen neutralen Abenteuer ohne Farbe, so gilt der Verlierer als getötet. Die entsprechende Abenteuerkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Der siegreiche Spieler erhält einen Blutmarker vom Verlierer. Gab es mehrere unterlegene Abenteuer, so erhält der Sieger nur einen Blutmarker, und zwar von dem Spieler, der den schwächsten Abenteuer in den Kampf geschickt hat. Im Kampf gewonnene Blutmarker legt man in die eigene „Todeszone“. In einem Kampf mit 3 oder mehr Abenteurern kann der Sieger durchaus sowohl andere Abenteuer töten als auch anheuern, er kann jedoch höchstens einen Blutmarker gewinnen.

Im Anschluss an den ersten Kampf werden noch der jeweils zweite und dritte Abenteuer aller am Kampf beteiligten Zauberer miteinander verglichen, wobei diese beiden Kämpfe auf die gleiche Art wie der erste Kampf durchgeführt werden. Die Abenteuergruppe mit den meisten Überlebenden (hierzu zählen auch die im Kampf angeheuertten Abenteuer) darf das Verlies betreten, die überlebenden Mitglieder der übrigen Abenteuergruppen kehren nach Hause zurück (auf die Hand des jeweiligen Zauberers). Im Falle eines Gleichstands bei der Anzahl der überlebenden Abenteuer gewinnt der Spieler, der den stärksten Abenteuer in den Kampf geschickt hat.

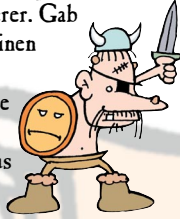
PHASE 4 - ERKUNDEN

Beginnend mit dem Startspieler müssen alle Spieler, die noch über eine Abenteuergruppe an einem Verlies verfügen, das entsprechende Verlies betreten. Um das Verlies zu erkunden deckt man die oberste Karte des zugehörigen Verlieskartenstapels auf und führt die folgenden Schritte durch:

- Besitzt man einen oder mehrere Abenteuer an diesem Verlies, dessen Buchstabe mit dem Buchstaben auf der Verlieskarte (Verlieswert) übereinstimmt, so verliert man einen davon. Beispiel: Wenn Du zwei Abenteuer mit dem Verliesymbol „B“ in einem Verlies hast, so stirbt einer davon, falls die aufgedeckte Verlieskarte ebenfalls ein „B“ aufweist. In diesem Fall legst Du einen Deiner eigenen Blutmarker auf den Eingang des Verlieses.
- Anschließend darf der Spieler die soeben aufgedeckte Verlieskarte als Schatz zu sich nehmen und zu einem späteren Zeitpunkt zum Bezahlen verwenden, sofern er das darauf abgebildete Gold aus dem Verlies tragen kann. Eine Abenteuergruppe kann jedoch stets nur soviel Gold tragen, wie alle Abenteuer der Gruppe insgesamt Rangpunkte besitzen. Verlieskarten, deren Gold die Abenteuergruppe nicht tragen kann, werden sofort auf den Ablagestapel neben dem entsprechenden Verlies gelegt. Stirbt ein Abenteuer, so reduziert sich damit automatisch die Tragkraft der ganzen Gruppe. Bei Karten ohne Goldwert handelt es sich um Gegenstände, diese können immer getragen werden.
- Falls es sich bei der soeben aufgedeckten Karte nicht um einen Gegenstand gehandelt hat und falls kein Abenteuer durch diese Karte gestorben ist, hat nun die Abenteuergruppe die Möglichkeit, aus dem Verlies zu fliehen. Kann oder möchte die Abenteuergruppe nicht fliehen, so wird die nächste Verlieskarte gezogen und ausgewertet. Diese Schritte werden wiederholt, bis die entsprechende Abenteuergruppe aus dem Verlies flieht oder komplett getötet wurde.

Der nächste Spieler ist erst dann am Zug, wenn der vorherige Spieler das von ihm betretene Verlies verlassen hat bzw. dessen Abenteuergruppe darin komplett vernichtet wurde. Um das Ende seines Zuges anzuzeigen, nimmt der am Zug befindliche Spieler seine Spielfigur aus dem entsprechenden Verlies heraus und stellt sie vor sich zurück. Wurde sein Zug dadurch beendet, dass die Abenteuergruppe vernichtet wurde, legt der Spieler außerdem alle während dieser Runde in diesem Verlies erbeuteten Karten auf den entsprechenden Ablagestapel.

Sollten in einem Verlies keine Verlieskarten mehr nachgezogen werden können, so wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und steht als neuer Verlieskartenstapel zur Verfügung.



Alle Blutmarker anderer Spieler, die diese in Deinem Verlies ablegen mussten, zählen für Dich als Siegpunkte. Solltest Du ungeschickterweise eigene Blutmarker in Deinem Verlies ablegen haben müssen, so zählen diese am Spielende als Minuspunkte und werden von Deinen Siegpunkten abgezogen.

Gegenstände: Einige Verlieskarten weisen einen Gegenstand auf. Gegenstände können nur von Abenteurern einer bestimmten Klasse verwendet werden. Solltest Du den zu einem Gegenstand passenden Abenteuer in Deiner Gruppe haben, so kannst Du die entsprechende Sonderfähigkeit einsetzen. Für jede Klasse existiert ein Gegenstand, welcher in dem Verlies zu finden ist, in welchem dieser Abenteuer den höchsten Verlieswert aufweist. Ein Verlies darf nicht unmittelbar nach dem Aufdecken eines Gegenstands verlassen werden. Gegenstände können völlig unabhängig von der Tragkraft einer Gruppe immer getragen werden. Sie können außerdem zum Bezahlen eingesetzt werden, wobei sie einen Wert von 5 Goldstücken haben.

PHASE 5 - EINSAMMELN

In dieser Phase nimmst Du alles Gold, das Deine Abenteuer in dieser Runde erbeutet haben, und legst es vor Dir ab. Dieses Gold kann später zum Anheuern von Abenteurern verwendet werden.

Beim Spiel mit vier oder weniger Spielern ist es darüberhinaus möglich, jetzt ein anderes Verlies zu erwerben. Auf dem Verwaltungsgebäude liegen alle Besitzkarten derjenigen Verliese, welche noch keinem Spieler gehören. Gegen Bezahlung von 50 Goldstücken darfst Du von den dort liegenden Besitzkarten zufällig eine Karte ziehen. Deine bisherige Besitzkarte legst Du verdeckt auf das Verwaltungsgebäude zurück. Sowohl Dein altes als auch Dein neues Verlies bleibt für die Mitspieler geheim.

Nach Abschluss dieser Phase gibt derjenige Spieler, welcher aktuell die Karte „Sehender Stein“ besitzt, diese an den Mitspieler zu seiner Linken weiter. Eine neue Spielrunde beginnt.

NEUTRALE ABENTEUERER. Einige Abenteuer, wie z.B. Meuchelmörder („Assassin“), Orakel („Oracle“), Gaukler („Jester“) und Maultier („Mule“) weisen keine Farbe auf, weswegen sie auch keine Verbündeten haben. In einem Kampf können sie daher weder andere Abenteuer anheuern noch ihrerseits selbst angeheuert werden. Für den Fall, dass Deine Abenteuergruppe ausschliesslich aus neutralen Abenteurern besteht bist Du gezwungen, Deine komplette Abenteuergruppe ersatzlos auf den Ablagestapel zu legen.

Das Orakel besitzt keinen festen Verlieswert. Betrittst Du ein Verlies, so wählst Du einen beliebigen Abenteuer aus Deiner Gruppe. Das Orakel nimmt für die Dauer dieser Spielrunde den Wert des von Dir ausgewählten Abenteurers an.

Das Gaukler besitzt ebenfalls keinen festen Verlieswert. Betrittst Du ein Verlies, so deckst Du den obersten Abenteuer vom Stapel der Abenteuerkarten auf. Der Gaukler nimmt für die Dauer dieser Spielrunde den Wert des von Dir gezogenen Abenteurers an. Die gezogene Karte wird anschliessend sofort auf den Ablagestapel gelegt. Befinden sich sowohl der Gaukler als auch das Orakel in Deiner Abenteuergruppe, so kannst Du bestimmen, dass das Orakel den Wert des Gauklers annimmt.

Wird das Maultier getötet, so wird dafür kein Blutmarker in das entsprechende Verlies gelegt.

SPIELENDEN UND SIEG. Es gewinnt, wer zuerst sieben Siegpunkte erringen konnte. Hierbei zählen alle fremden Blutmarker in der eigenen Todeszone und im eigenen Verlies als Pluspunkte, während eigene Blutmarker im eigenen Verlies als Minuspunkte gewertet werden. Da kein Spieler weiß, wem welches Verlies gehört, muss ein Spieler, der die Siegbedingung erfüllt, dies ansagen.

Für den Fall, dass ein Spieler sich verzählt und fälschlicherweise seinen Sieg verkündet, wird das Spiel ganz normal fortgesetzt. Allerdings ist nun allen Mitspielern bekannt, welches Verlies diesem Spieler gehört.



Zeichnungen: John Kovalic. Graphikdesign: James Ernest. Design Schachtel: Benjamin Barnett.

Testspieler: Nathan Clarenburg, Jonathan Forbes, Mark Gottlieb, Joshua Howard, Dave

Howell, Elizabeth Marshall, Matt Ruhlen, Rei Nakazawa, und Warren Wyman.

Deutsche Übersetzung: Michael Andersch

©2005 Z-Man Games. www.zmangames.com. Email zmangames@shadowfist.com