

DUNGEON DESIGNER

Ein verwinkeltes Legespiel für 1 bis 5 Minotauren
ab 10 Jahren von Jordy Adan

Anleitung

Die Gestaltung verschlungener Labyrinth ist eine Kunst, die bei den Minotauren seit ewigen Zeiten von Generation zu Generation weitergegeben wird. Ihr habt in den letzten 10 Jahren unter dem berühmten Meister Hortgully dieses glorreiche Handwerk erlernt und nun ist es an der Zeit, euer Können unter Beweis zu stellen. Nur eine letzte Aufgabe trennt euch vom eigenen Ruhm: Ihr müsst am Fuß der Steinrückenberge ein gefahrvolles Verlies errichten und damit Meister Hortgully beeindrucken.

Spielidee

In **Dungeon Designer** konkurriert ihr um Ansehen, indem ihr über 4 Jahre hinweg das gefährlichste Verlies baut.

In jedem Jahr wählt ihr in der Bauen-Phase Karten aus und baut damit Raum für Raum euer verwinkeltes Verlies. Danach könnt ihr in der Verbessern-Phase mit eurem Gold zusätzliche Elemente kaufen und individuelle Aufgaben annehmen. Sind die 4 Jahre vorbei, bewertet Meister Hortgully eure Schöpfung.

Folgt euren Bauplänen, erfüllt eure Aufgaben und zieht Meister Hortgullys Wohlwollen auf euch, indem ihr seine Zielvorgaben umsetzt. Wer am Ende das meiste Ansehen erlangen konnte, gewinnt.



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

Impressum

Autor: Jordy Adan

Entwicklung: Breeze Grigas, John Brieger,
Luis Francisco & Keith Matejka

Illustrationen: Lucas Ribeiro,
Damien Mammoliti Diego Sá

Grafikdesign: Luis Francisco, Stephen Kerr, Shy Lev-Ari

Texte: James Ryan

Redaktion: Jon Healey, David Niecikowski

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese

Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169
Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von
Thunderworks Games LLC. © 2024 Thunderworks
Games LLC (www.thunderworksgames.com).
© der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder
Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger
Genehmigung erlaubt.

THUNDERWORKS
GAMES



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Spielmaterial

191 Karten, davon

100 Räume



8 Baupläne



18 Marktstände



30 Aufgaben



8 Ziele



10 Übersichtskarten
(2 pro Person)



9 Karten „Jael“
(für das Solospiel)



8 Karten „Schreine & Brunnen“
(Mini-Erweiterung)



5 Karten „Im Schatten
der Steinrückberge“
(Mini-Erweiterung für die separat
erhältlichen Spiele Der Kartograph
bzw. Die Kartographin)



1 Spielplan



5 Verliesrahmen
(aus je 2 Hälften)



1 Wertungsblock



56 Marktplättchen
(25 runde, 16 ovale, 15 eckige)



10 Pforten
(2 pro Person)



10 Markierungssteine
(2 pro Person)



Spielaufbau

Führt die folgenden Schritte für den allgemeinen Spielaufbau aus:

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte eurer Spielfläche, mit der Seite für 2 bis 5 Personen ( - ) nach oben.
- 2 Mischt die **Ziele** verdeckt. Deckt dann 1 davon auf und legt es auf das entsprechende Feld des Spielplans. Legt die übrigen Ziele in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
- 3 Mischt die **Räume** verdeckt und legt sie als Stapel oberhalb des Spielplans bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 4 Mischt die **Aufgaben** verdeckt und legt den Stapel rechts neben den Spielplan. Deckt dann so viele Aufgaben auf, wie in der Tabelle für eure Personenzahl angegeben sind, und legt sie unterhalb des Stapels aus.

Personen	1-2	3	4	5
Aufgaben	3	4	5	6

- 5 Mischt die **Marktstände** verdeckt und legt den Stapel links neben den Spielplan. Deckt dann so viele Marktstände auf, wie in der Tabelle für eure Personenzahl angegeben sind, und legt sie unterhalb des Stapels aus.

Personen	1-3	4	5
Marktstände	2	3	4

- 6 Sortiert die **Marktplättchen** verdeckt nach ihrer Form (rund ●, oval  oder eckig ). Mischt jede Sorte separat und legt sie für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.
- 7 Legt nun aus dem Vorrat **auf jedes Feld der Marktstände 1 Plättchen mit der gleichen Form** und deckt es auf.



Führt die folgenden Schritte als Spielaufbau für die einzelnen Personen aus:

- 8 Teilt an jede Person 5 Räume als **Handkarten** aus. Haltet eure Handkarten geheim.
- 9 Mischt die **Baupläne** und teilt je 1 Bauplan offen an jede Person aus. Legt die übrigen Baupläne in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

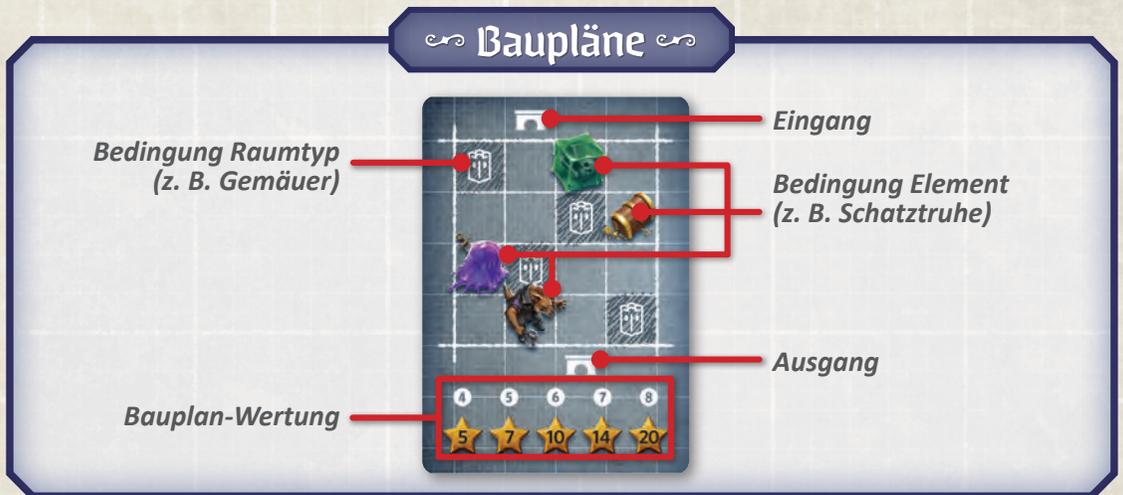
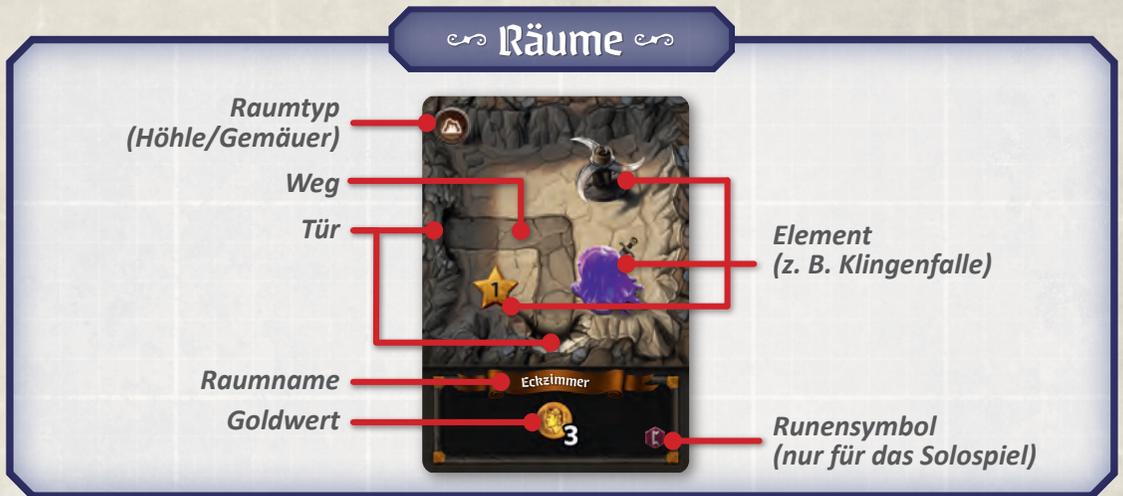


Beispielhafter Spielaufbau für 3 Personen

- 10 Jede Person wählt 1 Farbe. Nehmt euch jeweils die entsprechenden **Markierungssteine**. Legt alle übrigen Markierungssteine in die Schachtel zurück.
- 10a Nehmt von jeder Person 1 Markierungsstein und ermittelt damit eine zufällige Reihenfolge. Legt die Markierungssteine in dieser Reihenfolge von links nach rechts auf die Rangfolgeleiste.
- 10b Legt jeweils euren anderen Markierungsstein auf die Goldleiste entsprechend eurer Rangfolge:

Rangfolge	1	2-3	4-5
Gold	0	1	2
- 11 Nehmt euch jeweils die beiden Hälften von 1 **Verliesrahmen**, fügt sie zusammen und legt sie vor euch aus. Es spielt keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt. Legt die übrigen Rahmen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
- 12 Nehmt euch jeweils die 2 Pforten eurer Farbe. Stellt 1 davon so auf euren Verliesrahmen, wie es euer Bauplan anzeigt. Dies stellt den Eingang zu eurem Verlies dar. Legt die zweite Pforte zur Seite, ihr benötigt sie erst bei Spielende. Legt alle übrigen Pforten in die Schachtel zurück.
- 13 Nehmt euch jeweils die 2 **Übersichtskarten** in eurer Farbe und legt sie vor euch aus. Legt alle übrigen Übersichtskarten in die Schachtel zurück.

Wichtige Begriffe



Raum: Jede Raumkarte zeigt 1 Raum im Verlies und bietet Platz für bis zu 4 Elemente.

Raumgruppe: Orthogonal aneinander angrenzende Räume des gleichen Typs (Höhle  oder Gemäuer ) bilden eine Raumgruppe. Eine Raumgruppe kann aus beliebig vielen Räumen bestehen (auch aus einem einzelnen Raum). Ihr dürft eine Raumgruppe nicht in mehrere Gruppen aufteilen. Für eine Raumgruppe spielen Wege, Türen oder Geheimgänge keine Rolle, nur der Typ.

Element: Elemente sind auf Räumen und auf Marktplättchen abgebildet. Es gibt 4 Arten von Elementen: Monster, Fallen, Schatztruhen und Sterne mit Ansehen. Geheimgänge gelten nicht als Element.

Weg: Wege sind auf Raumkarten abgebildet und führen dort von Tür zu Tür. Haben 2 oder mehr angrenzende Räume Türen (oder Geheimgänge) an ihrer gemeinsamen Kante, sind die Wege dadurch verbunden. Ihr dürft Räume auch so ausspielen, dass die Wege nicht verbunden sind.

Wegenetz: Alle miteinander verbundenen Wege bilden ein Wegenetz. Dazu zählen auch alle Abzweigungen.

Durchgehender Weg: Verbundene Wege bilden einen durchgehenden Weg, doch anders als beim Wegenetz zählen zu einem durchgehenden Weg nicht alle Abzweigungen dazu. Du entscheidest selbst bei jeder Abzweigung, in welche Richtung du dem durchgehenden Weg folgst.

Spielablauf

Dungeon Designer spielt ihr über 4 Runden, die jeweils 1 Jahr darstellen. Jedes Jahr besteht aus 3 Phasen: **Bauen**, **Verbessern** und **Aufräumen**.

In jedem Jahr baut ihr 1 Reihe mit 4 Räumen in euer Verlies, danach dürft ihr euer Verlies mit Plättchen vom Markt verbessern und Aufgaben annehmen. Abschließend bereitet ihr das nächste Jahr vor. Am Ende des 4. Jahres endet das Spiel und ihr wertet euer Verlies.

I. BAUEN

Die Bauen-Phase besteht aus 4 Durchgängen. Führt in jedem Durchgang die folgenden 2 Schritte durch, um neue Räume in eurem Verlies zu bauen:

1. Raum ausspielen: Wählt gleichzeitig 1 Raum von eurer Hand und legt ihn offen in euer Verlies. Beachtet dabei die Regeln „Räume ausspielen“ (siehe unten).

i *Im Spiel mit 2 Personen wählt ihr zusätzlich 1 Raum von eurer Hand, den ihr auf den Ablagestapel legt.*

2. Karten weitergeben: Gebt eure restlichen Handkarten an die nächste Person links oder rechts weiter, je nachdem in welchem Jahr ihr gerade seid:

1. Jahr
nach links ↶

2. Jahr
nach rechts ↷

3. Jahr
nach links ↶

4. Jahr
nach rechts ↷

i *Im Spiel mit 2 Personen zieht ihr 1 zusätzlichen Raum vom Stapel und fügt ihn eurer neuen Kartenhand hinzu.*

Wiederholt die beiden Schritte so lange, bis ihr je 4 Karten in euer Verlies gelegt habt. Legt jeweils eure letzte Handkarte auf den Ablagestapel. Damit endet die Bauen-Phase.

Variante: *Legt eure Räume im 1. Schritt zunächst verdeckt vor euch. Deckt sie erst dann gleichzeitig auf, wenn alle einen Raum gewählt haben.*

Räume ausspielen

- Während eines Jahres musst du alle deine Räume **in dieselbe Reihe** legen. Du darfst aber entscheiden, in welcher Reihenfolge du die 4 Plätze der Reihe belegst.
- Lege die Räume im 1. Jahr in die Reihe direkt unter deinem Verliesrahmen.
- Lege die Räume im 2. bis 4. Jahr so an, dass sie den unteren Teil der jeweiligen Raumkarte darüber abdecken. Am Ende des Spiels ist so ein 4 × 4 Raster aus insgesamt 16 Räumen entstanden.
- Hast du einen Raum gelegt, darfst du ihn **nicht mehr verschieben**.
- Du darfst Räume unabhängig von Wegen und Türen anlegen. Ein Raum darf also mit einer Tür an einen Raum angrenzen, der selber keine Tür hat, und umgekehrt.



II. VERBESSERN

Führt in der Verbessern-Phase die folgenden 2 Schritte durch, um auf dem Markt einzukaufen und Aufgaben anzunehmen:

1. GOLDOVRRAT BESTIMMEN

Bestimmt jeweils, wie viel Gold euch in diesem Jahr zur Verfügung steht:

- Zähle zunächst die **Goldwerte** zusammen, die unten auf den Räumen abgebildet sind, die du **in diesem Jahr** ausgespielt hast.
- Addiere dann 1 Gold für jede **Schatztruhe** in **deinem gesamten Verlies** dazu.

Diese Summe ist dein Goldvorrat. Ziehe deinen Markierungsstein entsprechend viele Felder auf der Goldleiste nach vorne (beachte im 1. Jahr, dass du ggf. schon Gold vom Spielaufbau hast).

Du darfst niemals mehr als 30 Gold haben. Ziehe deinen Markierungsstein nicht mehr weiter, falls du das Feld mit der 30 erreicht hast.



Beispiel: Jens erhält 13 Gold: 10 durch die Räume, die er in diesem Jahr gespielt hat (3+2+2+3), und 3 durch seine Schatztruhen.

2. MARKT BESUCHEN

Im Schritt **Markt besuchen** ist immer die Person am Zug, die das meiste Gold hat (ggf. auch mehrfach hintereinander). Bist du am Zug, musst du entweder A) Marktplättchen kaufen (und entsprechend deinen Goldvorrat reduzieren) oder B) passen und 1 Aufgabe annehmen.

Gleichstände

Gibt es zwischen 2 oder mehr Personen einen Gleichstand beim meisten Gold, dann hat die Person Vorrang, deren Markierungsstein weiter links in der Rangfolge liegt.



A) Marktplättchen kaufen: Wähle entweder den oberen oder den unteren Teil von 1 Marktstand, auf dem noch Marktplättchen liegen. Reduziere deinen Goldvorrat um die Kosten, die links neben den gewählten Plättchen abgebildet sind. Lege dann alle Plättchen von diesem Teil des Marktstands sofort auf Räume deiner Wahl in deinem Verlies. Anschließend ist die Person am Zug, die jetzt das meiste Gold hat.



Beispiel: Jessy  kauft die Plättchen Schleim und Glibber, reduziert ihren Goldvorrat um 5 und fügt beide Plättchen ihrem Verlies hinzu. Nun ist Eva  am Zug, da sie jetzt das meiste Gold hat.

Marktplättchen platzieren

ELEMENTE

- Jeder Raum bietet **4 Plätze für Elemente** – Monster, Fallen, Sterne und Schatztruhen. Ihr dürft mehrere Elemente der gleichen Art, z. B. mehrere Monster, in den gleichen Raum legen.
- Ein Marktplättchen, das ein Element abbildet, legt ihr immer auf 1 dieser 4 Plätze.
- Ihr dürft Elemente in Räumen **nicht überdecken oder ablegen**.

GEHEIMGÄNGE

- Geheimgänge **gelten nicht als Element** und belegen daher keinen der 4 Plätze in einem Raum. Legt sie stattdessen an die Kante eines Raums (auch wenn kein anderer Raum daneben liegt).
- Geheimgänge stellen eine **Verbindung zwischen 2 benachbarten Räumen** her. Ein Raum mit einem Geheimgang an der unteren Kante kann im nächsten Jahr mit dem Raum darunter verbunden werden.



- B) Passen:** Kannst oder willst du keine Plättchen kaufen, musst du passen. Führe dann diese Schritte durch:
1. Goldvorrat leeren: Setze deinen Goldvorrat auf 0. **Du nimmst kein Gold mit ins nächste Jahr.**
 2. Aufgabe annehmen (nur im 1. bis 3. Jahr): Wähle 1 der ausliegenden Aufgaben und lege sie neben dein Verlies. (Es kann also von Vorteil sein, früh zu passen, wenn du eine bestimmte Aufgabe bekommen willst.)
 3. Platz in neuer Rangfolge belegen: Schiebe deinen Markierungsstein von der Rangfolgeleiste auf die erste leere Aussparung von links unterhalb der Leiste (dadurch ergibt sich in der Aufräumen-Phase die Rangfolge für das nächste Jahr).



Wiederholt den Schritt Markt besuchen solange, bis alle gepasst haben. Denkt daran, dass in dieser Phase immer die Person mit dem meisten Gold als nächstes am Zug ist. Es kann dadurch vorkommen, dass **die gleiche Person mehrfach hintereinander** am Zug ist, bevor jemand anderes die Möglichkeit hat, Plättchen zu kaufen oder zu passen.

III. AUFRÄUMEN

Führt in jeder Aufräumen-Phase die folgenden Schritte durch, um das nächste Jahr vorzubereiten:

1. Verschiebt alle Markierungssteine aus den Aussparungen auf die darüberliegenden Felder der Rangfolgeleiste, ohne ihre Reihenfolge zu verändern. Das ist die neue Rangfolge.
2. Legt alle übrigen Marktplättchen und alle aufgedeckten Marktstände ab.
3. Deckt neue Marktstände vom Stapel auf. Legt nun aus dem Vorrat auf jedes Feld der Marktstände 1 Plättchen mit der gleichen Form und deckt es auf.
4. Legt die übrig gebliebene Aufgabe ab. Deckt im 1. und 2. Jahr neue Aufgaben vom Stapel auf. **Überspringt diesen Schritt im 3. Jahr.**
5. Teilt an jede Person 5 neue Räume vom Stapel aus. Spielt nun das nächste Jahr, beginnend mit der Bauen-Phase.

! Führt im 4. Jahr nur den 1. Schritt der Aufräumen-Phase durch. Überspringt die Schritte 2 bis 5 und fährt stattdessen mit Spielende und Wertung fort (siehe S. 10).

Spielende und Wertung

Nachdem ihr im 4. Jahr ein letztes Mal die neue Rangfolge vorbereitet habt, endet das Spiel. Platziert nun entsprechend der Vorgabe auf eurem Bauplan eure 2. Pforte unter euer Verlies. Dies stellt den Ausgang dar.



Ermittelt dann mithilfe des Wertungsblocks für alle Personen ihr Ansehen in den folgenden 6 Kategorien.

ii Im Spiel mit 2 Personen entfallen die Punkte für den 3. Platz in der finalen Rangfolge und beim Ziel.

FINALE RANGFOLGE

Die Person an der 1. Position (ganz links) in der Rangfolge erhält 9 Ansehen, die Person an 2. Position erhält 6 Ansehen und die Person an 3. Position erhält 3 Ansehen.



ZIEL

Vergleicht eure Verliese miteinander und bestimmt, wer jeweils den 1., 2. und 3. Platz für die Wertungsbedingung auf der Zielkarte erreicht hat. Die Person auf dem 1. Platz erhält 15 Ansehen, die Person auf dem 2. Platz erhält 9 Ansehen und die Person auf dem 3. Platz erhält 5 Ansehen.



Hinweis: Vergleicht das Ziel „die meisten“ von etwas, müsst ihr **mindestens 1 Exemplar** des entsprechenden Elements haben, um Punkte zu erhalten. Vergleicht das Ziel „die wenigsten“ von etwas, dann könnt ihr auch Ansehen erhalten, wenn ihr das entsprechende Element gar nicht habt. Im Falle eines Gleichstands hat die Person Vorrang, deren Markierungsstein weiter links in der Rangfolge liegt.

AUFGABEN

Erhaltet Ansehen entsprechend der 3 Aufgaben, die ihr im Spiel angenommen habt (die Aufgaben der anderen Personen spielen für euch keine Rolle).



ANSEHEN IN RÄUMEN

Erhaltet (oder verliert) Ansehen entsprechend der Werte auf allen Sternen in eurem eigenen Verlies.



BAUPLAN

Prüft, wie viele Bedingungen eures eigenen Bauplans ihr erfüllt habt. Um eine Bedingung zu erfüllen, muss sich der Raumtyp oder das Element exakt an der Stelle in eurem Verlies befinden, die auf dem Bauplan vorgegeben ist. Erhaltet so viel Ansehen, wie in der Tabelle unten auf dem Bauplan für diese Anzahl erfüllter Elemente angegeben ist.

Beispiel: Jessy erfüllt mit ihrem Verlies 5 der 8 Bedingungen auf ihrem Bauplan (siehe S. 11). Sie hat an 3 der 4 geforderten Positionen einen Raum des Typs Höhle sowie die Falle ganz rechts in der 2. Reihe und die Schatztruhe in der untersten Reihe. Sie erhält dafür 7 Ansehen.



WEGENETZE DURCH DAS VERLIES

Überprüft die Wegenetze, die mit dem Eingang und/oder dem Ausgang eures jeweiligen Verlieses verbunden sind. Denkt daran, dass bei einem Wegenetz auch alle Abzweigungen zählen.

- Erhaltet 1 Ansehen für jeden Raum, der über ein Wegenetz mit dem Eingang verbunden ist.
- Erhaltet 1 Ansehen für jeden Raum, der über ein Wegenetz mit dem Ausgang verbunden ist.

Ihr erhaltet dementsprechend 2 Ansehen für jeden Raum, der über ein Wegenetz sowohl mit dem Eingang, als auch mit dem Ausgang verbunden ist.

! Damit es eine Verbindung zum Eingang bzw. Ausgang geben kann, muss der daran angrenzende Raum eine Tür oder einen Geheimgang in Richtung der entsprechenden Pforte haben.



Beispiel: *Jessy* erhält 8 Ansehen für die Räume, die mit dem Eingang verbunden sind (in Grün hervorgehoben) und 6 Ansehen für die Räume, die mit dem Ausgang verbunden sind (in Rot hervorgehoben). Keiner ihrer Räume ist sowohl mit dem Eingang als auch mit dem Ausgang verbunden. Insgesamt erhält sie also 14 Ansehen.

Die Person mit dem meisten Ansehen gewinnt und darf sich von nun an Meisterarchitekt*in nennen! Im Falle eines Gleichstands gewinnt die daran beteiligte Person, deren Markierungsstein in der Rangfolge weiter links liegt.

Solomodus

Um die Verteidigung der Hauptstadt Sabek zu stärken, schickt Königin Amalia ihren engsten Berater Jael auf die Suche nach neuen Talenten.

Im Solomodus trittst du gegen den königlichen Berater an und musst ihn von deinem Können überzeugen.



Der Solomodus läuft wie das Spiel mit 2 Personen ab, mit folgenden Änderungen:

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

1. Lege den Spielplan mit der Seite für 1 Person (1) nach oben aus.
2. Es gibt keine Rangfolge im Solomodus. Lege 1 deiner Markierungssteine auf die 0 der Goldleiste. Lege deinen 2. Markierungsstein in die Schachtel zurück.
3. Entscheide dich, auf welcher Schwierigkeit du gegen Jael antreten willst und nimm die entsprechenden 6 Karten:

Normale Schwierigkeit: Nimm die 3 Karten ohne Symbol und die 3 Karten mit Diamant-Symbol \blacklozenge . Lege die anderen 3 Karten in die Schachtel zurück.

Legendäre Schwierigkeit: Nimm die 3 Karten ohne Symbol und die 3 Karten mit Kronen-Symbol \crown . Lege die anderen 3 Karten in die Schachtel zurück.

4. Mische die 6 Karten für Jael verdeckt und lege sie als Stapel neben dem restlichen Spielmaterial bereit. Das ist Jaels Deck.



i Jael sammelt im Verlauf des Spiels zwar Räume und Marktplättchen, baut aber **kein Verlies**. Er erhält daher **keine Handkarten**, **keinen Bauplan** und nimmt **keine Aufgaben** an.

i Lege beim Spielaufbau und in den Aufräumen-Phasen die beiden Marktstände nebeneinander statt übereinander aus. So kannst du leichter sehen, welche Marktplättchen Jael einsammeln wird.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF

I. Bauen

1. Decke die oberste Karte von Jaels Deck auf und lege sie auf das entsprechende Feld des Spielplans. Das ist Jaels aktuelle Karte. Überdecke bereits aufgedeckte Karten von Jael (sofern vorhanden).
2. Spiele 1 Raum von deiner Hand in dein Verlies.
3. Im 1. bis 3. Durchgang: Wähle 1 weiteren Raum von deiner Hand, den du für den nächsten Durchgang behalten darfst. Im 4. Durchgang: Lege den Raum stattdessen ab.
4. Überprüfe die übrigen Räume auf deiner Hand: Sind in der unteren rechten Ecke Runen (,  bzw. ) abgebildet, die mit einer Rune auf Jaels aktueller Karte übereinstimmen, lege sie als Stapel neben Jaels Deck. Jael wird diese Karten am Spielende werten. Lege die restlichen Räume von deiner Hand ab. Im 4. Durchgang überspringst du diesen Schritt.
5. Ziehe neue Räume vom Stapel:



Durchgang	1	2	3
Neue Räume	3	2	1

Nimm zudem den Raum, den du im 3. Schritt beiseite gelegt hast, wieder auf die Hand. Zusammen sind das deine Handkarten für den nächsten Durchgang. Im 4. Durchgang überspringst du diesen Schritt.

6. Wiederhole die Schritte 2 bis 5, bis du den 4. Durchgang beendet hast und 4 Räume in deinem Verlies liegen.



Beispiel: Den 1. Durchgang der Bauen-Phase beginnt Eva mit 5 Räumen auf der Hand. Sie spielt die Gießerei in ihr Verlies und entscheidet sich, die Sengende Gasse für den nächsten Durchgang zu behalten. Dann überprüft sie die anderen 3 Räume. Jaels aktuelle Karte zeigt eine grüne Rune . Diese findet sich auch auf der Steinplattenhalle und dem Durchlass, daher legt Eva beide auf Jaels Raumstapel. Die Garnison, die eine blaue Rune  hat, legt Eva ab. Dann zieht sie 3 neue Räume vom Stapel als Vorbereitung für den 2. Durchgang. Zusammen mit der Sengenden Gasse hat sie zu Beginn des 2. Durchgangs also 4 Karten auf der Hand.



II. Verbessern

Bestimme zunächst wie üblich deinen Goldvorrat und ziehe deinen Markierungsstein entsprechend viele Felder auf der Goldleiste nach vorne. Fahre dann mit dem nächsten Schritt fort.



GOLDVORRAT VERGLEICHEN

Vergleiche deinen aktuellen Goldvorrat mit Jael's Goldvorrat auf seiner aktuellen Karte:

DU HAST MEHR GOLD:

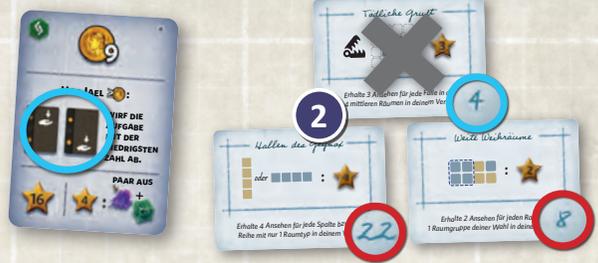
Besuche den Markt, um einzukaufen oder zu passen.

- Wenn du Marktplättchen kaufst, reduziere wie gewohnt deinen Goldvorrat und lege die Plättchen in dein Verlies. Wiederhole dann den Schritt Goldvorrat vergleichen.
- Wenn du passt, fahre mit dem nächsten Schritt fort.



DU HAST GENAUSO VIEL ODER WENIGER GOLD:

- 1 Jael nimmt Marktplättchen entsprechend der Sammelsymbole  auf seiner aktuellen Karte. Lege sie neben sein Deck.
- 2 Lege von den Aufgaben neben dem Spielplan diejenige mit der niedrigsten Zahl in der unteren rechten Ecke ab.
- 3 Danach darfst du so lange weitere Plättchen vom Markt kaufen (Goldvorrat anpassen!), bis du passt. Fahre dann mit dem nächsten Schritt fort.



 *Jaels Goldvorrat verändert sich **nicht**, wenn Jael Marktplättchen nimmt. Er dient nur dazu, zu bestimmen, wann Jael Marktplättchen nimmt und wie viel Ansehen er bei der Wertung in der Kategorie finaler Goldvorrat erhält.*

 *Jael kann im Verlauf des Spiels Räume sowie Marktplättchen mit Schatztruhen erhalten. Diese haben **keinen Einfluss** auf seinen Goldvorrat. Es zählt nur der Wert auf seiner aktuellen Karte.*

WENN DU PASST

IM 1. BIS 3. JAHR

- Leere wie üblich deinen Goldvorrat.
- Nimm wie übliche 1 Aufgabe an.
- Jael nimmt alle verbleibenden Marktplättchen vom Markt.
- Fahre mit der Aufräumen-Phase fort.

IM 4. JAHR

- Setze deinen Goldvorrat **nicht auf 0**. Drehe deinen Markierungsstein stattdessen auf die Rückseite.
- Du nimmst keine Aufgabe an.
- Jael nimmt alle verbleibenden Marktplättchen vom Markt.
- Fahre mit Spielende und Wertung fort.

III. Aufräumen

Ignoriere den 1. Schritt der Aufräumen-Phase (es gibt keine Rangfolgeleiste im Solomodus), führe die Schritte 2 bis 5 genauso aus wie im Spiel mit mehreren Personen.

ÄNDERUNGEN BEI SPIELUNDE UND WERTUNG

Die Wertung funktioniert wie im Spiel mit 2 Personen. Anstelle der *finalen Rangfolge* wertest du allerdings den *finalen Goldvorrat*. Verwende die Seite des Wertungsblocks für den Solomodus, um jeweils dein und Jaels Ansehen auszurechnen.

Um Jaels Ansehen zu bestimmen, überprüfe die Karten in seinem Raumstapel und seine Marktplättchen. Die Kategorien *Aufgaben*, *Bauplan* und *Wegenetze durch das Verlies* entfallen für Jael, du wertest sie für dein eigenes Verlies wie üblich.

Finaler Goldvorrat: Vergleiche die Position deines Markierungssteins auf der Goldleiste mit Jaels Goldvorrat aus dem 4. Jahr. Wer von euch mehr Gold hat, erhält 9 Ansehen, der*die Andere erhält 6 Ansehen. Bei Gleichstand gewinnt Jael.

Ziel: Vergleiche Jaels gesammelte Marktplättchen und Räume mit deinem Verlies. Wer von euch die Bedingung des Ziels besser erfüllt, erhält 15 Ansehen, der*die Andere erhält 9 Ansehen. Bei Gleichstand gewinnt Jael.

Ansehen in Räumen: Jael erhält bzw. verliert Ansehen für die Sterne auf seinen Marktplättchen und auf Räumen in seinem Raumstapel.

Jaels Karten: Überprüfe alle 4 Karten, die du im Verlauf der Partie von Jaels Deck aufgedeckt hast. Jael erhält so viel Ansehen, wie unten links auf den Karten als Grundwert angegeben ist. Zusätzlich erhält er Ansehen gemäß der Bedingungen unten rechts auf seinen Karten.

Hast du insgesamt **mehr** Ansehen als Jael, hast du gewonnen. Der Berater der Königin ist beeindruckt und lädt dich als Meisterarchitekt*in von Sabek in die Hauptstadt ein! Hast du genauso viel oder weniger Ansehen als Jael, hast du verloren.

JAELS GESAMMELTE SYMBOLE

Beispiel: Jael erhält am Spielende 132 Ansehen.

- ① 9 Ansehen, weil er mehr Gold hat als Eva (10 vs. 3).
- ② 0 Ansehen für das Ziel, da Jael keine Goblins hat.
- ③ 5 Ansehen für Sterne auf seinen Räumen (6–1).
- ④ 53 Ansehen durch die Grundwerte auf seinen Karten (14+13+10+16).
- ⑤ 65 zusätzliche Ansehen durch die Bedingungen auf seinen Karten (18 für Gnolle, 4 für Kobolde, 15 für Schatztruhen, 28 für Sets von Schleimen und Glibbern).



Symbolübersicht



Monster (allgemein)
(umfasst Glibber, Gnoll, Goblin, Kobold und Schleim)



Glibber



Gnoll



Goblin



Kobold



Schleim



Falle (allgemein)
(umfasst Feuer-, Gruben-, Klingen-, Stachel- und Tellerfalle)



Feuer-
falle



Gruben-
falle



Klingen-
falle



Stachel-
falle



Tellerfalle



Schatztruhe



Stern mit
positivem
Ansehen



Höhle (Raumtyp)



Geheimgang



Stern mit
negativem
Ansehen



Gemäuer (Raumtyp)

Willkommen im Roll Player Universum!



Das Würfelspiel für
Fantasy-Charaktere



Erweiterungen
erhältlich für noch
mehr Spielspaß!



Das beliebte
Flip&Write-Spiel



Außergewöhnliche Spielerlebnisse in einer fantastischen Welt