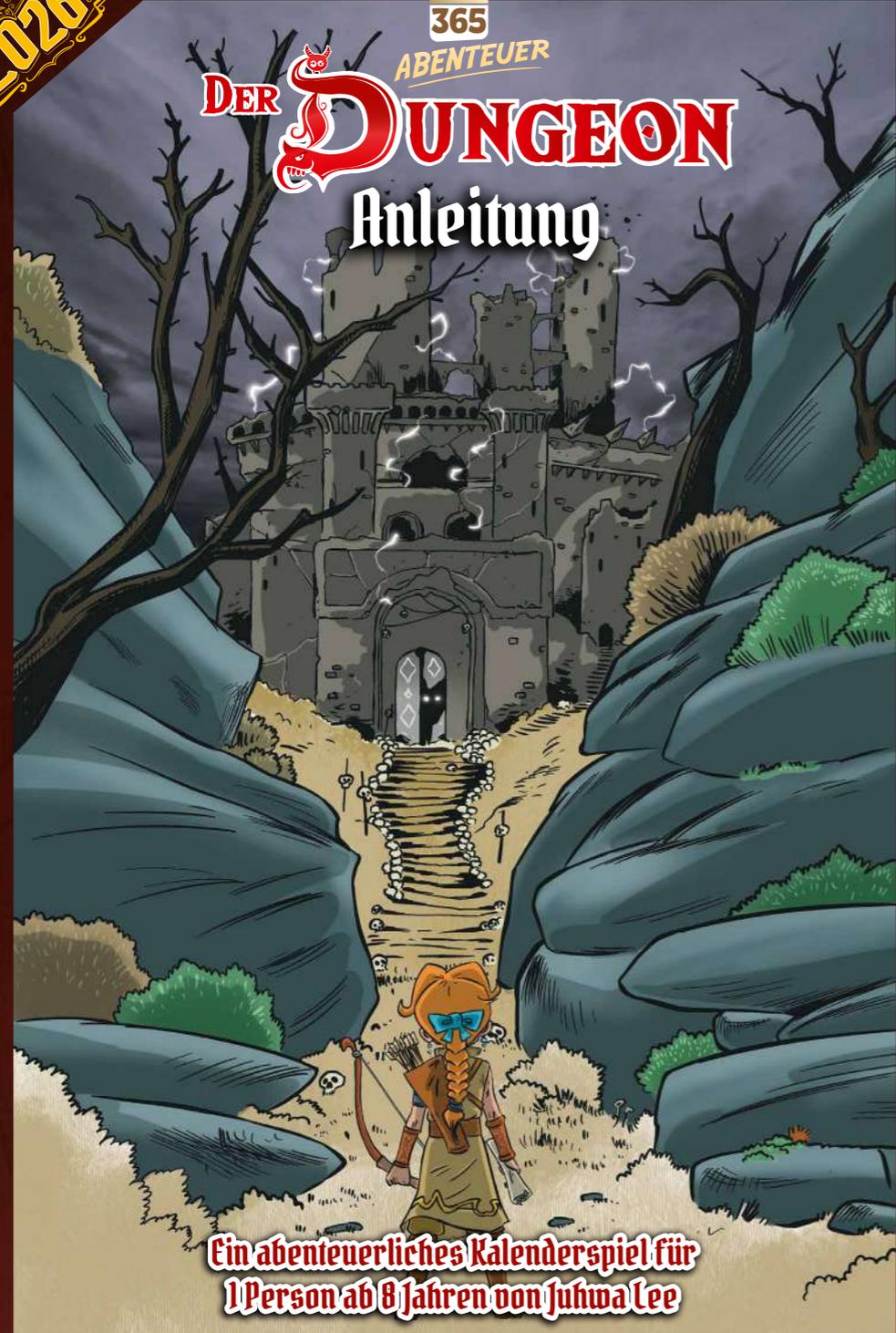


2026

365 ABENTEUER

DER DUNGEON

Anleitung



Ein abenteuerliches Kalenderspiel für 1 Person ab 8 Jahren von Juhwa Lee

In dem entlegenen Dorf Elderglen lebte ein Mädchen namens Mira, geboren mit außergewöhnlichen magischen Fähigkeiten und unübertroffen im Umgang mit dem Bogen. Ihre Magie machte den Einheimischen Angst und hinter vorgehaltener Hand wurde sie als Hexe bezeichnet. Trotz der Furcht, mit der man ihr begegnete, sehnte Mira sich danach zu beweisen, dass sie ihre Gaben immer nur zum Wohle des Dorfes einsetzte.

Eines Tages legte sich ein Schatten über das beschauliche Dorf. Eine finstere Macht hatte sich im nahegelegenen Dungeon eingeknistert. Monsterhorden und Legionen Untoter fielen über Elderglen her. Sie sorgten für Zerstörung und Verzweiflung – das Dorf würde den Angriffen nicht lange standhalten. Miras Zeit war gekommen! Sie schwor, bis in die Tiefen des Dungeons vorzudringen und das Böse zu besiegen, das für das Leid von Elderglen verantwortlich war.

Begib dich in 365 Abenteuer - Der Dungeon zusammen mit Mira auf ein einjähriges Abenteuer in einem riesigen Labyrinth. Führe deine Heldin von Tag zu Tag weiter durch die dunklen Gänge, erkunde jede Ebene und stelle dich einer endlosen Schar Monster sowie zahlreichen unerwarteten Überraschungen. Notiere am Ende jedes Monats dein Ergebnis, sammle magische Gegenstände und schalte nach und nach neue Regeln frei.

Spielmaterial

- 1 Magnetfigur „Mira“
- 1 Kalender
- 1 Magnetgegenstück
- 5 sechsseitige Würfel (3 rote und 2 blaue)

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
Spieldesign: Juhwa Lee | Illustration: Radja | Grafikdesign: Ulric Maes
Redaktion & Produktion: Emmanuel Beltrando

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Sorry We Are French. © 2025 Sorry We Are French. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

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

Spielvorbereitung

Stelle den **Kalender** auf eine ebene Fläche (Tisch, Regal, Sideboard etc.) und schlage die Januarseite auf. Positioniere **Mira** auf dem Feld für den 1. Januar und lege das **Magnetgegenstück** auf gleicher Höhe hinter die Januarseite, sodass Mira nicht verrutscht. Lege alle 5 **Würfel** in die Nähe des Kalenders. Zusätzlich benötigst du zum Spielen einen **Stift** (am besten einen Bleistift).



Spielidee

Im Laufe eines Jahres erkundest du mit Mira einen weitläufigen Dungeon. Jeder Monat entspricht einer Ebene des Dungeons. Jede Woche repräsentiert einen Abschnitt innerhalb einer Ebene. **Jeden Tag** musst du versuchen, **1 Bedrohung** (1 Falle, 1 Monster oder 1 Boss) **aus der aktuellen Woche zu überwinden** (es muss nicht die Bedrohung vom aktuellen Tag sein). Du darfst dich pro Tag nur 1 Bedrohung stellen.

Spielablauf

Der Januar zeigt normale Monster (= blaue Felder) mit je 1 Wert zwischen 1 und 6, Bosse (= goldene Felder) mit je 1 Wert zwischen 17 und 22 sowie Fallen (= graue Felder) mit je 1 Wert zwischen -1 und -5. In späteren Monaten erwarten dich weitere Herausforderungen und Überraschungen.

Um dich einer Bedrohung zu stellen, darfst du die 5 Würfel bis **1 bis 3x würfeln** (du darfst nach dem 1. oder 2. Wurf aufhören, wenn du das willst). Beim Nachwürfeln darfst du so viele Würfel beiseite legen, wie du möchtest. Du darfst auch im 3. Wurf Würfel werfen, die du nach dem 1. Wurf beiseite gelegt hattest. Erst **nachdem du das Würfeln beendet hast**, entscheidest du, welcher Bedrohung du dich stellst.

Tipp: Schau dir vor dem Würfeln genau an, welche Bedrohungen in der aktuellen Woche noch überwunden werden müssen. Das hilft bei der Entscheidung, welche Würfel du neu würfelst und welche du behältst.

Monster besiegen

Normale Monster haben Schilde mit Werten zwischen 1 und 6. Um ein normales Monster zu besiegen, müssen **mindestens 3 Würfel den Wert im Schild des Monsters zeigen**.



Hast du das Monster besiegt, male das Schild mit dem Wert des Monsters aus (oder streiche es durch), damit du weißt, dass dieses Monster besiegt ist.

Boss besiegen

Statt gegen ein normales Monster zu kämpfen, darfst du auch den Boss des Abschnitts herausfordern (er ist immer auf dem goldenen Sonntagfeld). Die Schilde der Bosse zeigen Werte zwischen 17 und 28. Um einen Boss zu besiegen, muss die **Summe auf deinen 5 Würfeln genauso groß oder größer** sein als der Wert des Bosses. Vergiss nicht, sein Schild auszumalen, wenn du ihn besiegt hast.



BEISPIELE

Zu Beginn der 1. Januarwoche befindet sich Mira auf dem Donnerstagsfeld. Nach nur 2 Würfeln ist die Summe auf deinen Würfeln hoch genug, um den Boss mit Wert 17 zu besiegen. Du verzichtest auf den 3. Wurf und malst das Schild des Bosses aus.



Am Freitag bewegst du Mira auf das nächste Feld. Nach deinem 3. Wurf entscheidest du dich, gegen das Monster dort zu kämpfen, da du 3 2er hast und es somit besiegst. Du malst das Feld des Monsters aus.



4

Am Samstag bewegst du Mira erneut 1 Feld weiter. Schon im 1. Wurf hast du 3 1er und kannst damit das Monster vom Donnerstag besiegen. Nachdem du sein Schild ausgemalt hast, bleibt nur noch 1 Monster übrig, das du am Sonntag versuchen kannst zu besiegen.



Falle entschärfen

Fallen zeigen Werte zwischen 1 und 6 mit einem Minus davor. Ihre Schilde haben eine dreieckige Form mit rotem Rand und rotem Wert. Um eine Falle zu entschärfen, darf **keiner deiner 5 Würfeln den Wert der Falle zeigen** (zeigt die Falle z. B. -2, darf keiner deiner 5 Würfeln eine 2 zeigen). Vergiss nicht, das Schild auszumalen, wenn du die Falle entschärft hast.



Hast du nach dem 3. Wurf weder ein Monster oder einen Boss besiegt, noch eine Falle entschärft, machst du nichts. Du hast an den anderen Tagen dieser Woche dann etwas mehr Auswahl.

Wichtig: Mehrere Monster bzw. Fallen innerhalb einer Woche können denselben Wert haben. Du überwindest trotzdem nur 1 Bedrohung pro Tag. Du darfst dich nicht erneut einer Bedrohung stellen, die du bereits überwunden hast.

Beachte: Während du dich durch die aktuelle Woche bewegst und Bedrohungen überwindest, nimmt die Anzahl an Bedrohungen, denen du dich stellen kannst, zum Ende der Woche hin ab. Am letzten Tag einer Woche kann es also sein, dass es nur noch genau 1 Bedrohung gibt, an der du dich versuchen kannst. Du darfst nicht gegen die Monster der nächsten Woche (oder des nächsten Monats) kämpfen. Meistens besteht jede Woche auf dem Kalenderblatt aus 7 Bedrohungen, am Anfang oder Ende des Monats können es aber weniger sein.



5

Monat beenden

Notiere nach dem letzten Kampf des Monats dein Monatsergebnis im Siegel oben rechts auf der Seite. Du erhältst:

- 1 Punkt für jedes besiegte normale Monster.
- 1 Punkt für jede entschärfte Falle.
- 2 Punkte für jeden besiegt Boss.
- 3 Punkte für jede Woche innerhalb des Monats, in der du **alle 7 Bedrohungen** überwunden hast (fällt ein Teil der Woche in einen anderen Monat, kannst du diese 3 Punkte dafür nicht erhalten.)



Neuen Monat beginnen

Nimm Mira und das Magnetgegenstück am 1. Tag eines neuen Monats von der Seite des vergangenen Monats ab. Blättere den Kalender auf die nächste Seite weiter und positioniere Mira mit dem Magnetgegenstück wie bei der Spielvorbereitung auf dem 1. Feld des neuen Monats. Auf der Rückseite des vorherigen Monats erfährst du, wie Miras Geschichte weitergeht. Zudem findest du dort neue Regeln, z. B. für den Kampf gegen einzigartige Monster oder für Ausrüstung, die dir nun zur Verfügung steht. Neue Regeln gelten grundsätzlich bis zum Ende des Jahres. So erwartet dich jeden Monat eine neue Überraschung. Bitte verderbe dir diese nicht, indem du die Neuerungen aus zukünftigen Monaten vorzeitig liest.

Spielende

Das Spiel endet am 31. Dezember. Blättere die Dezemberseite um und lies den Epilog auf der Rückseite. Zähle deine Punkte aus allen 12 Monaten zusammen und prüfe die Tabelle am Ende des Kalenders, um herauszufinden, wie gut du dich geschlagen hast.

Tipp: Diese Anleitung (und auch die Würfel) kannst du platzsparend im Innenraum des aufgestellten Kalenders aufbewahren. So hast du sie immer schnell zur Hand, wenn du etwas nachgucken willst, wie etwa die Vergabe der Punkte am Monatsende.

Du hast Regelfragen oder willst dich mit anderen Spielefans austauschen? Dann besuche unser Forum auf Discord: discord.pegasus.de

6