



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 eingenistet. 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 Kalenderblatt

Zusätzlich benötigst du:

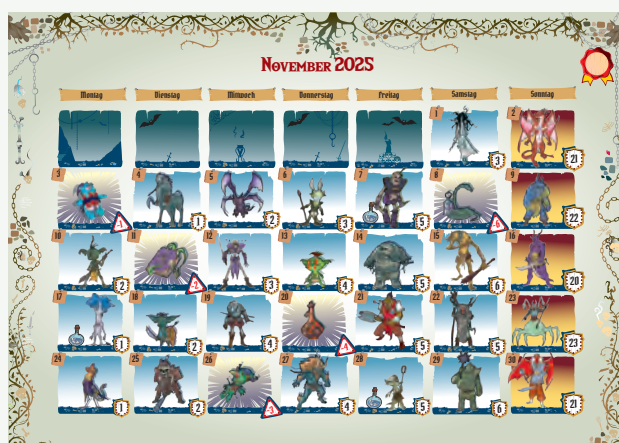
- 1 Bleistift
- 5 sechsseitige Würfel

(die Farben spielen keine Rolle)



Spielvorbereitung

Drucke das **Kalenderblatt** aus und lege es zusammen mit deinem **Stift** und allen **5 Würfeln** bereit – schon kann dein Probeabenteuer beginnen!



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. Mit diesem **Demospiel** kannst du 1 Probemonat spielen.



Spielablauf

Die Ebene des Dungeons 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. **Im richtigen Kalender** erwarten dich mit jedem neuen Monat weitere Herausforderungen und Überraschungen.

Um dich einer Bedrohung zu stellen, darfst du die 5 Würfel 1 bis 3× 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.

Wichtig: Im richtigen Kalender ist Mira eine Magnetfigur, die du mit jedem Tag voran bewegst. Streiche im Demospiel stattdessen einfach die vergangenen Datumfelder durch.



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 Sonntagsfeld). 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

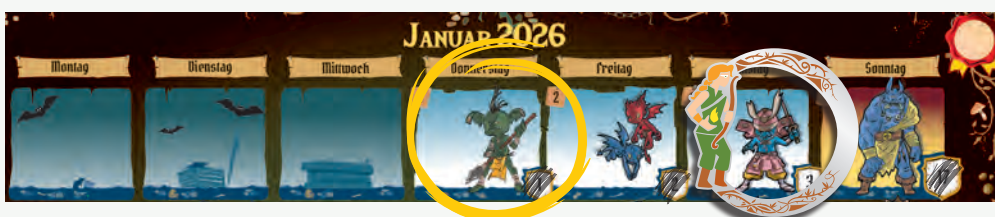
Zu Beginn der 1. Januarwoche befindet sich Mira auf dem Donnerstagsfeld. Nach nur 2 Würfeln ist die Summe auf deinen Würfeln hoch genug, um den Boss mit Wert 17 zu besiegen. Du verzichst auf den 3. Wurf und malst das Schild des Bosses aus.



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.



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.



Fallen 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 Würfel den Wert der Falle** zeigen (zeigt die Falle z. B. -2, darf keiner deiner 5 Würfel 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.

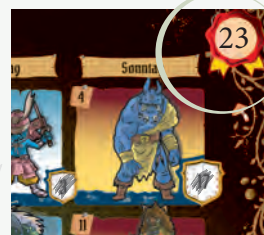
Beachte: Während du dich durch die aktuelle Woche bewegst und Bedrohungen überwindest, nimmt die Anzahl an Bedrohungen, denen du dich stellen kannst, zum Ende der Woche hin ab. Am letzten Tag einer Woche kann es also sein, dass es nur noch genau 1 Bedrohung gibt, an der du dich versuchen kannst. Du darfst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



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 besieigten 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.)



Spielende

Das Demospiel endet mit dem Ende des Monats. Wir hoffen du hattest viel Spaß und hast nun Lust, dich 2026 mit Mira in ein ganzjähriges Abenteuer zu stürzen!



ebenfalls erhältlich

Impressum

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

Deutsche Ausgabe: **Grafikdesign:** Jens Wiese, Lisa Kalmring
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.

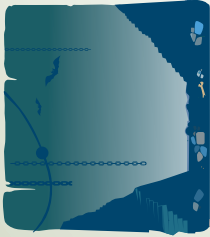
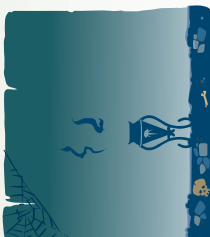
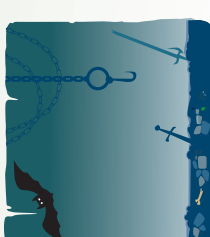
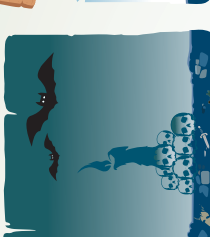
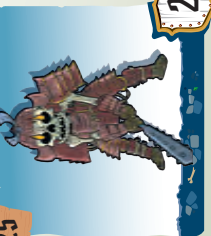
0.1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



NOVEMBER 2025

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
 3	 4	 5	 6	 7	 1	 2
 10	 11	 12	 13	 14	 8	 9
 17	 18	 19	 20	 21	 15	 16
 24	 25	 26	 27	 28	 22	 23
 21	 22	 23	 24	 25	 29	 30