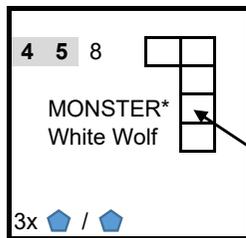


Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

- Wer am Zug ist, gilt als aktiver Spieler und würfelt alle 5 Würfel.
- Aus diesen Würfeln muss sich jeder Spieler **2 beliebige Würfelpaare** denken, da die Würfel in der Tischmitte verbleiben. Jeder geworfene Würfel darf nur 1-mal je Spieler verwendet werden.
- NUR der **AKTIVE** Spieler darf jedoch den **SCHWARZEN** Würfel verwenden. **Ausnahme:** Wer einen der 3 schwarzen Würfel rechts auf seinem Blatt durchstreicht, darf jetzt auch den schwarzen Würfel nutzen.
- Die Augensumme jedes Paares muss auf dem eigenem Blatt genutzt werden:
 - Eines der GRÜNEN Startfelder streichen.
 - Feld mit mind. 1 direkten Verbindung zu 1 durchgestrichenem Feld streichen.

MONSTER-Felder haben kleine **TREFFER**-Kästchen. Erst nach Streichung aller Kästchen dort darf auf Felder dahinter weitergezogen werden.



Beispiel

- ♦ Summe 4, 5 oder 8 führt zu Treffern.
- ♦ Schwarze Zahlen gelten sofort, weiße muss man erst freischalten:

Dazu muss das graue Feld neben dem Monster mit der gleichen Zahl wie die weiße Zahl gestrichen sein. Ist das passiert, malt man die weiße Zahl als schwarze Zahl aus.

- Wer zuerst nach dem Ankreuzen ALLE Kästchen eines Monsters markiert hat, verkündet dieses laut. Dann erhält dieser Spieler die höhere Anzahl an Edelsteinen (im Wertungsbereich). *Patt: Alle Beteiligten profitieren voll. Nachdem 1 / mehrere Spieler ein Monster besiegt haben, dürfen alle übrigen Spieler nun je 1 Kreuz bei diesem Monster machen und streichen die höhere Anzahl an Edelsteinen durch bei ihrem Monster. Töten sie damit dann auch das Monster, gilt das aber nicht auch als "zuerst".*
- Sobald später noch Spieler dieses Monster besiegen, erhalten sie nur noch 1 Edelstein (1 Kreuz im Wertungsbereich).
- Wer zuerst ein Monster mit **HERZ-Symbol** tötet, verliert entsprechend viele **Lebens-Punkte**. *Patt: Jeder Beteiligte ist ebenso betroffen.* Alle anderen Spieler streichen die Herzen bei diesem Monster durch und ggf. die höhere Anzahl von Edelsteinen.

- Man **MUSS immer 2 Kreuze** pro Wurf machen. Andernfalls ist 1 Feld auf der eigenen Lebensleiste (von oben nach unten) durchzustreichen. Wird der Totenkopf gestrichen, hat man das Spiel verloren und scheidet aus.
- Durchgestrichene **SCHÄTZE** bringen je 2 bzw. 3 SP und werden am unteren Rand des eigenen Blattes mit Kreuzen markiert.
- Eine durchgestrichene **SCHATZ-TRUHE** erlaubt es, sofort 1 von 3 Schätzen auf der rechten Seite des eigenen Blattes freizuschalten.
 - a) Lebens-Punkte: 3 Leben stehen zur Verfügung, die bei Bedarf in den GRÜNEN Kästchen abgetragen werden. 3 SP gibt es sofort (im Wertungsbereich markieren).
 - ■ ■
 - b) Fackel: 1 von 2 roten Kästchen streichen und auf eigenem Blatt ein beliebiges Feld durchstreichen, das aber an ein durchgestrichenes Feld angrenzen muss. Man kann auch direkt das 2. rote Kästchen streichen und ggf. bei Monstern Treffer landen, wenn erreichbar.
 - ■
 - c) Schwarze Würfel: Weitere 3-mal darf man 1 schwarzen Würfel streichen, um als passiver Spieler den schwarzen Würfel eines Wurfes zu verwenden.
 - ■ ■

- Spielende:**
- Direkt nach dem Wurf, in dem das letzte Monster getötet wurde, das bisher noch niemand besiegt hat, endet das Spiel.
 - Alle, die den BOSS nicht zuerst besiegt haben, dürfen nun noch für jeweils 3 Kreuze bei ihrem Boss 1 Edelstein in ihrem Wertungsbereich ankreuzen.
 - Addiert eure gesammelten SP und ggf. Minuspunkte (oberstes nicht durchgestrichenes Feld auf eigener Lebensleiste).
 - Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Kreuzen auf der Lebensleiste siegt. Ansonsten gilt der Sieg bei weiterem Patt als geteilt.*



Hier muss ein Pasch genutzt werden.

*Erst nach Tötung können Felder hinter dem Monsterraum angekreuzt werden.

Jedes Abenteuer hat einige Besonderheiten (Regeln dazu ab Seite 9).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.03.22