

# DUNGEONEER

Version 2.3c

Durf de grimmige fantasiewereld van Dungeoneer binnen te treden! In Dungeoneer kruip je in de huid van een held die een reeks uitdagende opdrachten moet volbrengen. Deze missies vereisen dat je held naar verschillende delen van het Dungeoneer rijk reist om machtige daden te verrichten. Als je aan de beurt bent, fungeer je ook als Dungeonlord, en dwarsboom je de pogingen van de andere helden om hun eigen Quests te voltooien. Je wint het spel door de eerste held te zijn die 3 Quests tot een goed einde brengt, of door als Dungeonlord alle andere helden te verslaan.

Dungeoneer is een avontuurlijk kaartspel voor 13 jaar en ouder, en duurt ongeveer 20 tot 30 minuten per speler. Elke set heeft 1 of 2 decks, elk geschikt voor 2 - 4 spelers en kan gecombineerd worden met andere Dungeoneer decks of gespeeld worden als een op zichzelf staand spel. Dungeoneer is een op zichzelf staand spel met een complete set kaarten; het heeft geen randomisatie. Deze regels zijn ontworpen om het basisspel uit te leggen, maar veel van de kaarten in Dungeoneer zijn ontworpen om deze regels aan te passen of op te heffen. Elke regel kan gelezen worden als "tenzij een kaart specifiek anders aangeeft".

## COMPONENTEN

Elk deck heeft 55 kaarten, waaronder 1 cut-out kaart, 3 Tracker kaarten, 3 Hero kaarten, 7 Quest kaarten, 11 Map kaarten, en 30 Adventure kaarten; een double-deck set heeft twee keer zoveel van elk type kaart. Je hebt ook 2 zeszijdige dobbelstenen nodig per speler voor het maken van worpen en het bijhouden van Levenspunten, 2 Tokens per speler voor het bijhouden van Glory punten, en 2 Tokens per speler voor Peril-punten.

**Cut-out Card:** Deze kaart wordt gebruikt om heldenfiches te maken (deze zullen de helden op kaart voorstellen), en markeer Tokens die aangeven waar op de kaart bepaalde voorwerpen zich bevinden. Om gekoppelde locaties aan te duiden, plaatst u een markeersteen met een letter op het Map en de overeenkomstige markeersteen op de kaart die daar staat (A:A, B: B). Door de lopers opgevouwen te houden met een paperclip kunnen ze weer terug in de doos.

**Tracker Cards:** Plaats tokens op het huidige aantal Glory- en Peril-punten dat uw held heeft verzameld om ze bij te houden. U geeft deze Glory-punten uit om Glory-kaarten in uw voordeel uit te spelen; uw tegenstander geeft uw Peril-punten uit om Peril-kaarten tegen u uit te spelen. Gebruik meerdere Tokens om hogere aantallen bij te houden; er is geen bovengrens. Elke Tracker kaart heeft het spelverloop op de achterzijde die gebruikt kan worden tijdens het spel.

**Hero Cards:** Elke Heldenkaart heeft een illustratie, een naam, het ras en de klasse van de held, levenspunten, een speciale vaardigheid, en toont het maximum aantal permanente Boon- en permanente Treasure-kaarten die in je Inventaris kunnen – dit is het gebied voor je waar je de klaargelegde kaarten bewaart. De Heldenkaart heeft ook scores voor Melee, Magie, en Snelheid voor elk Level; een hogere waarde betekent dat de held die taak beter

kan uitvoeren. Levenspunten geven aan hoeveel wonden de held kan absorberen voordat hij/zij verslagen wordt. Sommige effecten, zoals dat van het uitspelen van een "Potion of Healing" kaart, staan een held toe om verloren levenspunten te herstellen tot het aantal levenspunten die op de Heldenkaart staan

**Quest Cards:** Het spel wordt gewonnen door 3 Quest kaarten te voltooien. Elke Quest kaart heeft een illustratie, een naam, een soort, een graad (heroïsch, episch of legendarisch), locatie(s) waar het voltooid kan worden, criteria om het te voltooien, en een beloning voor het voltooien ervan. Uw held krijgt Levels door het voltooien van Quests van de juiste graad.

**Map Cards:** Deze kaarten creëren het Dungeoneer rijk. Ze zijn ofwel zwart omrande Dungeon-velden (doorgangen en kamers) of wit omrande Wilderness-velden (wegen en plaatsen), afhankelijk van de set die je hebt gekocht. Map kaarten worden in het speelveld gelegd om de fantasiewereld te creëren waarin de helden op avontuur gaan. Elke kaart heeft een illustratie, een naam, een soort, een waarde voor Glory, een waarde voor Peril en 4 uitgangen. Sommige kaarten hebben een effect dat wordt geactiveerd als een held deze kaart in zijn beurt betreedt. Bovendien hebben Wilderniskaarten terreinsymbolen zoals woestijn, bos, bergen, vlaktes, moeras, stad (gebouwen en steden) of water die bepaalde kaarteffecten activeren.

**Adventure Cards:** Spelers gebruiken deze kaarten voor gunstige effecten op zichzelf of ongunstige effecten op hun tegenstanders. Avonturenkaarten worden onderverdeeld in Glory kaarten en Peril kaarten: Glory-kaarten zijn gunstige Boons of Treasures die je met Glory betaalt om op jezelf uit te spelen, terwijl Peril-kaarten ongunstige Banes of Encounters zijn die je van de Peril van je tegenspeler afneemt om deze tegen hem uit te spelen. Elke Avonturenkaart heeft een afbeelding, een naam, de Glory- of Perilkosten, het tijdstip waarop hij mag worden uitgespeeld, de duur dat hij in het spel blijft, een specifieke categorie waarin hij valt, een statistiekbanner die een samenvatting van het effect geeft, en een effect. Merk op dat een kaart in je hand geen effect heeft totdat hij in het spel wordt gebracht door de kosten ervan te betalen.

Avonturenkaarten blijven, afhankelijk van hun duur type, een verschillende tijdslenge in het spel. **Attachment:** Deze kaart hecht zich aan een andere kaart; plaats hem achter de kaart waaraan hij wordt vastgemaakt. Een attachment wordt afgelegd als zijn "gastheer" wordt afgelegd of terug op de hand wordt genomen. Hij kan niet onaangesloten worden uitgespeeld. Een attachment heeft geen invloed op de Peril-kosten voor een monster om aan te vallen en telt niet mee voor de Boon, Treasure, of Pack limieten van een held.

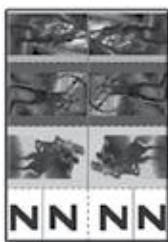
**Instant:** De kaart wordt onmiddellijk afgelegd als hij wordt uitgespeeld; het effect is tijdelijk en beïnvloedt alleen de beurt waarin hij wordt uitgespeeld.

**Monster:** Monsterkaarten worden afgelegd als hun levenspunten 0 zijn. Een monsterkaart ligt alleen in een veld als hij aanvalt; anders ligt hij in de hand of in het pack van een speler.

**Permanent:** De kaart blijft in het spel in je inventaris, tenzij je gedwongen wordt om af te leggen door een kaarteffect. Helden hebben een limiet op het aantal permanente Boons en permanente Treasures dat ze tegelijkertijd in hun inventaris mogen hebben, dit is aangegeven door de draaglimieten van de Heldenkaart. Deze limiet geldt niet voor andere soorten kaarten.



ADVENTURE CARD



CUT-OUT



TRACKER



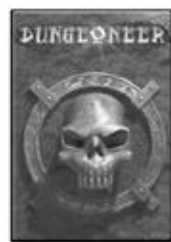
HERO



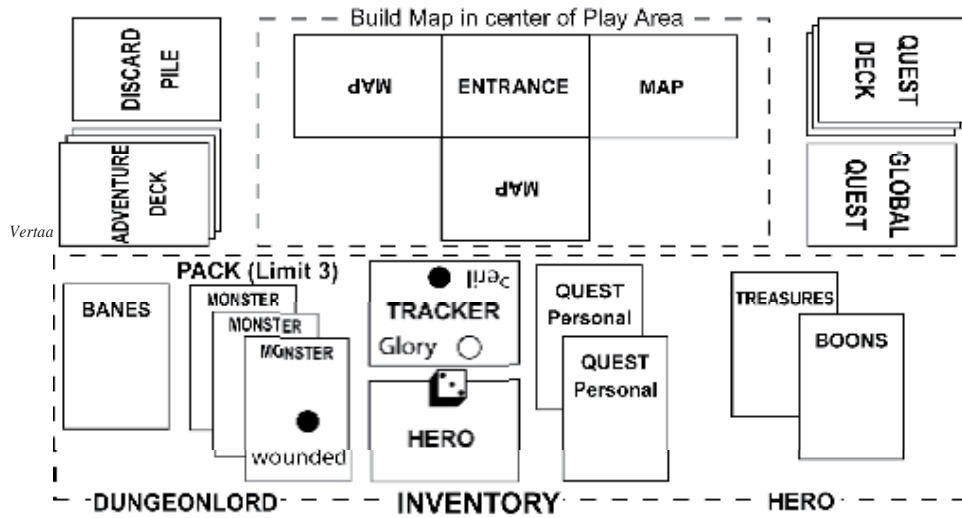
QUEST



MAP



ADVENTURE



**THREATS** Threats (Bedreigingen) worden gebruikt om een risico of moeilijkheid aan te geven die een held moet overwinnen. Threats zijn niet hetzelfde als gevechten, hoewel ze vaak tijdens een gevecht plaatsvinden. Een bedreiging is een speciale dobbelsteen worp waarbij de tegenstander 1 dobbelsteen gooit en de score die de kaart vraagt bij de worp optelt. Meestal is dit de Melee, Magic of Speed van zijn held, afhankelijk van de vorm van de bedreiging, maar elke score kan worden gespecificeerd - zelfs de huidige levenspunten of Level van je held. Als de tegenstander het Threat level evenaart of verslaat, krijgt hij het Succes-resultaat; anders krijgt hij het Faal-resultaat. Tenzij anders vermeld, hebben Trap-type Threats invloed op alle helden in hetzelfde veld, maar ze dubbelen elk afzonderlijk.

Voorbeeld **THREAT** Speler A spendeert 2 van Speler B's Peril om een Trap te spelen op Speler B. De Trap luidt: "Snelheidsdreiging 5+, fail: neem 1 wonde." Speler B gooit 1 dobbelsteen en krijgt een 3, hij voegt zijn Speed score van 2 toe aan de worp. Zijn totaal is 5, wat gelijk is aan de Bedreiging van 5+. Hij overwint de Dreiging, maar krijgt geen beloning omdat er geen expliciet vermeld succesresultaat is. Als hij 4 of minder had gegooid, zou hij het resultaat "fail" hebben gekregen.

### SET-UP

Sorteer de kaarten in aparte stapels volgens hun rugzijde. Kijk vervolgens door de kaarten en trek de kaart met het entreesymbool eruit. Dit startveld wordt open in het midden van het speelveld gelegd. Kies willekeurig 4 passagewegen (inclusief "grim" doorgangen/wegen) en verbind één ervan met elke uitgang van de ingang, in een legale oriëntatie (zie kaartdiagram). Schud elk deck afzonderlijk. Geef elke speler 1 willekeurige heldenkaart en leg deze open voor die speler neer. Dit gebied wordt de inventaris van de speler genoemd.

Inventaris: Plaats een dobbelsteen over het startniveau op je Heldenkaart, met het cijfer 6 naar boven om je huidige Levenspunten aan te geven. Leg de overgebleven Heldenkaarten opzij; ze zullen niet gebruikt worden. Geef elke speler een Tracker kaart om naast zijn Heldenkaart te leggen met de Glory kant naar hem toe gekeerd.

Knip elke uitgesneden kaartfiche langs de stippellijn en vouw bij de doorgetrokken lijn. Vervolgens pakt elke speler zijn heldenfiche en legt het op de ingang, dan ontvangt hij 1 Peril en 1 Glory voor het betreden van de ingang. Schuif een speelfiguur op de groene "1" op je Trackerkaart om deze Glory te markeren, en een ander op de rode "1" voor het Peril.

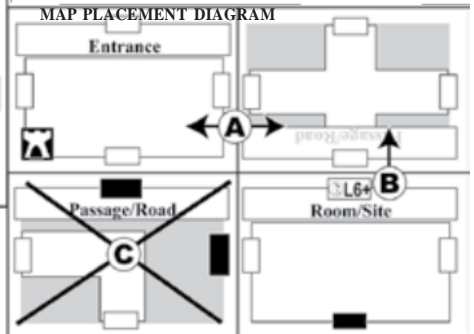
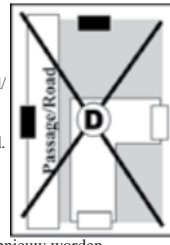
Deel 2 Quest kaarten uit aan elke speler met de achterzijde naar boven. Dit zijn de persoonlijke Quests van de speler, en alleen hij mag ze in zijn beurt proberen te voltooien. Leg 1 Quest open naast de stapel Quests. Dit wordt de globale zoektocht, die iedereen in zijn beurt mag proberen uit te voeren.

Deel 5 Adventure kaarten gesloten uit aan elke speler. Deze kaarten vormen de hand van de speler en kunnen enkel door de speler zelf bekeken worden. Leg de rest van de stapel Adventure kaarten opzij, maar wel binnen ieders bereik. Nu mag het spel beginnen, te beginnen met de winnaar van een dobbelsteenworp, die nu Speler A is



### TURN ORDER

Een speler doorloopt 5 fases in zijn beurt: Reset, Dungeonlord, Build, Hero, en Discard/Draw. De beurt gaat dan over naar de volgende speler links van hem. Een ronde is voltooid als elke speler een beurt heeft gehad.



- 1. Reset Phase:** Exits en Traps worden gereset. Tijdelijke kaarteffecten van de vorige beurt zijn niet langer van kracht, en kaarteffecten die slechts één keer per beurt kunnen worden gebruikt, mogen opnieuw worden gebruikt. Je kaarten in het spel met onderhoudskosten worden nu betaald of gaan terug naar je hand. Opgeslagen bewegingspunten van vorige beurten gaan verloren en uw bewegingspunten worden teruggezet naar uw snelheidsscore. Alle velden, behalve het veld waar je staat, worden weer als "nieuw" voor je held behandeld

- 2. Dungeonlord Phase:** Met Peril gefinancierde Adventure kaarten in je hand die gemarkeerd zijn met de Dungeonlord speeltijd, zoals Banes en Encounters, mogen nu op tafel worden gespeeld. Kies een tegenstander met genoeg Peril om voor de kaart te betalen en spendeer zijn Peril om de kaart tegen hem uit te spelen. Peril kaarten die niet gericht zijn naar een specifieke held van de tegenstander, mogen de Peril van iedereen gebruiken, behalve die van jezelf. Het aantal Peril-kaarten dat je mag uitspelen, wordt alleen beperkt door de hoeveelheid beschikbare Peril. Je mag Peril van verschillende tegenstanders niet combineren om één kaart te financieren, en je mag nooit je eigen Peril uitgeven.

Banes kunnen op elk moment tijdens je Dungeonlord-fase worden uitgespeeld, voor of na het uitspelen van Encounters. Encounters worden allemaal tegelijk gespeeld tijdens je Dungeonlord-fase, in volgorde van aanval, om je tegenstanders de kans te geven hun reacties te strategiseren. Als je een Encounter speelt betekent dit dat je aanvalt (een gevecht begint); volg de onderstaande

gevechtvolgorde. Een monster (of hero) mag niet meer dan één aanval per beurt uitvoeren; dit kost een held 1 beweging, maar is voor een monster een gratis beweging. Een monster moet echter elke keer dat het aanvalt zijn Peril cost betalen.

**Build Phase:** Trek en plaats 1 Map kaart op een willekeurige legale locatie. Sla de Bouwfase over als alle Map kaarten al zijn geplaatst.

Elke Map kaart moet aansluiten op een andere Map kaart (Map Placement Diagram voorbeelden A & B), en geen Map kaart of deel van de Map mag "gestrand" zijn, zodat het geen manier heeft voor een held om terug te keren naar de rest van de kaart (voorbeeld C).

Elke Map kaart moet evenwijdig aan de Entrance worden gelegd zoals in het Mapdiagram, nooit in een rechte hoek (voorbeeld D). Ook mag je nooit een gesloten kaart maken waarop geen verbindingen meer beschikbaar zijn om meer Kaartkaarten uit te spelen.

### COMBAT

- Attack:** De aanvallers kiezen voor elk van zijn aanvalskarten de doelheld en de gevechtsvorm (Melee, Magic of Snelheid); hij mag alleen een aanvalsvorm kiezen waarbij zijn kaart een standaard aanvalssymbool heeft. De speciale effecten van de aanvallers, behalve de trefeffecten, mogen nu naar keuze worden geactiveerd.
- Response:** De verdediger mag kaarten of speciale vaardigheden spelen die gemarkeerd zijn met Response.
- Attack Roll:** De aanvallers gooit 1 dobbelsteen voor elke aanval en telt de score (Melee, Magic, of Snelheid) van elke aanvallende kaart op bij zijn worp.
- Counter-attack Roll:** De verdediger gooit 1 dobbelsteen tegen elke aanval en telt de score van zijn held (Melee, Magic, of Snelheid) bij op. De verdediger kan niet kiezen met welke vorm hij verdedigt, want die is al gekozen door de aanvallers.
- Compare Results:** Bij elke aanval raakt de speler met het hoogste totaal 1 wond bij het monster of de held van zijn tegenstander, tenzij het trefeffect op de Encounter-kaart anders aangeeft. Een gelijkspel levert niets op. Wonden worden afgetrokken van de levenspunten van een kaart; houd deze bij met de dobbelsteen op je Heldenkaart of door tokens toe te voegen aan je monsterkaart. Een kaart is verslagen en wordt afgelegd als zijn levenspunten 0 bereiken; als dit een held is, betekent dit dat hij uit het spel ligt.
- Challenge:** Een held die werd aangevallen mag nu een enkele aanval uitvoeren op een van de kaarten die hem zojuist aanvielen of een andere held op hetzelfde veld ten koste van 1 bewegingspunt, maar alleen als zijn speler een bewegingspunt uit de vorige beurt heeft gespaard. Volg de stappen hierboven met de held die de aanvallers wordt, maar herhaal deze stap niet. Zie Special Actions voor meer challenges.
- Pack:** Elk monster dat niet gewond is, mag naar keuze terug in uw hand of in uw pk (een deel van de voorraad kaarten die voor u ligt). Elk monster dat gewond is geraakt, moet in uw pak of wordt afgelegd. Elk monster dat verslagen is, wordt

eveneens afgelegd. U mag maximaal 3 monsters tegelijk in uw pack hebben, en deze worden op dezelfde manier uitgespeeld als die uit uw hand; overtollige monsters van uw keuze worden afgelegd.

- Reward:** Voor elke wonde die een monster toebrengt aan een held, mag de speler die dat monster controleert 1 Peril toewijzen aan een speler naar keuze. Voor elke wonde die een held aan een monster toebrengt, krijgt de speler van die held 1 Glory. Deze beloningsstap geldt voor alle monsters behalve die van Questkaarten; zij hebben hun eigen speciale beloning die op de Questkaart wordt beschreven

### COMBAT FORMS & SYMBOLS

Een monster of held mag alleen aanvallen in een gevechtsvorm (Melee, Magic, of Snelheid) waarin het een standaard aanvalssymbool heeft.

- **Standard Attack Symbol:** Monster of held kan aanvallen en tegenaanvallen in deze vorm.

- ◆ **Counter-attack Symbol:** Monster of held mag alleen in deze vorm een tegenaanval doen; het mag geen aanval doen tenzij het een andere vorm heeft met een standaard aanvalssymbool.

- ★ **Hit Symbol:** Dit beschrijft het effect van een succesvolle aanval

### VOORBEELD VAN COMBAT

**Step A Attack:** A spendeert de Peril van Speler B om 1 Undead en 1 Demon op de held van Speler B te spelen. Speler A verklaart dat de Undead en Demon elk met Melee laat aanvallen. De Demon heeft een speciaal effect als hij aanvalt: "Alle helden in hetzelfde veld Magic Threat 5+ moeten overwinnen of 1 wond oplopen." Speler B gooit 2 dobbelsteen (hij gooit een 4) + Magic (de score van zijn held is 1) = 5. Dit komt overeen met de Treat en dus slaagt hij. (Merk op dat Speler A ook de Treat van de Demon zou moeten overwinnen als zijn held zich in hetzelfde veld als speler B zou

bevinden!)

**Step B Response:** Speler B speelt een Response-timed Boon kaart genaamd "Repel," die hem 3 Glory kost. Deze kaart legt een targetmonster af, dus hij richt deze op de Undead kaart, die onmiddellijk wordt afgelegd.

**Step C Attack Roll:** Speler A's Demon heeft een Melee score van 1. Hij gooit er 1 aanvalsdobbelsteen voor, krijgt een 4, en telt daar de Demon's Melee score van 1 bij op, zodat zijn aanvalstotaal gelijk is aan 5.

**Step D Counter-attack Roll:** Speler B heeft een Melee score van 2 en hij gooit een counter-attack dobbelsteen tegen de Demon. Hij moet zijn Melee gebruiken omdat de aanvallers dat als gevechtsvorm koos. Hij gooit 1 tegen de Demon en telt daar de Melee score van 2 van zijn held bij op, zodat zijn verdedigingstotaal gelijk is aan 3 tegen de Demon.

**Step E Compare Results:** Speler A's Demon's totaal van 5 verslaat Speler B's held's totaal van 3, dus de Demon scoort een hit (1 wond) op Speler B's held. Speler B past de dobbelsteen op zijn Heldenkaart aan om er 1 levenspunt af te halen.

**Step F Challenge:** Speler B zou met zijn held 1 aanval op de Demon kunnen initiëren als hij nog een Bewegingspunt over had. Hij zou de stappen A tot H opnieuw doorlopen, waarbij hij stap F overslaat, maar deze keer als aanvallers; het monster zou de tegenaanvallers zijn.

**Step G Pack:** Speler A kiest ervoor om zijn Demon in zijn Pack te stoppen om te bewaren voor later gebruik, dus legt hij de kaart voor zich op tafel. De Demon wordt niet langer beschouwd alsof die zich op een veld op de spelkaart bevindt. Als hij verslagen zou zijn, zou hij worden afgelegd.

**Step H Reward:** Speler A's Demon scoorde 1 wond en dus mag hij 1 Peril aan een willekeurige speler toewijzen; hij geeft Speler B het Peril.

(Merk op dat de specifieke kaarten die in dit voorbeeld gebruikt worden misschien niet in deze set voorkomen, maar soortgelijke kaarten zitten in alle sets).



## STANDARD EXITS

**Open:** Er moet geen Threat overwonnen worden om door een Open exit te gaan.

**L (Locked/Lost):** Overwin de Treath of verlies nog 1 Beweging om door te gaan. Als je faalt maar geen Bewegingspunten over hebt, is de uitgang open maar je bent nog niet naar het nieuwe veld gegaan. Plaats uw heldenfiche op de uitgang om aan te geven dat deze open blijft voor iedereen zolang u daar bent. Uw held wordt behandeld als zijnde nog in het oude veld.

**T (Trapped/Treacherous):** Overwin de Treat of neem 1 wond als je weggaat. Als je faalt, ga je er toch door. Vallen/verraderlijke uitgangen zijn eigenlijk hindernissen, geen vallen.

**Wall/Impassable:** Een held mag niet door een muur of een andere ondoorgankelijke exit verplaatsen.

## ALTERNATE EXITS

**Sewer:** U mag 1 bewegingspunt betalen om u held naar een overeenkomstig sewer te verplaatsen (A:A, B:B).

**3. Hero Phase:** Tijdens je Heldenfase mag je elk van de volgende acties uitvoeren, in elke volgorde, zo vaak als je wilt, en alleen beperkt door je Bewegingspunten: *move, explore, play Glory cards, en attempt quest.*

**Move:** Elke Map kaart is een ruimte op het spelveld; het gebied tussen Map kaarten wordt nooit beschouwd als een ruimte. Je mag je held via een bruikbare uitgang naar een aangrenzend veld verplaatsen tegen de kost van 1 Bewegingspunt; een aangrenzende ruimte is een andere Map kaart die met jouw Map kaart verbonden is door een uitgang (zelfs een Muur/onbegaanbare uitgang), en een bruikbare uitgang is een uitgang die niet geblokkeerd is door een Muur/onbegaanbare uitgang en die aansluit op een aangrenzende ruimte. U moet de Threat score overwinnen van de uitgang op de ruimte die u verlaat; negeer de ingang van de ruimte die u betreedt.

Als u tijdens uw beurt een nieuwe ruimte op de kaart betreedt, verzamelt u de Peril en Glory waarde van dat veld als u er deze beurt nog niet geweest bent. Noteer de punten op je Tracker kaart met tokens. Als het niet uw beurt is wanneer uw held wordt verplaatst, verzamelt u de Peril- en Glory-punten niet. Als het veld een Obstacle-effect heeft dat in het midden van de ruimte is beschreven, activeer je het zodra je de ruimte betreedt als het jouw beurt is, maar activeer je het niet buiten je beurt.

**Explore:** Je mag een extra Map kaarten trekken en plaatsen ten koste van 1 Beweging punt per stuk.

**Play Glory Cards:** Met Glory gefinancierde Adventure-kaarten die aangeven dat ze tijdens de Hero-fase mogen worden uitgespeeld, zoals Boons en Treasures, mogen nu van je hand naar je Inventaris worden geplaatst. Je mag er zoveel uitspelen als je Glory hebt om te

betalen. Hou er echter rekening mee dat het aantal permanente Boons en permanente Treasures die een held mag hebben op elk gegeven moment, gelimiteerd is tot het nummer aangegeven op de Hero kaart. (Instants en attachments hebben deze limitatie niet) Je mag ook niet meer dan 1 Treasure van dezelfde soort tegelijk in het spel hebben, zoals 2 helm Treasure. Een kaart die in je inventaris wordt gespeeld nadat de Glory- of Peril-kost ervan is betaald, is dan beschikbaar voor gebruik en wordt readied genoemd; een kaart in je hand heeft geen effect in het spel tot hij readied is.

**Attempt Quest:** Elke Quest kaart identificeert een taak die moet worden volbracht, en de specifieke locatie waar deze taak moet worden uitgevoerd. Je kiest zelf wanneer je een Quest probeert als onderdeel van je Hero Phase; hij wordt niet automatisch geprobeerd als je de aangegeven locatie betreedt. Alle Helden kunnen Global Quests doen, maar alleen de speler die als eerste de opdracht volbrengt, ontvangt de beloning. Alleen jij mag je persoonlijke Quests proberen. De eerste poging tot een zoektocht is gratis; volgende pogingen kosten 1 bewegingspunt per beurt. Als je slaagt en een Quest voltooit, ontvang je de Quest beloning in de rechter benedenhoek en draai je de kaart om (of draai je de kaart 180 graden in het geval van een Artifact-type Quest). Als je 3 Quests voltooid hebt, win je het spel! Als je een Quest voltooid, eindigt ook je Heldenfase en ga je direct naar de Afleg/Trekfase. Een voltooide Quest is niet langer in het spel, tenzij het een Artefact is. Als een Global Quest is voltooid, trek je een nieuwe; Personal Quests worden niet vernieuwd (tenzij je een Epic of Legendaru spel speelt, zie Combinatiesets). Elke Quest heeft verschillende criteria om hem te voltooien, dit zijn de algemene categorieën: *Artifact, Chance, Effect, Escort, Sacrifice, Search, Slay, and Threat.*

## QUEST CATEGORIES

**Artifact:** Wanneer de Quest volbracht is wordt de kaart 180 graden gedraaid in plaats van omgedraaid; daarom staat de beloning ondersteboven. Een Artifact zorgt voor een permanente verhoging van de score van een held als het voltooid is. Artefacten zijn geen schatten en tellen niet mee voor de Treasure limiet van de speler, en conflicteren ook niet met andere Treasures; je kunt bijvoorbeeld een Artefact helm en een Treasure helm tegelijk hebben.

**Chance:** Bereik een opeenvolging van nummers gegooid met een aantal dobbelstenen zoals beschreven op de Quest kaart.

**Effect:** Deze Quest heeft een effect op de speler terwijl hij in het spel is. Als het een Global Quest is, heeft hij effect op alle spelers, maar de beloning gaat alleen naar de speler die hem voltooit.

**Escort:** Ga naar de eerste locatie en leg een token op de Quest kaart, ga dan naar de andere locatie en verwijder het token. Een Escort Quest die Global is wordt een persoonlijke Quest van een speler als hij er een token op legt; draai in dit geval een nieuwe Global Quest om. Het plaatsen of verwijderen van de token is een vrije actie die moet worden uitgevoerd tijdens je Heldenfase. Een token kan vrijwillig worden verwijderd als je held zich op een andere plaats bevindt dan de plaats die door de Quest-kaart is aangegeven. In dat geval blijft het token op dat veld en mag het door een andere held die het veld betreedt worden opgepakt (geplaatst); die held neemt dan de Quest-kaart als zijn Persoonlijke Quest, zelfs als hij al 2 Persoonlijke Quests heeft. Een Escort Quest met een token kan ook worden gestolen met een succesvolle aanval op de held van die speler door een andere held in hetzelfde veld, tegen betaling van 1 beweging; zie Speciale acties voor meer over uitdagingen.

**Sacrifice:** Betaal de prijs die op de Quest kaart staat om hem te voltooien.

**Search:** In plaats van een specifieke locatie te geven, moet het doel van de Quest gezocht worden. Om te zoeken volg je de criteria beschreven op de Quest kaart; normaal gesproken betekent dit dat je 1 Beweging betaalt en 1 dobbelsteen gooit terwijl je op een bepaald type kaartveld staat, waarbij je +1 aan de worp toevoegt voor elk veld dat je held van de dichtstbijzijnde ingang verwijderd is. Als je worp het zoekgetal evenaart of verslaat, vind je het Questobjectief. Pas dan kunt u een poging wagen om de Quest te voltooien. Als u de Quest niet kunt voltooien in dezelfde beurt waarin u met succes heeft gezocht, moet u opnieuw zoeken voordat u de Quest in een latere beurt opnieuw kunt proberen te voltooien.

**Slay:** Versla het monster dat op de Quest kaart staat. Het monster valt eerst aan als vrije beweging, volgens de normale gevechtsregels; de speler die links van je zit kan optreden als de Dungeonlord. Nadat het monster aanvalt, mag je het aanvallen met je held als challenge voor 1 beweging. Quest monsters gaan niet in je hand of in je pak, en ze zijn geen Glory of Peril waard.

**Threat:** Overwin de Threat op de Quest kaart. De eerste poging is meestal een gratis zet, daarna moet je 1 beweging betalen voor elke nieuwe poging. Je kunt het zo vaak proberen als je Bewegingen hebt. Mislukte pogingen beïnvloeden iedereen in het veld.

**Portal:** Je mag 1 bewegingspunt betalen om je held van een Portaal naar de corresponderende Dungeon Entrance (A:A, B:B) te verplaatsen, of om van die Dungeon Entrance terug naar het corresponderende Portaal-veld te gaan. De letter wordt toegekend aan een ingang/portaal-paar door de speler die de portaalkaart trekt; hij kiest naar welke ingang het portaal van de kerker gaat op het moment hij het portaal plaatst, en zet corresponderende marker tokens op beide kaarten.

## OBSTACLES

**Hazard:** Dit geeft een bonus aan alle Encounter Traps die in dit veld gespeeld worden.

**Pit:** Je held moet de Threat overwinnen of erin vallen. Kantel uw speelfiguur op zijn kant om dit aan te geven. Als uw held gekanteld/gevallen is, kan hij niet bewegen totdat u 1 Bewegingspunt betaalt om hem los te maken. Dit is de enige straf die verbonden is aan het kantelen.

**Spikes:** Je moet de Threat overwinnen, indien je faalt krijg je 1 wond.

**4. Discard/Draw Phase:** Indien je kaarten in je hand hebt, moet je ofwel 1 van deze kaarten, 1 Treasure uit je Inventaris, of 1 Encounter kaart uit je Pack verwijderen. Boon-kaarten mogen niet op deze manier uit het spel worden genomen. Als je geen kaarten in hand hebt, hoef je niet af te leggen. Als je tijdens je beurt helemaal niet beweegt, verzamel je de Peril en Glory voor het veld waar je verbleef, maar je activeert niet het effect van het Obstacle. Als je niet al je bewegingspunten hebt gebruikt, mag je er 1 sparen om te gebruiken voor een actie buiten je beurt. Geef dit aan door een Glory token op je Heldenkaart te leggen en verwijder het als je het gebruikt hebt; het wordt ook verwijderd in je volgende Reset-fase als je het niet voor die tijd gebruikt hebt. Trek kaarten uit de Adventurestapel tot je er terug 5 hebt, waarbij je de aflegstapel schud als deze leeg is. Dit beëindigt je beurt.

## SPECIAL ACTIONS

Volgende acties mogen zowel binnen als buiten je beurt.

**Speel een Anytime kaart:** Je mag een kaart spelen waarop "Anytime" staat in zijn speeltijd fase als je de middelen beschikbaar hebt om het te financieren.

**Speel een Response kaart:** Op de Response stap van je tegenstander mag je kaarten of speciale vaardigheden spelen die gemarkeerd zijn met de Response speeltijd.

**Activeer een Readied kaart:** Je mag het effect van een kaart in je Inventaris gebruiken, inclusief de speciale vaardigheid van je held, als je de benodigde middelen hebt om het te financieren

**Challenge:** Eenmaal per beurt tegen betaling van 1 Bewegingspunt mag je held een aanval inzetten. Volg de gevechtsvolgorde beschreven onder Dungeonlord Phase. Deze aanval kan plaatsvinden op een monster onmiddellijk nadat het uw held heeft aangevallen, inclusief monsters op uw Quest-kaarten, of u mag een andere held direct aanvallen met uw held als deze op dezelfde ruimte staat. Als u raakt, mag u ofwel verwondingen inflicteren ofwel een Quest van het Escort-type van een held nemen als er een token op staat; zie Escort onder Posing Quest..

**Untip Your Hero:** Een gevallen/gekantelde held kan niet bewegen totdat u 1 Beweging betaalt om hem te ontippen.

## UNIVERSAL RULES

**Regel Prioriteit:** De bewoording op kaarten hebben voorrang op regels in dit regelblad.

**Dobbelsteen beïnvloeders** Elk effect dat dobbelstenen wijzigt, moet gespeeld of gespecificeerd worden voordat er gegooid wordt

**Algemene resolutievolgorde:** In het geval van een conflict is dit de volgorde waarin kaarten en hun effecten worden uitgevoerd: Boon (inclusief speciale vaardigheid van de held), Treasure, Bane, Exit, uitgegeven bewegingspunten, held betreedt ruimte, Peril en Glory verzameld, kaartruimte-effect treedt op, Encounter, aanvalsrol, tegenaanvalrol, Quest, speler die aan de beurt is, de volgende speler in de beurtvolgorde, enzovoort.

## Voorbeeld resolutievolgorde:

*Als de held een bonuskaart had die hem +1 snelheid gaf, maar niet genoeg glory om de kaart uit te spelen, kan hij een veld betreden om genoeg Glory te verzamelen om de kaart te spelen. Als het veld een effect had zoals "Overwin Snelheidsdreiging 5+ of neem 1 wond," kon hij de Glory verzamelen om de kaart te spelen voordat het kaartruimte-effect op trad.*

## OPTIONAL RULES (ADVANCED)

Dungeoneer is een avonturenspel; er zijn echter verschillende manieren om de strategische aspecten van het spel te verbeteren om het competitiever te maken.

**Pick Your Hero:** Elke speler kies zelf de Heldenkaart die hij wil spelen, te beginnen met Speler A.

**Unbiased Map Placement:** Als u een kaart trekt die u nodig heeft voor een Personal Quest, geeft u deze aan de speler aan zijn linker kant. Als hij hem ook nodig heeft voor een Personal Quest, moet hij hem aan de speler links van hem geven, enzovoort. Als de cirkel rond is, dan mag u hem plaatsen. Dit geldt niet voor kaarten die nodig zijn voor een Global Quest, en geldt alleen voor de eerste locatie die genoemd wordt bij een Quest van het type Escort. Dit bemoeilijkt het spel, maar brengt het in evenwicht..

**No Personal Quests:** Alle Quests zijn Global. Maak 2 Global Quests beschikbaar op elk moment. Een Escort-type Quest wordt persoonlijk wanneer er token op geplaatst is.

**Revealed Map:** De kaart wordt volledig gelegd voordat het spel begint.

Deel eerst de Quests uit. Kies een Entrance kaart om speler A te bepalen en schud alle Kaartkaarten samen. Deel alle kaarten uit één voor één aan elke speler met de beeldzijde naar beneden. De speler die de ingang trekt is Speler A en plaatst die ingang in het midden van het speelveld. Met de klok mee vanaf speler A kiest elke speler een van zijn kaarten om te plaatsen totdat de hele kaart is gebouwd. De velden die specifiek nodig zijn voor de Global Quests moeten als laatst geplaatst worden door de spelers die ze trekken.

**Restricted Movement Points:** Tijdens de Reset Fase krijg je niet langer Bewegingspunten gelijk aan je Snelheidscore. In plaats daarvan krijg je 3 bewegingspunten tijdens je Reset fase.

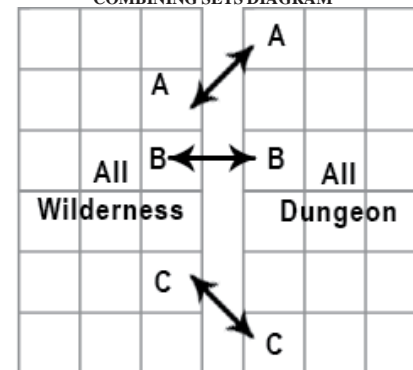
Het verhogen van je snelheidsscore verhoogt je bewegingspunten niet. Bovendien, de standaard regels zeggen dat als je niet al je bewegingspunten hebt gebruikt tijdens je beurt, je er 1 mag sparen om te gebruiken voor een actie buiten je beurt; dit is niet langer waar. In plaats daarvan mag je, als je geen bewegingspunten meer hebt, 1 bonusbewegingspunt verdienen door vrijwillig je niet-gepte held in of buiten je beurt te tippen. Je kunt dit bonus bewegingspunt voor alles gebruiken behalve om te bewegen.

**Spike Dodging:** In plaats van te rollen, mag je er ook voor kiezen om 1 extra bewegingspunt te betalen om de Spikes te ontwijken.

**Discard is Optional:** Het afleggen van 1 kaart aan het eind van je beurt is optioneel. Je mag niet meer dan 1 kaart afleggen.

**Reincarnation:** Een verslagen held wordt opzij gelegd, maar die speler zit nog steeds in het spel; hij kiest een nieuwe held op niveau 1 (of 4 of 7, afhankelijk van de rang). De tegenstander links van hem plaatst hem in een Entrance naar keuze van die tegenstander. De speler verliest alle kaarten in zijn hand en inventaris en trekt een nieuwe hand van 5 kaarten, maar behoudt al zijn Quests

## COMBINING SETS DIAGRAM





## COMMON CARD EFFECTS

**#:** Dit symbool wordt gebruikt om een variabele aan te geven, waarvan de exacte waarde 0 is plus het aantal extra Glory of Peril dat wordt uitgegeven op het moment dat het kaarteffect wordt geactiveerd, zoals vereist door de kaart.

**Bane:** Het is mogelijk om je held mee te laten spelen in het effect van Bane kaarten die je speelt, zolang je maar niet je eigen Peril uitgeeft.

**Boon:** Boons mogen niet vrijwillig uit de inventaris van je held worden weggegooid, maar als je door een ander kaarteffect gedwongen wordt er een weg te gooien, verliest de Boon onmiddellijk zijn effect.

**Encounter:** Een Encounter-kaart wordt uitgespeeld in de ruimte van de held die hij aanvalt en kan, tenzij anders vermeld op de kaart, alleen van invloed zijn op helden in dat veld. Als de held op een of andere manier uit het veld beweegt vóór de aanvalsrol, mag de Encounter-kaart die specifieke held niet aanvallen of op een andere manier beïnvloeden.

**Level Drain:** Het level van een Hero kan niet zakken onder het 1<sup>st</sup> Level.

**Minion:** Een monster dat uw Minion wordt, wordt behandeld als een permanente Treasure, en neemt 1 Treasure-slot in. Een Minion mag 1 tegenaanval per beurt uitvoeren in de plaats van uw held, of 1 standaardaanval uitvoeren aan het einde van een gevecht tegen een monster of held die u juist heeft aangevallen, wederom in plaats van uw eigen held.

**Monster Special Effect:** Sommige monsters hebben een effect, zoals Transform, dat kan worden geactiveerd ten koste van extra Peril als ze aanvallen. Dit effect mag elke keer dat het monster aanvalt één keer worden gebruikt. Als het effect een Threat is, dan vindt het plaats voordat het gevecht wordt uitgevoerd.

**Shift:** Dit effect verplaatst Map kaarten, maar de regels voor het plaatsen van Map kaarten blijven van toepassing. Als je een kaart verplaatst, mag je nooit een deel van de kaart open laten zonder weg terug naar de Entrance. Wildernis verbindt alleen met Wildernis, Dungeon alleen met Dungeon.

**Speed:** Als je je snelheid verhoogt door een kaarteffect, krijg je niet onmiddellijk bewegingspunten, tenzij de kaart dat specifiek vermeldt. Als je snelheid nog steeds verhoogd is als je de Reset fase van je beurt bereikt, dan krijg je daar extra bewegingspunten voor.

**Storage Item:** Kaarten hebben effect op het moment dat ze worden gespeeld, dus een kaart die het draag limiet van je held verhoogt kan worden gespeeld zelfs als zijn slots vol zijn.

**Tippling:** Uw heldenfiche wordt op zijn kant gelegd om aan te geven dat uw held geïmmobiliseerd is. Als uw held gekanteld/gevallen is, moet u 1 beweging uitgeven om op te staan. Zolang je gekanteld bent, mag je geen andere bewegingen uitvoeren dan rechtstaan. Er zijn geen andere straffen verbonden aan het gekanteld zijn. Sommige kaarteffecten kunnen vereisen dat je een Threat overwint naast de beweging om op te staan, zoals aangegeven op de kaart.

**Treasure:** Een Treasure kaart die niet langer een speleffect heeft, moet worden weggegooid op het moment dat hij zijn effect verliest. Een Treasure die onmiddellijk na gebruik wordt weggegooid, zoals een drankje, telt niet mee voor de schatlimiet van je held als je hem gebruikt op het moment dat je hem uitspeelt.

**Warp:** Dit effect verplaatst heldenfiches. Een held verzamelt Peril en Glory en activeert het effect van de ruimte waar hij in warpt als hij beweegt tijdens zijn beurt. Een held blijft in dezelfde staat waarin hij zich bevond toen hij in Warp ging; als hij bijvoorbeeld getipt is, blijft hij getipt. Over het algemeen mag een Warp-effect een held niet van Dungeon naar Wilderness of omgekeerd verplaatsen, tenzij er specifiek bij staat dat dit wel kan.

**You:** Wanneer op een kaart "you" of "your" staat, verwijst dit naar de speler die de kaart controleert.

## COMBINING SETS

Als je sets samenvoegt, heb je een heleboel Adventure-kaarten. Scheid ze in een stapel Glory-kaarten met Boons en Treasures, en een stapel Peril-kaarten met Banes en Encounters. Elke keer dat je een avonturenkaart trekt, mag je kiezen uit welke stapel je die trekt. Zorg ervoor dat je voor elke stapel een aparte aflegstapel gebruikt.

**Combining Heroic, Epic, and Legendary Sets:** Begin het spel met het heroïc deck; epic en legendary decks worden apart gelegd. Als de laatste speler het epic niveau bereikt, vervang je de Adventure en Quest decks door de epic set. Doe hetzelfde met de legendary decks als de laatste speler het legendary level heeft bereikt.

Bij het combineren van epic sets (Levels 4-6) of legendarysten (Levels 7-9) met heroïc sets (Levels 1-3), krijg je de speciale epic vaardigheden pas op het 4e niveau, en de legendary vaardigheden beginnen op 7e Level. Stapel de heroïc kaart op de epic heldkaart en leg ze op een rij bij de rode lijn. Op dezelfde manier zou een legendary Heldenkaart onder de epic kaart komen. Tel de totalen bij elkaar op om je huidige score in elke status te bepalen. Gebruik het epic draag-totaal wanneer je het 4e level bereikt, en de legendary totaal op het 7e Level; als dit resulteert in een vermindering, gooi dan onmiddellijk extra Treasures of Boons naar keuze af.

Wanneer een epic set alleen wordt gespeeld, beginnen alle spelers op 4e Level. Legendary spellen beginnen op 7e Level. Een held krijgt alleen Levels door het voltooien van Quests van de juiste rang.

In tegenstelling tot standaard spellen, in gecombineerde heroïc/epic/legendary spellen fungeren Quests als overwinningspunten. Als je een episch level bereikt, worden de epic Quests pas uitgedeeld als iedereen het epic levels heeft bereikt. Maar je kunt doorgaan met het voltooien van global heroïc quests; je krijgt geen levels voor het voltooien ervan, maar alleen overwinningspunten. Op het moment dat de laatste speler het epic level heeft bereikt dan worden epic Quests uitgedeeld: 2 persoonlijke Quests aan elke speler en 1 globale quest. Doe hetzelfde voor het legendary level.

Op het moment dat een speler het hoogst mogelijke level heeft bereikt (7e Level in een epic spel, 10e level in legendary) is het spel over. Tel de overwinningspunten van de voltooide Quests. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met het hoogste level.

Elke heroïc quest = 1 overwinningspunt

Elke epic quest = 2 overwinningspunten

Elk legendary quest = 3 overwinningspunten

Het combineren van heroïc en legendary sets zonder een epic set vereist dat wanneer de laatste speler het 4e level heeft bereikt alle helden automatisch worden gepromoveerd tot het 7e level. Ga normaal verder zoals hierboven beschreven

**Combining Wilderness and Dungeon Sets:** Neem een Entrance uit elke set en plaats ze een eindje uit elkaar in het midden van het speelveld. Verdeel dan de Maps in 2 decks. Helden op een Wildernis-veld trekken van de Wildernis-stapel, en helden op een Dungeon-veld trekken van de Dungeon-stapel. Bij het bouwen van de kaart worden alle Dungeon Map kaarten (zwarte rand) zo geplaatst dat ze met elkaar in verbinding staan. Op dezelfde manier worden alle Wilderniskaarten (witte rand) aangrenzend aan elkaar gelegd. De Dungeon- en wilderniskaartgedeeltes worden echter apart van elkaar gebouwd en raken elkaar nooit; ze worden alleen verbonden door portalen. Tijdens het bouwen van de Map mag de speler die als eerste een kaart met een Portaal heeft geplaatst, een markeersteen op het Portaal plaatsen en een markeersteen op de ingang van de Kerker; deze zijn dan met elkaar verbonden.

### CREDITS

**Design & Art:** Thomas Denmark

**Additional Art:** Molly Mendoza Denmark, Ben Van Dyken, James Kei, Chris Mangum

**Editor:** Michelle Nephew

**Publisher:** John Nephew

**Designer's Thanks:** To Morgan Gray for design advice, to Lukman "Lucky" Shih for playtesting wisdom, to Chris Freeman for design assistance on Realm of the Ice Witch, and to all the playtesters who are far too many to list here. Your efforts are greatly appreciated!

**Publisher's Thanks:** To Jeff Tidball, Jerry Corrick, and the gang at the Source.

Dungeoneer © 2003-2013 Thomas Denmark. Dungeoneer the Dungeoneer logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, Den of the Wererats, Dragons of the Forsaken Desert, Realm of the Ice

Witch, Call of the Lich Lord, Epic Dungeoneer, and Legendary Dungeoneer are trademarks of Thomas Denmark, used under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

Visit [www.atlas-games.com](http://www.atlas-games.com) and [www.dungeoneer.net](http://www.dungeoneer.net) for optional rules and play aids.



[www.atlas-games.com](http://www.atlas-games.com)

NUTTIGE TERMEN

Artefact	(kunst) object
Attack	aanval
Bane	vloek, verderf, vergif
Boon	gunst, voordeel
Challenge	uitdagen
Chance	geluk
Combat	gevecht
Counter-attack	tegenaanval
Discard	verwijderen, op aflegstapel leggen
Draw	kaart trekken/nemen
Encounter	ontmoeten, treffen
Entrance	ingang
Exit	uitgang
Glory	roem
Grim	akelig, onverbiddelijk, grimmig
Hero	held
Melee	hand gevecht
Pack	horde, bundel, groep, voorraad
Peril	Gevaar
Quest	Queeste, opdracht
Readied card	kaart in je inventaris (= reeds betaalde kaart)
Response	reactie
Reward	beloning
Sacrifice	opoffering
Search	zoek, zoektocht
Sewer	Riool
Slay	Versla, vermoord
Spike	pinnen, te overwinnen obstakel (anders 1 wonde)
Threat	bedreiging, risico, moeilijkheid
Tip	kantelen/omvallen
Tokens	markeerstenen
Trap	val
Treasure	schat
Untip	rechtstaan
Warp	verbuigen, verdraaien