

Verlies

DAS SPIEL UM GRÄBER, GRÜFTE, UNGEHEUER

Für 2-12 Abenteurer

Bei Verlies schlüpfen Sie in die Rolle einer Elfe, einer Fee, eines Helden oder gar in die Rolle eines Zaubers. um in dieser Eigenschaft in die gruseligen Tiefen eines verfallenen Schlosses einzudringen. Vor langer, langer Zeit wurden dort riesige Schätze gehortet, die jetzt von fürchterlichen Ungeheuern bewacht werden. Aufgabe der Elfen, Feen, Helden und Zauberer ist es, diesen Ungeheuern den Garaus zu machen und die erbeuteten Schätze ans Tageslicht zu bringen. Nur abenteuerlustige Spieler sollten die Geheimnisse im unterirdischen Verlies erforschen.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Ausrüstung des wagemutigen Abenteurers

ein Grundriß des Verlieses

Europas größter Spielplan

12 Abenteurer (Spielsteine)

Elfe/grün, Fee/blau, Held/rot, Zauberer/gelb

80 Schätze

Karten mit Truhensymbol

116 Ungeheuer

Karten mit Ungeheuersymbol

36 Zauberformeln

Karten mit Sternsymbol

2 Kampforakel

(Würfel)

6 Orakelkommentare

(Ergebnistafeln)

2 Geheimdokumente

(Spielregeln in zweifacher Ausfertigung)

Aufgabe des Abenteurers

Jeder Abenteurer (Spieler) hat die Aufgabe, einen bestimmten Wert an Goldstücken zu erobern. Der Abenteurer, der als erster alle seine Schätze zum Treppenturm bringen konnte, ist Herrscher über das Verlies.

Grundriß

Der Spielplan zeigt den Grundriß vom Schloß-Verlies. In der Mitte befindet sich der Treppenturm (Start). Von der angrenzenden Säulenhalle aus gehen einzelne Gänge ab, die zu den Gewölben führen. Die Treppen führen immer tiefer hinab in das Verlies. Je tiefer ein Gewölbe liegt, desto gefährlicher werden die dort hausenden Ungeheuer, aber **um so** wertvoller sind die Schätze, die dort erobert werden können.

Die Abenteurer

Die Abenteurer (Elfe, Fee, Held und Zauberer) haben unterschiedliche Eigenschaften. Die Aufgaben, die sie zu erfüllen haben, richten sich nach ihren Fähigkeiten.

Elfe

Die Elfe (grüne Spielsteine) muß Schätze im Gesamtwert von 10.000 Goldstücken ans Tageslicht bringen, um zu gewinnen. Die Elfe kann besonders leicht Geheimtüren öffnen, sollte sich aber auf Grund ihrer Fähigkeiten im Zweikampf mit Ungeheuern in den Gewölben I bis III aufhalten.

Fee

Die Fee (blaue Spielsteine) muß ebenfalls Schätze im Gesamtwert von 10.000 Goldstücken einsammeln. Die Erfahrungen der Fee im Umgang mit Ungeheuern reichen für die Gewölbe I bis IV aus.

Held

Der Held (rote Spielsteine) muß Schätze im Gesamtwert von 20.000 Goldstücken erstreiten. Der Held ist ein mutiger Recke und sollte daher in die Gewölbe III bis V eindringen.

Zauberer

Der Zauberer (gelbe Spielsteine) muß Schätze im Gesamtwert von 30.000 Goldstücken erobern. Der Zauberer kann beim Kampf mit Ungeheuern zusätzlich Zauberformeln einsetzen. Deshalb sind die Gewölbe V und VI seiner würdig.

Tip an alle Abenteurer

Natürlich kann der Zauberer auch in den anderen Gewölben kleinere Schätze einheimsen. Und selbstverständlich ist es der Elfe erlaubt, in die gefährlichen tiefen Gewölbe mit den großen Schätzen vorzudringen. Auch die Fee und der Held können sich in allen beliebigen Gewölben aufhalten.

Ungeheuer-Karten

Die Ungeheuer-Karten haben eine farbige Oberseite mit Ungeheuersymbol. Auf der Rückseite der Karte wird das Ungeheuer vorgestellt. Außerdem ist angegeben, mit welcher Punktzahl die Abenteurer das Ungeheuer besiegen können. Besiegte Ungeheuer werden aus dem Verlies entfernt.

Schatz-Karten

Diese Karten haben ebenfalls eine farbige Oberseite mit Truhensymbol. Auf der Rückseite der Karte ist der Schatz beschrieben. Eroberte Schatz-Karten bleiben so lange im Besitz der Abenteurer, bis sie im Zweikampf verloren werden.

Vorbereitungen des Abenteuers

Die Schatz- und Ungeheuer-Karten werden getrennt nach Farben und Symbolen gemischt und mit den farbigen Seiten nach oben im Verlies verteilt, und zwar ohne daß man sich vorher die Werte der Schätze und Ungeheuer ansieht. In jede Kammer wird eine in der Farbe gleiche Schatz-Karte gelegt. Jede Schatz-Karte wird mit einer farbgleichen Ungeheuer-Karte bedeckt. Die restlichen Ungeheuer-Karten werden ihrer Farbe entsprechend in die großen Hallen eines jeden Gewölbes gelegt, und zwar jeweils 3 Ungeheuer übereinander. Nur in der Säulenhalle und dem Treppenturm befinden sich keine Ungeheuer.

Während des Spiels sollten alle Karten so liegen, daß möglichst nicht erkennbar ist, ob und wieviele Karten unter einem Ungeheuer liegen.

Gewölbe/Farbe	Halle/Kammer	Schätze	Ungeheuer
I/hellgelb	Treppenturm		
	Säulenhalle		
	9 Kammern	9	9
II/dunkelgelb	Wachstüb		3
	kleiner Ballsaal		3
	* 9 Kammern	9	9
III/hellrot	Ahnengalerie		3
	Bibliothek		3
	16 Kammern	16	16
IV/dunkelrot	Kleiderkammer		3
	Vorratskammer		3
	18 Kammern	18	18
V/grün	Königsgruft		3
	Schmiede		3
	Rittersaal		3
	Waffenkammer		3
	16 Kammern	16	16
VI/blau	Folterkammer		3
	Kerker		3
	12 Kammern	12	12

Nun wird entschieden, welchen Abenteurer die Spieler im Verlies spielen. Alle Spieler würfeln, und der mit der höchsten Punktzahl darf sich als erster einen Abenteurer aussuchen. Danach suchen sich die anderen Spieler ihre Abenteurer aus. Der Spieler, der als letzter seine Spielfigur bekommen hat, beginnt das Spiel - alle anderen Spieler folgen der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Diese Reihenfolge wird während des ganzen Spiels eingehalten. Die Abenteurer werden alle im Treppenturm aufgestellt. Jeder Zauberer darf sich jetzt noch 7 beliebige Zauberformeln aussuchen. Nicht benötigte Abenteurerfiguren **und Zauberformeln werden beiseite gelegt**

Das Abenteuer

Jeder Abenteurer kann sich pro Zug um 0, 1, 2, 3, 4 oder 5 Schritte in beliebiger Richtung bewegen. Jede Fliese, Treppenstufe, Kammer oder Halle bedeutet jeweils einen Schritt.

Trifft ein Abenteurer in einer Kammer auf ein Ungeheuer, muß er sofort mit diesem kämpfen. Gewinnt der Abenteurer den Kampf, wird das Ungeheuer aus dem Verlies entfernt, der Sieger nimmt den Schatz an sich und geht im nächsten Zug weiter. Ein Abenteurer, der durch eine Halle gehen will, muß jeweils nur mit dem zuoberst liegenden Ungeheuer kämpfen, bevor er im nächsten Zug weitergehen kann. Erweist sich ein Ungeheuer im Zweikampf als zu stark, entscheidet das Kampforakel über den genauen Ausgang des Kampfes. Ein Abenteurer kann natürlich in mehreren Zügen hintereinander wiederholt das gleiche Ungeheuer angreifen, sofern er es nicht schon beim ersten Mal besiegt.

Mehrere Abenteurer können sich gleichzeitig am selben Ort aufhalten und sich gegenseitig überholen.

Kammern werden nur durch Türen betreten und verlassen. Türen sind keine Hindernisse. Die Geheimnisse der Geheimtüren müssen vor dem Durchschreiten erst gelüftet werden.

Dem ersten Abenteurer, dem es gelingt, die erforderlichen Schätze zum Treppenturm zu bringen, ist der Sieger und Herrscher über das Verlies.

Geheimtüren

Geheimtüren sind durch dunkle Balken in den Mauern markiert. Möchte ein Abenteurer durch eine Geheimitür gehen, bleibt er davor stehen, weist ein „Sesam öffne dich“ (Schatz-Karte) vor und geht dann weiter. Oder, wenn der Abenteurer kein „Sesam öffne dich“ besitzt, würfelt er mit **einem** Würfel. Eine 1 oder 2 (Elfe muß 1, 2, 3 oder 4 würfeln) öffnen die Geheimitür, und der Abenteurer kann weitergehen. Wird keine 1 oder 2 gewürfelt (Elfe 1, 2, 3 oder 4), verfallen die restlichen Schritte. Es kann versucht werden, die Geheimitür im nächsten (oder übernächsten...) Zug zu öffnen. Hat ein Abenteurer aber einmal eine Geheimitür geöffnet, kann er im weiteren Spielverlauf durch sie hindurchgehen wie durch eine normale Tür. Die anderen Abenteurer müssen natürlich jeder für sich hinter die Geheimnisse dieser Tür kommen.

Zweikampf mit den Ungeheuern

Alle Schätze und Hallen werden von Ungeheuern bewacht. Die Abenteurer müssen diese Ungeheuer bekämpfen und besiegen, um an die Schätze heranzukommen. Trifft ein Abenteurer auf ein Ungeheuer, stellt er sich direkt daneben auf und gibt bekannt, ob er im Zweikampf zusätzliche Mittel einsetzen will (z.B. einen magischen Säbel, der einen Kampfpunkt bedeutet).

Angriff

Der Abenteurer befragt das Kampforakel, indem er mit zwei Würfeln würfelt. Die gewürfelte Punktzahl wird mit der Rückseite der Ungeheuer-Karte verglichen. Eine Ungeheuer-Karte aus dem V. Gewölbe besagt z. B.: PLATTKOPFSCHABE, Blitzstrahl -, Feuerball 5, Zauberer 12, Held 10, Fee 12, Elfe -. Ein Held, der gegen dieses Ungeheuer kämpft, muß mit den beiden Würfeln mindestens 10 Punkte (oder mehr) erreichen, um das Ungeheuer zu besiegen. Hat der Held aber eine magische Waffe (z. B. Säbel) als Kampfmittel zur Verfügung, braucht er nur 9 Punkte zu würfeln, denn eine magische Waffe bedeutet im Zweikampf einen zusätzlichen Punkt. Ein Strich hinter einem Abenteurer bedeutet, daß dieser das Ungeheuer nicht schlagen kann. Ein Zauberer, der einen Blitzstrahl gegen die PLATTKOPFSCHABE schleudert, kann das Ungeheuer nicht besiegen. Auch die Elfe kann hier den Kampf nicht gewinnen (Ausnahme siehe: Magische Waffen).

Wird die erforderliche Punktzahl erreicht, ist das Ungeheuer besiegt und wird aus dem Verlies entfernt. Saß das Ungeheuer vorher auf einem Schatz, hat der Abenteurer diesen erobert und nimmt ihn an sich. Fand der Zweikampf in einer Halle statt, geht der Abenteurer im nächsten Zug weiter, ohne gegen die restlichen Ungeheuer kämpfen zu müssen.

Verteidigung

Wenn jedoch das Ungeheuer stärker als der Abenteurer ist (weil die erforderlichen Mindestpunkte nicht erreicht wurden), befragt der Abenteurer sofort erneut mit 2 Würfeln das Kampforakel und vergleicht die gewürfelten Punkte mit dem Rückzug-Orakel.

Rückzug-Orakel

Gewürfelte Punkte	haben für den Abenteurer zur Folge
7 oder 11	keinerlei Effekt
6 oder 8	ein Feld zurück, Verlust einer Schatz-Karte
4, 5, 9 oder 10	zwei Felder zurück, Verlust einer Schatz-Karte, eine Runde aussetzen
3 oder 12	schwer verwundet, Verlust aller Schatz-Karten, zurück zum Treppenturm
2	vernichtet, Verlust aller Schatz-Karten

Geheimnisse des Rückzug-Orakels

Keinerlei Effekt:

Dem Ungeheuer war der Angriff gleichgültig, und es schlägt nicht zurück. Der Abenteurer kann im nächsten Zug erneut kämpfen oder weitergehen.

Ein oder zwei Felder zurück:

Der Abenteurer muß ein bzw. zwei Felder zurückgehen, und zwar in die Richtung, aus der er gekommen ist. Beim Rückzug darf der Abenteurer keine Geheimtür passieren oder sich auf ein Feld stellen, auf dem Ungeheuer ihr Unwesen treiben. In diesen beiden Fällen kann sich der Abenteurer in eine andere Richtung zurückziehen auf ein nicht von Ungeheuern bewachtes Feld. Ist auch dies nicht möglich, muß der Abenteurer mit dem nächsten Ungeheuer kämpfen.

Verlust von Schätzen:

Der Abenteurer wählt die erforderliche Anzahl der Schatz-Karten aus seinem Vorrat aus. Das Ungeheuer, das den Kampf gewonnen hat, erhält die Schätze und bewacht sie im weiteren Spielverlauf. Die Schatz-Karten werden unter die entsprechende Ungeheuer-Karte gelegt

Schwer verwundet:

Der Abenteurer flieht sofort zurück zum Treppenturm, wo seine Wunden geheilt werden, damit er im nächsten Zug wieder in das Verlies eindringen **kann**.

Vernichtet:

Das Ungeheuer hat den Abenteurer vernichtet und erhält alle dessen bisher eroberten Schätze. Der Abenteurer kann nicht mehr mitspielen.

Zauberformeln (schwarz/weiße Karten mit Sternsymbol)

Die besonderen Fähigkeiten eines Zauberers liegen in den Zaubermitteln (Zauberformeln), die er zu Beginn des Spiels erhält. Die Zaubermittel, die der Zauberer benutzt, werden verbraucht und zum Vorrat zurückgegeben. Verbrauchte Zaubermittel kann sich der Zauberer wieder beschaffen, indem er Zug um Zug zum Treppenturm zurückgeht. Dort erhält er pro ausgesetzte Runde ein neues Zaubermittel seiner Wahl. Niemals darf ein Zauberer aber mehr als 7 Zauberformeln zugleich besitzen. Es gibt insgesamt 3 verschiedene Zaubermittel:

Magischer Ortswechsel

Dieses Mittel kann der Zauberer anwenden, um von einer Halle in einem Zug in eine andere zu gelangen. Die angestrebte Halle muß sich entweder im gleichen Gewölbe befinden, oder ein Gewölbe tiefer oder höher liegen. Trifft der Zauberer in der neuen Halle auf ein Ungeheuer, muß er sich sofort zum Kampf stellen.

Blitzstrahl und Feuerball

Mit diesen beiden Zaubermitteln kann der Zauberer ein Ungeheuer herausfordern, wenn er ein Feld vor ihm steht. Der Zauberer befragt wie üblich das Kampforakel (mit 2 Würfeln) und vergleicht die gewürfelten Punkte mit der Rückseite der Ungeheuer-Karte. Ist die erreichte Punktzahl zu klein, hat das keinerlei Nachteile für den Zauberer, denn er war nicht in einen direkten Zweikampf verwickelt und muß sich nicht verteidigen.

Kerkerfalle (Ungeheuer-Karte)

Wer auf eine Kerkerfalle trifft, muß keinen Zweikampf austragen. Stattdessen wird sofort mit einem Würfel gewürfelt. Die gewürfelte Punktzahl entscheidet, wie viele Runden der Abenteurer aussetzen muß. Der Abenteurer erhält die Schatz-Karte aus der Kerkerfalle (sofern vorhanden), die Falle selbst bleibt aber in der Halle bzw. der Kammer liegen.

Falltür (Ungeheuer-Karte)

Der Abenteurer, der auf eine Falltür trifft, nimmt sich die darunterliegende Schatz-Karte (sofern vorhanden), läßt die Falltür liegen und begibt sich sofort in irgendeine Halle des nächsttieferen Gewölbes. Findet er dort Ungeheuer vor, muß er sich sofort zum Kampf stellen.

Sesam öffne dich (Schatz-Karte)

Der Besitzer eines „Sesam öffne dich“ kann durch alle Geheimtüren gehen wie durch normale Türen. Auch wenn der Abenteurer diese Karte in einem Zweikampf verliert, kennt er alle Geheimnisse von Geheimtüren, die er durch das „Sesam öffne dich“ vorher geöffnet hatte.

Magische Waffen: Säbel, Schwert, Degen (Schatz-Karten)

Ein Abenteurer, der eine magische Waffe besitzt, kann sie im Zweikampf mit Ungeheuern beliebig oft einsetzen - solange er sie besitzt. Eine magische Waffe wertet im Zweikampf die gewürfelte Punktzahl um einen Punkt auf. Wird beispielsweise beim Angriff auf ein Ungeheuer (mit 2 Würfeln) die Punktzahl 7 erreicht und wurde ein magisches Schwert eingesetzt, werden 8 Punkte gewertet. Mit einer magischen Waffe können Ungeheuer angegriffen werden, die normalerweise gegen bestimmte Angriffe immun sind. Die PLATTKOPFSCHABE im Gewölbe V kann durch eine Elfe nicht besiegt werden (Elfe -). Besitzt die Elfe jedoch eine magische Waffe, kann sie das Ungeheuer mit 12 Würfelpunkten besiegen.

Supermagische Waffen

Die magischen Waffen können in bestimmten Fällen noch wertvoller werden und im Zweikampf die gewürfelte Punktzahl um 2 Punkte aufwerten. Dazu muß der Abenteurer eine magische Waffe in den Gewölben VI, IV, II oder I finden und sofort mit 2 Würfeln würfeln. In der folgenden Tabelle sind die erforderlichen Punktzahlen vermerkt, die gewürfelt werden müssen, um die magischen Waffen aufzuwerten. Wird nicht mindestens die erforderliche Punktzahl gewürfelt, bleibt die einfache Wirkung der magischen Waffe **erhalten**.

Magische Waffe gefunden im Gewölbe	Supermagische Waffe durch Mindestpunktzahl
VI	7
IV	9
II	10
I	12

Die Elfe kann die PLATTKOPFSCHABE aus dem V. Gewölbe mit 11 gewürfelten Punkten besiegen, wenn sie eine supermagische Waffe besitzt.

Drudenfuß (Schatz-Karte)

Der Besitzer eines Drudenfußes kann von einem benachbarten Feld aus einen Blick auf ein Ungeheuer werfen, ohne gegen dieses kämpfen zu müssen. Wenn der Abenteurer dann die Stärke des Ungeheuers kennt, kann er seinen Zug beenden und gleich kämpfen, oder er geht im nächsten Zug weiter.

Kristallkugel (Schatz-Karte)

Mit einer Kristallkugel kann sich ein Abenteurer von einem benachbarten Feld aus ein Ungeheuer und einen Schatz oder aber zwei Ungeheuer ansehen.

Spielregeln für professionelle Abenteurer

Sicherstellung der Schätze

Um den Verlust von Schätzen in Zweikämpfen zu verhindern, kann ein Abenteurer mit seinen bisher eroberten Schätzen Zug um Zug zum Treppenturm zurückgehen und sie dort sicherstellen. Diese Schätze können in Zukunft bei einem Zweikampf nicht mehr verloren gehen.

Ausgeschiedene Abenteurer

Wird ein längeres Spiel angestrebt, kann ein ausgeschiedener Abenteurer wieder eingesetzt werden, aber nur einen Rang niedriger. Ein Zauberer kann das Spiel als Held wieder aufnehmen, ein Held als Fee, eine Fee als Elfe. Eine Elfe kann nicht wieder eingesetzt werden.

Hinterhalt

Die Abenteurer können sich gegenseitig aus dem Hinterhalt angreifen. Gelangt ein Abenteurer auf ein Feld, auf dem schon ein anderer steht, oder will er an ihm vorbei, kann einer der beiden oder alle beide können einen Angriff aus dem Hinterhalt planen. Sind beide Abenteurer nicht hinterhältig, geht das Spiel normal weiter. Ist jedoch ein Hinterhalt gelegt worden, bleiben beide Abenteurer auf dem Feld stehen, auf dem sie zusammentrafen.

Angriff und Verteidigung

Die Abenteurer versuchen nun nacheinander, den Gegner zu treffen. Jeder darf einmal zuschlagen (mit 2 Würfeln).

Abenteurer, der zuschlägt	Gegner ist			
	Elfe	Fee	Held	Zauberer
Elfe	7	8	10	10
Fee	6	7	9	11
Held	5	6	7	10
Zauberer	8	9	11	9

Beispielsweise trifft eine Elfe auf einem Feld einen Helden. Der Held erklärt, daß er aus dem Hinterhalt angreifen will. Beide Abenteurer stellen sich einem Zweikampf, bei dem auch magische Waffen eingesetzt werden können. Nach der Treffertabelle muß der Held mindestens 5 Punkte erreichen, um einen Treffer auf die Elfe anzubringen. Anschließend muß die Elfe mindestens 10 Punkte würfeln, um den Helden zu treffen. Auch wenn die Elfe vorher erklärt hat, ebenfalls von sich aus einen Angriff aus dem Hinterhalt zu planen — auf jeden Fall findet pro Zug nur ein gegenseitiger Zweikampf statt.

Jeder Abenteurer, der einen Treffer einstecken mußte, verteidigt sich nach den Regeln des Rückzug-Orakels. Nehmen wir an, daß der Held die Elfe nicht getroffen hat (weil er nur 4 Punkte gewürfelt hat). Die Elfe jedoch hat den Helden mit einer 10 getroffen. Der Held muß jetzt wieder mit 2 Würfeln würfeln und das Ergebnis mit dem Rückzug-Orakel vergleichen. Würfelt er beispielsweise eine 8, muß er sich ein Feld zurückziehen und verliert einen Schatz. Würfelt der Held gar eine 2, ist er von der Elfe vernichtet worden und verliert alle Schätze.

In einem Hinterhalt kann es passieren, daß sich beide Abenteurer gegenseitig vernichten, oder dem einen geschieht nichts, während der andere verwundet wird ... Es kann also durchaus sein, daß der hinterhältige Abenteurer den Kampf verliert.

Verlust von Schätzen

Verlorene Schätze werden auf das Feld gelegt, auf dem der Zweikampf ausgetragen wurde. Jeder beliebige Abenteurer, der als nächster dieses Feld erreicht (bzw. nach dem Kampf darauf stehen bleibt), kann die Schätze an sich nehmen.

Zauberformeln

Magischer Ortswechsel

Wird ein Zauberer in einer Halle in einen Hinterhalt gelockt, kann er sich mit Hilfe eines magischen Ortswechsels in eine andere Halle zaubern.

Blitzstrahl und Feuerball

Ein Zauberer kann mit Hilfe seiner Zaubermittel einen anderen Abenteurer vom Nachbarfeld aus hinterhältig angreifen. Da der Zauberer aus der Ferne zuschlägt, kann der angegriffene Abenteurer nicht zurückschlagen. Der Zauberer greift mit 2 Würfeln nach folgender Zaubermittel-Tabelle an:

beim Schlagen

Gegner ist

eingesetztes

Zaubermittel

Blitzstrahl

Feuerball

Elfe

3

6

Fee

6

5

Held

9

7

Zauberer

11

9

Wenn der Zauberer mit seiner Zauberformel einen Treffer erzielt hat, verteidigt sich der bekämpfte Abenteurer nach den Regeln des Rückzug-Orakels.

Mehrkampf

Stehen zwei Abenteurer auf dem gleichen Feld und ein dritter kommt hinzu, können sie ihn beide bekämpfen. Der dritte Abenteurer braucht jedoch nur einen Zweikampf auszuführen. Ein Zauberer kann mit seinem Zaubermittel natürlich auch nur jeweils einen Abenteurer angreifen und nicht etwa zwei gleichzeitig.

Wandernde Ungeheuer

Ungeheuer, die besiegt wurden und das Verlies verlassen haben, können wieder auftauchen, um in den Gängen ihr Unwesen zu treiben. Ungeheuer erscheinen immer nur in farbgleichen Gewölben. Im roten Gewölbe können nur rote Ungeheuer auftauchen, im blauen Gewölbe nur blaue Ungeheuer... Der Abenteurer, der gerade ein Ungeheuer besiegt hat, würfelt mit zwei Würfeln. Ungeheuer werden nach der folgenden Tabelle in den Gewölben eingesetzt.

Gewürfelte Punkte

2
3
4 oder 10
5 oder **9**
6 oder 8
7 "
11 oder 12

ein Ungeheuer erscheint im Gewölbe

I
II
III
IV
V
VI
-

Wandernde Ungeheuer greifen nur Abenteurer an, die sich in einem Gang aufhalten. Befinden sich dort mehrere Abenteurer, wird der stärkste von ihnen angegriffen (Reihenfolge: Zauberer, Held, Fee, Elfe). Sind die Abenteurer gleichstark, muß der mit den meisten Schätzen kämpfen. Haben beide gleichviel Schätze, muß derjenige kämpfen, der einer nach oben führenden Treppe am nächsten steht. Der angegriffene Abenteurer kämpft sofort gegen das wandernde Ungeheuer. Ist das Ungeheuer stärker, muß sich der Abenteurer nach den Regeln des Rückzug-Orakels verteidigen. Das Ungeheuer zieht sich mit den eventuell erbeuteten Schätzen in die nächste Halle oder leere Kammer zurück, wobei Kammern den Vorrang haben.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele
Klößnerstraße 1 • 6054 Rodgau 3

Rückzug-Orakel

Gewürfelte Punkte	haben für den Abenteurer zur Folge
7 oder 11	keinerlei Effekt
6 oder 8	ein Feld zurück Verlust einer Schatz-Karte
4.5,9 oder 10	zwei Felder zurück Verlust einer Schatz-Karte - eine Runde aussetzen
3 oder 12	schwer verwunde! Verlust aller Schatz-Karten - zurück zum Treppenturm
2	vernichtet Verlust aller Schatz-Karten - Abenteurer scheidet aus

Supermagische Waffen (Säbel, Degen, Schwert)

Magische Waffen gefunden im Gewölbe	Supermagische Waffen durch Mindestpunktzahl
VI	7
IV	9
II	10
	12

Zweikampf der Abenteurer untereinander

Abenteurer, der zuschlägt	Gegner Elfe	Fee	Held	Zauberer
Elle	7	8	10	10
Fee	6	7	9	11
Held	5	6	7	10
Zauberer	8	9	11	9

Zaubermittel aus dem Hinterhalt

Beim Schlagen eingesetztes Zaubermittel	Gegner ist Elfe	Fee	Held	Zauberer
Blitzstrahl	3	6	9	11
Feuerball	6	5	7	9

Wandernde Ungeheuer

Gewürfelte Punkte	ein Ungeheuer erscheint im Gewölbe
2	I
3	II
4 oder 10	III
Sonder 9	IV
6 oder 8	V
7	VI
11 oder 12	-