

IAN SEBASTIAN BACH & CÉDRICK CAUMONT

MAP Masters

MISSIONEN



KARTENÜBERSICHT

Startkarten



Startkarten erkennt ihr an diesem Symbol ▶. Jedes Startkartendeck enthält 9 Karten. Legt diese Karten in der Phase „Aufbau“ offen und zufällig aus.

Missionskarten



Nutzt Missionskarten nur im Koop-Modus. Es handelt sich bei ihnen um Bosse oder spezielle Räume. Ihr erkennt sie an der Markierung „B #“.

Dungeonkarten



Nutzt Dungeonkarten im Koop-Modus. Gewöhnlich handelt es sich bei ihnen um Räume. Ihr erkennt sie an der Markierung „D #“.

NICHT VERGESSEN:

- Jede Abenteuergruppe kann nur 1 Voraussetzung mit 1 Art Gegenstände erfüllen.
- Jede Abenteuergruppe darf nicht mehr als 1 Feenplättchen jeder Art (Seil, Schwert, Schriftrolle, Schlüssel) und 2 Zauberbücher tragen.

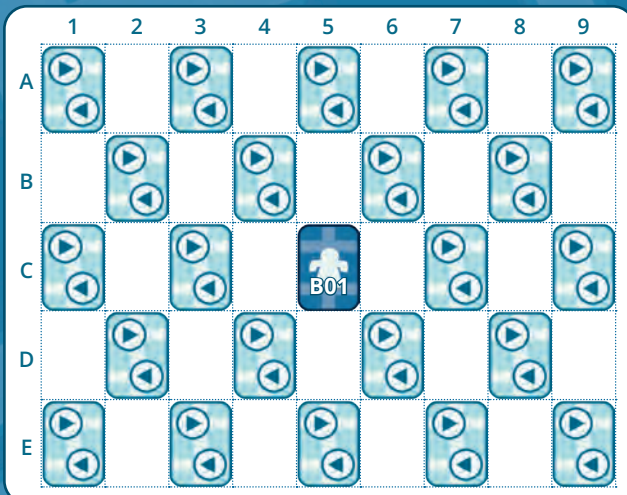


0

JEAN-MICHEL

Der Goblin Jean-Michel terrorisiert die Region bereits viel zu lange. Von seinem Versteck aus, tief im Dungeon, lässt er das ganze Dorf vor Angst zittern. Die Dorfbevölkerung hat euch gerufen, um den Störenfried loszuwerden.

Verbündet eure 4 Abenteuergruppen, um diese Aufgabe erfolgreich zu meistern. Tragt Gold zusammen, um die Wachen am Eingang zu bestechen. Findet Schriftrollen, um einen starken Schlafzauber zu wirken. Um Jean-Michel im Schlaf zu fesseln, benötigt ihr Seile. Die letzte Gruppe muss bis an die Zähne bewaffnet sein, um Jean-Michel den Garaus zu machen. Jeder Schritt ist entscheidend. Jede Entscheidung kann alles verändern. Könnt ihr eure Kräfte geschickt einsetzen und Jean-Michel besiegen?



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 5 Münzen ausgeben.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **22 Startkarten** wie abgebildet aus.

Missionskarte



Legt die Missionskarte **B01** (Jean-Michel) wie abgebildet aus.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	5	4	3	2	32

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

MISSIONSREGELN

Jede Abenteuergruppe muss Gegenstände der jeweiligen Art zu den angezeigten Eingängen bringen.

Hinweis: Denkt daran, dass jede Abenteuergruppe nur 1 Missionsvoraussetzung erfüllen kann.

SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Jean-Michel**, indem ihr alle 4 Voraussetzungen in beliebiger Reihenfolge erfüllt.

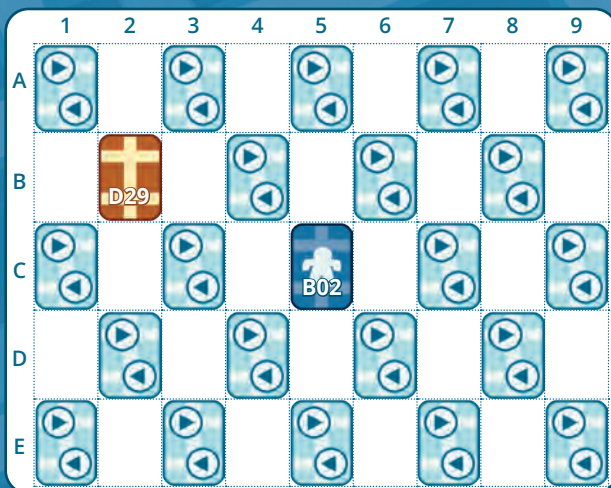
SIEGPUNKTE

5 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / 5 Münzen

1

JEAN-MI IST ZURÜCK

Der Frieden währt nicht lange. Zwar habt ihr Jean-Michel zur Strecke gebracht, doch tief im Dungeon erwachen seine Knochen zitternd unter Einfluss dunkler Magie zu neuem Leben. Wie kann das sein? Verbündet die 4 Abenteurergruppen erneut, um Jean-Michel endgültig zu vernichten. Eine steinerne Prophezeiung weist das Ritual an: Bringt seinen Knochen die gleichen Gegenstände, die seinen Niedergang eingeleitet haben. Habt ihr zuvor Gold zur Bestechung gesammelt, müsst ihr die Münzen nun in seinen Brustkorb stecken. Verbrennt die Schriftrollen über seinem Schädel. Bringt die Geflügelten Stiefel und antike Schlüssel herbei, um seine Seele endgültig einzusperren. Die Zeit drängt. Scheitert ihr, wird sich Jean-Michels Skelett erheben ... mit epischen Schwingen. Das Schicksal des Dorfes liegt in euren Händen.



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 5 Münzen ausgeben.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **21 Startkarten** wie abgebildet aus.

Missionskarte, Dungeonkarte & Artefakt



Legt die Missionskarte **B02 (Jean-Michel 2)** wie abgebildet aus.



Legt die Dungeonkarte **D29** wie abgebildet aus.



Legt das Artefakt „**Geflügelte Stiefel**“ auf Karte **D29**.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	4	5	5	4	36

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteurergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteurergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

MISSIONSREGELN



Sobald 1 Abenteurergruppe Karte **D29** betritt, erhält sie das Artefakt.

Jede Abenteurergruppe muss Gegenstände der jeweiligen Art zu den angezeigten Eingängen bringen.

SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Jean-Michel (B02)**, indem ihr alle 4 Wege zu ihm führt und die Voraussetzungen in beliebiger Reihenfolge erfüllt.

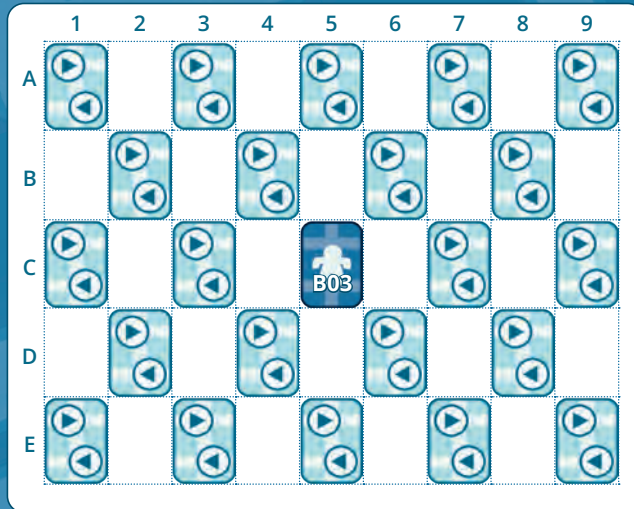
SIEGPUNKTE

6 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / 2 Fässer

2

KAREN, DIE FEENKÖNIGIN

Jahrhundertlang gab das Feenfolk seine flüchtigen magischen Gaben an jene, die sie benötigten. Doch kürzlich trat ein schreckliches Geheimnis zu Tage: Die Feenkönigin selbst unterstützt die Kräfte der Dunkelheit! Listig und schnell zieht sie in den Schatten ihre Fäden und stürzt die Welt ins Chaos. Es ist an der Zeit, ihrem Verrat ein Ende zu setzen. Diesmal könnt ihr euch nicht auf die Feenmagie verlassen, die einst so hilfreich erschien – sie ist jetzt verboten. Eure 4 Gruppen müssen tief ins Feenreich vordringen und die Königin in ihrer heiligen Stätte aufspüren. Nur ein gut koordinierter Angriff kann sie zu Fall bringen und damit einer neuen Königin den Weg zum Thron ebnen. Habt ihr die Kraft, eure ehemalige Verbündete zu besiegen? Denn jetzt ist sie eure erklärte Erzfeindin.



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.



Ihr dürft keine Feenplättchen kaufen.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **22 Startkarten** wie abgebildet aus.

Missionskarte



Legt die Missionskarte **B03 (Karen)** wie abgebildet aus.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	6	5	3	2	34

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

MISSIONSREGELN

Jede Abenteuergruppe muss Gegenstände der jeweiligen Art zu den angezeigten Eingängen bringen.

KAREN ist immun gegen Feenplättchen.

SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Karen (B03)**, indem ihr alle 4 Wege zu ihr führt und die Voraussetzungen in beliebiger Reihenfolge erfüllt.

SIEGPUNKTE

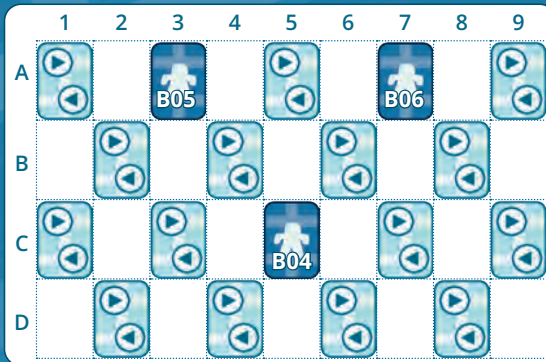
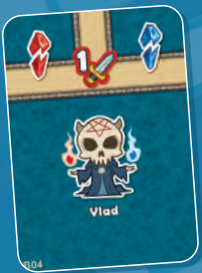
7 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / 5 Münzen

3

VLAD, DER NEKROMANT

Jean-Michel war ein Bauernopfer. Denn es war Vlad der Nekromant, der seine Knochen beschworen hat. Dieser tiefböse Charakter entführt die jüngsten des Dorfes, um seinen unstillbaren Hunger zu nähren. Es ist an der Zeit, die Niedertracht, die in den Tiefen des Dungeons lauert, zu bekämpfen. Doch eine Abenteurergruppe verspätet sich - du musst diese Mission mit nur 3 Gruppen antreten.

Vlad selbst erscheint schwach und verletztlich, aber er wird von zwei mächtigen magischen Kristallen geschützt. Durch sie ist er unbesiegbar. Erkundet den Dungeon – findet und zerstört die beiden Kristalle. Stellt danach den Meister in seiner Gruft! Zu eurem Glück hat die neue Feenkönigin den Markt wieder eröffnet.



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.

Verwendet 2 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **15 Startkarten** wie abgebildet aus.

Missionskarten



Legt die Missionskarten **B04 (Vlad)**, **B05 (ROTER Kristall)** und **B06 (BLAUER Kristall)** wie abgebildet aus.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	14	5	5	0	0	24

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 3 Abenteurergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr die Abenteurergruppen einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

MISSIONSREGELN



Bringt mit 1 Gruppe 7 Schwerter zu einem der Eingänge auf der **ROTEN** Kristallkarte.



Bringt mit 1 Gruppe 7 Schriftrollen zu einem der Eingänge auf der **BLAUEN** Kristallkarte.



Bringt mit 1 Gruppe 1 Schwert zu einem der Eingänge auf Vlags Karte.

SIEGBEDINGUNG



Besiegt **Vlad (B04)** mit 1 einzelnen Schwert an einem der Eingänge zu seiner Karte. Dies könnt ihr jedoch nur tun, wenn ihr zuvor beide Kristalle zerstört.

SIEGPUNKTE

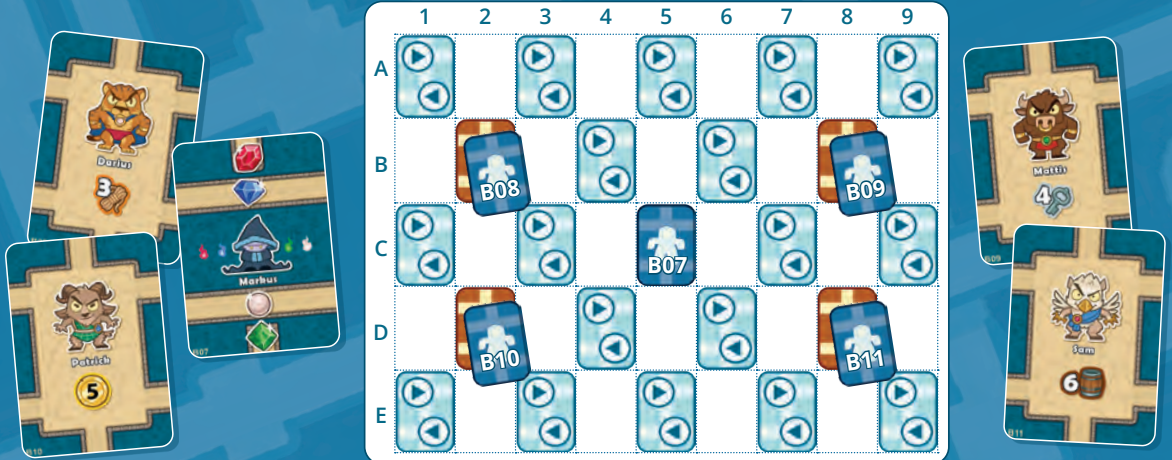
7 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / 5 Münzen

4

MARKUS, DER SAMMLER

Der Sammler ist verflucht. Er zieht seine Energie aus 4 Lakaien, die er in entlegenen Winkeln des Dungeons versteckt hält. Um den Fluch zu brechen, müsst ihr zuerst sie aufspüren und vernichten, einen nach dem anderen. Jeder Lakai muss anders bekämpft werden – besiegt ihn, damit er flieht. Durchsucht sein Versteck nach seinem kostbaren Kraft-Juwel.

Vor langer Zeit erhielt der Sammler diese Juwelen von Vlad, der sie mit dunkler Magie an ihn band. Bringt alle 4 Juwelen zum Sammler, um ihren Einfluss zu brechen und ihn ein für alle Mal zu besiegen. Arbeitet zusammen, um die Prüfungen zu bestehen und dem Schatten des Sammlers zu entkommen.



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.

Verwendet 2 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **18 Startkarten** wie abgebildet aus.

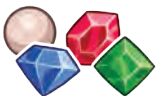
Dungeonkarten, Missionskarten und Artefakte



Mischt die Dungeonkarten **D11, D56, D64** und **D65**. Legt sie zufällig und verdeckt an die Positionen **2B, 8B, 2D** und **8D**.



Lakaien: Legt die Missionskarten **B08 (Darius), B09 (Mattis), B10 (Patrick)** und **B11 (Sam)** auf die verdeckten Dungeonkarten (siehe oben). Legt Missionskarte **B07 (Markus)** wie abgebildet aus (**Position 5C**).



Legt diese **4 Artefakte** bereit: Perle, Diamant, Rubin und Smaragd.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	6	5	3	2	34

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

MISSIONSREGELN

Sobald ein Weg zu 1 der 4 Lakaien führt und ihr seine Voraussetzung erfüllt, entfernt den Lakaien:

- Deckt die Dungeonkarte darunter auf. Entscheidet, wie ihr sie positioniert (aufrecht oder kopfüber).
- Wählt zufällig 1 der bereitgelegten Artefakte und legt es auf diese Dungeonkarte, da wo die Gruppe die Karte betreten hat. Diese Abenteuergruppe trägt dieses Artefakt.

SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Markus**, indem ihr alle 4 Wege zu ihm führt und die Voraussetzungen erfüllt.

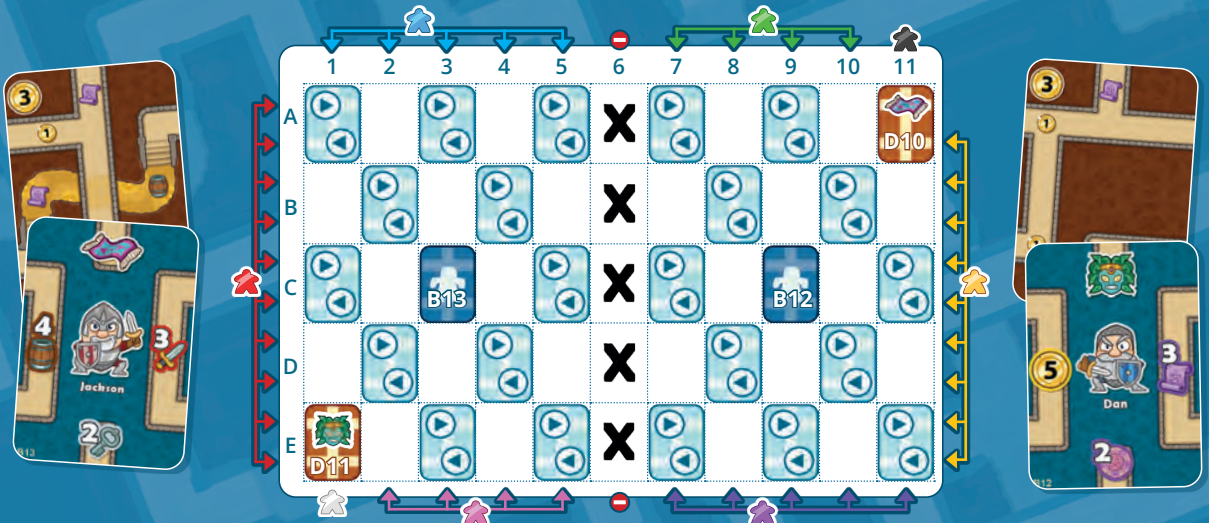
SIEGPUNKTE

8 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / 2 Fässer

5

ZWILLINGSRITTER

Sammelt die entscheidenden Gegenstände, um die Zwillingssritter zu besiegen. Sie verstecken sich in einem Labyrinth, gespalten durch einen breiten, tödlichen Graben. Der einzige Weg über den Graben führt durch die Portale. Im Zentrum jeder Seite des Labyrinths wartet einer der Zwillinge auf euch: Dan, clever und schwer fassbar, beherrscht die östliche Hälfte mit Fallen und Illusionen. Jackson, stark und unerbittlich, verteidigt den Westen mit brutaler Gewalt. Sammelt die heiligen Gegenstände und entfesselt die geheime Kraft, die in den Tiefen des Labyrinths verborgen liegt.



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **22 Startkarten** wie abgebildet aus.

Dungeonkarten, Missionskarten & Artefakte



Legt die Dungeonkarten **D10** und **D11** wie abgebildet aus.



Legt die Missionskarten **B12 (Dan)** und **B13 (Jackson)** wie abgebildet aus.



Legt das Artefakt „**Fliegender Teppich**“ auf Karte **D10**.



Legt das Artefakt „**Medusas Kopf**“ auf Karte **D11**.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	5	5	3	2	33

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 8 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt je 1 Gruppe an jeden Rand auf der rechten Seite des Dungeons (außer in Spalte 6) und 1 Gruppe an jeden Rand auf der linken Seite des Dungeons (außer in Spalte 6). Setzt 1 Gruppe oben an Karte **D10** und 1 Gruppe unten an Karte **D11**. Die Gruppen an den Dungeonkarten erhalten das jeweilige Artefakt.

MISSIONSREGELN

Ihr könnt keine Karten auf die Plätze spielen, die mit „X“ markiert sind. (Ihr könnt den Graben stattdessen auch mit verdeckten Zielkarten darstellen, wenn ihr das übersichtlicher findet.)

SIEGBEDINGUNG

Besiegt die **Ritter**, indem ihr jeweils alle 4 Wege zu ihnen führt und die Voraussetzungen erfüllt.

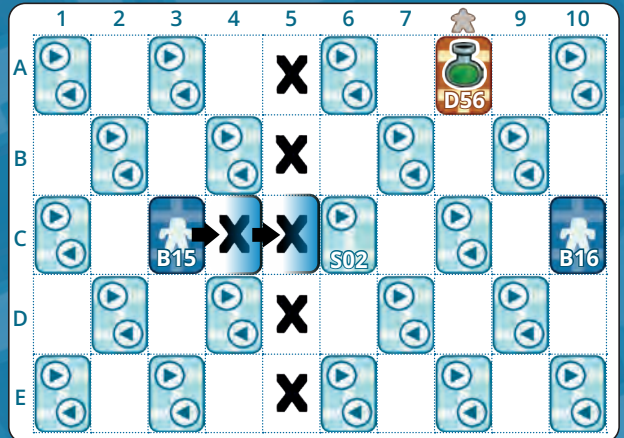
SIEGPUNKTE

6 + 1 / leerem Platz im Dungeon (Plätze in Spalte 6 zählen nicht mit) + 1 / 5 Münzen

6

DIE SPINNE UND DER FLUSS

Jetzt, wo Jackson besiegt und sein Heiligtum gesichert wurde, stehen zwei Gruppen am Rand eines dunklen Flusses. Er windet sich durch das gesamte westliche Labyrinth. Ein primitives Floß erwartet euch. Eure Aufgabe: Überquert das Wasser und erreicht das Versteck von Kankra, dem Spinnenboss. Mit nur zwei Gruppen seid ihr der Spinne hoffnungslos unterlegen. Und so machen sich zwei weitere Gruppen aus entlegenen Winkeln auf den Weg zu Kankra. Eine Gruppe trägt das tödliche Gift bei sich, das aus Medusas Kopf gewonnen wurde. Vereint eure Kräfte und vergiftet das Ungeheuer.



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.
Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **19 Startkarten** wie abgebildet aus.



Legt **1 Startkarte mit der Zahl 2** an den Platz **6C**.

Dungeonkarte, Artefakt und Missionskarten



Legt die Dungeonkarte **D56** wie abgebildet aus.



Legt das Artefakt „Gift“ auf Karte **D56**.



Legt die Missionskarten **B15 (Floß)** und **B16 (Kankra)** wie abgebildet aus.

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteurergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteurergruppe einsetzen möchtet. Setzt 1 Gruppe an den rechten Rand, 2 Gruppen an den linken Rand und 1 Gruppe an den oberen Eingang von Karte **D56** im Dungeon. Die Gruppe an Karte **D56** trägt das **Gift**.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	6	5	4	3	36

MISSIONSREGELN

- Ihr könnt keine Karten auf die Plätze spielen, die mit „X“ markiert sind.
- Erreicht ein Weg das **Floß (B15)**, bewegt diese Karte 1 Platz nach rechts. (Bewegt alle Abenteurergruppen darauf mit.) Sobald das Floß Platz **C5** erreicht, versetzt beide Abenteurergruppen vom Floß auf den oberen und unteren Eingang der **Startkarte 2** auf Platz **6C**.

Ihr dürft Erkundungskarten auf die Plätze legen, die das Floß verlassen hat.

Wichtig: Ihr könnt euch nicht von links nach rechts oder umgekehrt über die Grenze (Spalte 5) teleportieren.

SIEGBEDINGUNG

Ihr müsst das **Floß** 2 Schritte bewegen und damit 2 Abenteurergruppen transportieren. Ihr besiegt **Kankra**, indem ihr alle 4 Wege zu ihr führt und die Voraussetzungen erfüllt.

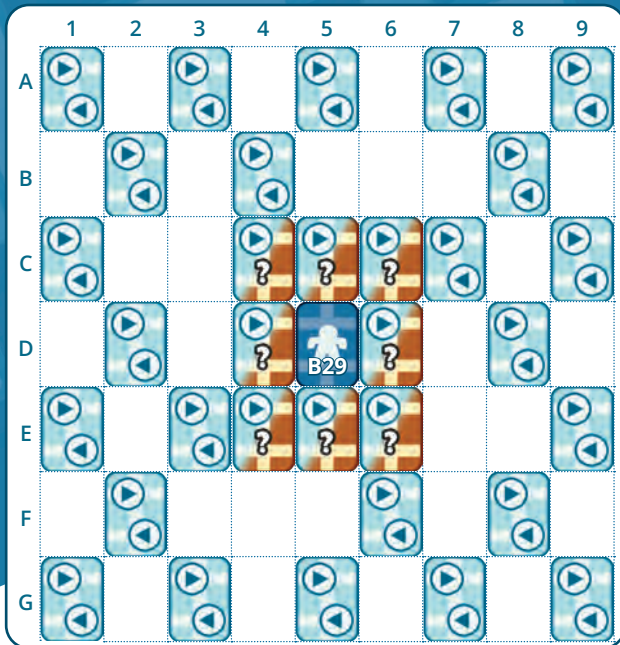
SIEGPUNKTE

8 + 1 / leerem Platz im Dungeon (Plätze in Spalte 5 zählen nicht mit)

7

DER NEBELRITTER

Die 4 Gruppen dringen tiefer und tiefer in das Labyrinth ein. Ein dicker, unnatürlicher Nebel wabert durch die Gänge, während sich die Wände um sie herum lautlos verschieben. Irgendwo vor ihnen lauert der nächste Wächter, umgeben von Schichten aus Illusion und Nebel. Findet Gegenstände, die Houdini zu Fall bringen können und spürt ihn auf. Nur durch gute Kommunikation und Beobachtung der wandernden Wege könnt ihr zu ihm vordringen, um ihn in einem packenden Kampf zu stellen.



AUFBAU

Feenmarkt: Ups ... ihr könnt den Feenmarkt im Nebel nicht finden.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **24 Startkarten** wie abgebildet aus.

Nebelkarten



Mischt **5 Dungeonkarten** (1 Karte mit Kosten 3, 1 Karte mit Kosten 4, 1 Karte mit Kosten 5 und 2 Karten mit Kosten 6) und **3 Startkarten** und legt sie verdeckt auf die vorgegebenen Plätze (**4C-5C-6C-4D-6D-4E-5E-6E**).

Der Nebelritter



Legt die Missionskarte **B29 (Houdini)** wie abgebildet aus.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	5	4	2	1	30

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

MISSIONSREGELN

Dreht benachbarte Nebelkarten sofort um, sobald ihr 1 Erkundungskarte angrenzend ausspielt (Plätze **5B, 6B, 3C, 3D, 7D, 7E, 4F, 5F**). Ihr dürft die Nebelkarte aufrecht oder kopfüber legen, oder sie mit einer anderen, bereits aufgedeckten Nebelkarte tauschen. Ihr könnt die Nebelkarte, mit der ihr tauscht, nicht neu ausrichten.

Wichtig: Sobald 1 Weg auf 1 Nebelkarte verläuft, dürft ihr sie nicht mehr zum Tauschen verwenden.

SIEGBEDINGUNG

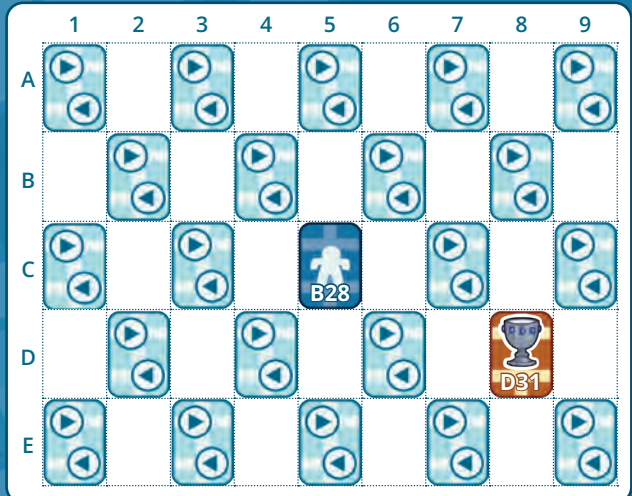
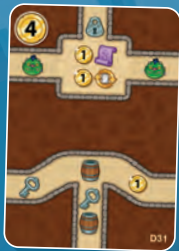
Besiegt **Houdini**, indem ihr alle 4 Wege zu ihm führt und die Voraussetzungen erfüllt.

SIEGPUNKTE

3 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 3 / unbenutztes Seil

Als der Nebel sich lichtet, entdeckt ihr einen versengten Gang, der euch zur nächsten Bedrohung führt. Der Boden ist schwarz verbrannt, zertrümmerte Wände – nichts überlebt in der Nähe dieser zerstörerischen Kraft. Mitten in diesem Labyrinth steht Kitty, Ritterin der Zerstörung. Alle 4 Abenteurergruppen schreiten voran, doch rohe Kraft allein wird hier nichts ausrichten. Kitty muss blitzschnell besiegt werden, sonst droht das Labyrinth zusammenzubrechen. Tragt den heiligen Kelch voll Milch, den ihr Kankra abgerungen habt, zu

Kitty. Bevor ihr Kitty niederstreckt, muss sie die Spinnenmilch trinken – nur so könnt ihr sie besiegen und euren Weg fortsetzen.



AUFBAU

Feenmarkt: Oh ... der Markt wurde zerstört.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **21 Startkarten** wie abgebildet aus.

Dungeonkarte, Artefakt & Missionskarte



Legt die Dungeonkarte **D31** wie abgebildet aus.



Legt das Artefakt „Kelch“ auf Karte **D31**.



Legt die Missionskarte **B28** (Kitty) wie abgebildet aus.

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteurergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteurergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	4	4	3	2	31

MISSIONSREGELN

Sobald ihr die 4. Karte in den Dungeon legt, tritt eine zusätzliche Regel in Kraft: Sobald ihr 1 Karte in den Dungeon legt, muss die Person, die diese gelegt hat, 1 andere gespielte Karte aus dem Dungeon entfernen.

Wichtig: Ihr dürft Karte B28 (Kitty) oder eine Karte, auf der ein Weg verläuft, nicht entfernen.

SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Kitty (B28)**, indem ihr alle 4 Wege zu ihr führt und die Voraussetzungen erfüllt.



Ihr müsst außerdem 2 Schere-Symbole entdecken, um diese Mission zu erfüllen.

SIEGPUNKTE

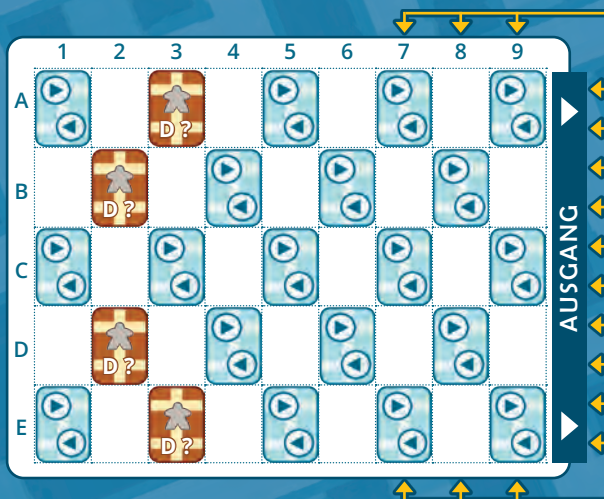
9 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / Fass (voller Milch!)

Schon gibt es einen neuen Auftrag für euch: Rettet 4 Geiseln aus den Kerkern des Dungeons! Doch einmal befreit, stellen diese euch vor besondere Herausforderungen. So verabscheut der Mönch Magie. Die Elfe lag so lange in Ketten, dass selbst das Geräusch eines sich öffnenden Schlosses sie in Panik versetzt. Die ältere Frau kann keine Treppen steigen. Und ein verängstigter Mann erstarrt bei dem Gedanken an nahegelegene Monster. Teilt die Abenteuergruppen auf und wählt die Fluchtwege sorgsam, um alle Geiseln sicher aus ihren Kerkern zu führen.

B-b-bitte keine
M-m-monster!



Bloß keine
Magie!



Mögliche
Startpositionen

Schließt mich
nicht ein!



Keine Treppen,
ihr jungen Hüpf!



AUFBAU

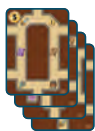
Feenmarkt: Der Markt wurde wieder aufgebaut! Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt
19 Startkarten wie abgebildet aus.

Dungeonkarten, Geiseln und Missionskarte



Mischt die Dungeonkarten **D10**, **D14**, **D24** und **D56**. Sie stellen die Kerkerzellen dar. Legt sie zufällig und offen wie abgebildet aus. Sie sind in dieser Mission eure Zwischenziele.



Setzt je 1 Abenteuergruppe (Lila, Rot, Gelb und Grün) auf jede der Dungeonkarten (Kerker). Diese Abenteuergruppen stellen die Geiseln dar.



Legt die Missionskarte **B17** verdeckt als Erinnerung aus.

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt die Gruppen oben oder unten an die Spalten 7, 8, 9 oder rechts an Spalte 9.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	4	3	2	2	29

MISSIONSREGELN

Eskortiert alle Geiseln zum Ausgang, am rechten Rand des Dungeons. Setzt die Geisel im jeweiligen Kerker an die Stelle, wo 1 eurer Abenteuergruppen diese betreten hat. Sie folgt euch von nun an.

Jede Geisel hat ihre eigenen Einschränkungen:



Verängstigter Mann: Ihr könnt keinen Monstern begegnen.



Alte Frau: Ihr könnt nicht in den Untergrund wechseln.



Elfe: Auf eurem Weg können keine Schlösser sein.



Mönch: Ihr könnt nicht Teleportieren.

SIEGBEDINGUNG

Befreit alle Geiseln aus ihren Kerkern und begleitet sie zum Ausgang des Dungeons.

SIEGPUNKTE

9 + 1 / leerem Platz im Dungeon + 1 / 5 Münzen

Obwohl er besiegt und seine Knochen zur ewigen Ruhe gebettet wurden, regt sich Jean-Michels Skelett wieder – nicht voller Wut, sondern rastlos und unruhig. Nicht mehr von Bosheit getrieben, scheint Jean-Michel verloren, so als suche er nach etwas, das er nicht benennen kann. Alte Texte sprechen von einem letzten Relikt – einem Kompass, den Jean-Michel im Leben besaß. Dieser soll nicht den Weg nach Norden, sondern nach Hause weisen. Sucht den Kompass und legt ihn in Jean-Michels skelettierte Hand. Nur so kann seine ruhelose Seele Frieden finden. Doch die zitternden Knochen sind unberechenbar und die Zeit ist knapp. Wenn ihr den Kompass nicht schnell genug zu Jean-Michel bringt, wird sein Geist niemals ruhen ...



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 4 Münzen ausgeben.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **21 Startkarten** wie abgebildet aus.

Dungeonkarten, Missionskarten und Artefakt



Mischt die Zielkarten aus dem Versus-Modus. Legt sie als verdeckten Stapel bereit.



Legt die Missionskarte **B14** (Jean-Michel 3) wie abgebildet aus.

Legt die Missionskarte **B17** verdeckt als Erinnerung aus.



Legt die Dungeonkarte **D81** wie abgebildet aus.



Legt das Artefakt „Kompass“ auf Karte **D81**. Die Abenteuergruppe, die zuerst diese Karte betritt, nimmt das Artefakt von dem Ort mit, an dem sie diese betreten hat.

ABENTEUERGRUPPEN

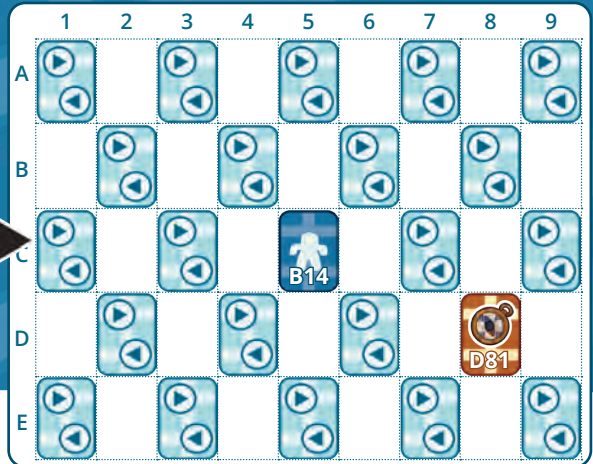
Setzt 4 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	4	4	4	2	32



MISSIONSREGELN

Zieht zu Beginn jedes Zuges 1 Karte vom Zielkartenstapel, um Jean-Michels Bewegung zu steuern (siehe Abbildung oben). Bewegt Jean-Michel entsprechend 1 Schritt in die angezeigte Richtung.

Die Zielkarte gibt an, wohin Jean-Michel sich bewegt. (Dies kann dazu führen, dass er eine bereits gespielte Karte abdeckt.)

Zeigt die Zielkarte keines der oben abgebildeten Symbole, dürft ihr frei wählen, wohin Jean-Michel sich bewegt. Würde Jean-Michel bei einer Bewegung den Dungeon verlassen oder sich auf Karte **D81** bewegen, bewegt ihn in die entgegengesetzte Richtung wie angezeigt.

Sobald ihr 1 von Jean-Michels Missionsvoraussetzungen erfüllt habt, bleibt Jean-Michel stehen.



Der gekreuzte Weg zeigt an, dass 1 der Gruppen ihren eigenen Weg 2x kreuzen muss, um die Voraussetzung zu erfüllen. Nur die Abenteuergruppe, die diesen Weg geht, darf die Grundregeln ignorieren und ihren Weg 2x kreuzen.

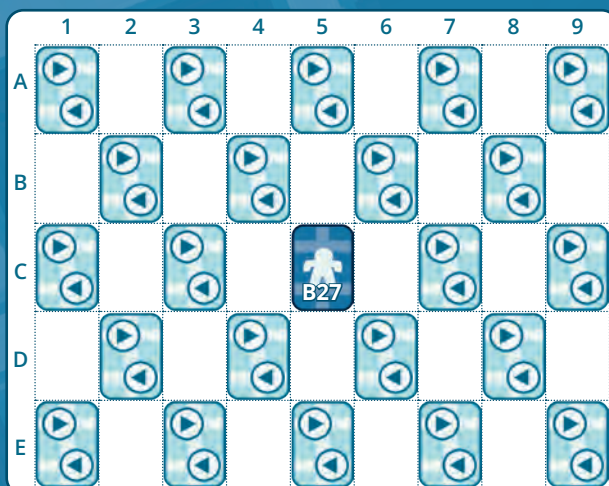
SIEGBEDINGUNG

Besiegt Jean-Michel (**B14**), indem ihr alle 4 Wege zu ihm führt und die Voraussetzungen in beliebiger Reihenfolge erfüllt.

SIEGPUNKTE

10 + 1 / leerem Platz im Dungeon

Flammen flackern im Herzen des Dungeons und Rauch zieht durch das zerbrochene Mauerwerk. Der Drache ist erwacht – uralte, riesig und wütend. Seine Anwesenheit nimmt euch die Luft zum Atmen und sein Feuer droht, die umliegenden Felsen zu verschlucken. Schickt 4 mutige Abenteurergruppen hinein und weist ihnen ihre schicksalhaften Rollen in diesem Kampf zu. Liefert 8 antike Fässer mit drachenschmeichelndem Räucherwerk, 8 königliche Goldmünzen, geschaffen um Feuermagie zu zähmen, 8 verzauberte Schwerter, geschmiedet, um steinharte Drachenschuppen zu durchdringen, und aktiviert 4 Portale, um die Flugkraft des Drachens zu schwächen. Wählt euer Timing perfekt und eure Wege präzise. Nur wenn ihr 4 eure Aufgaben erfüllt, besiegt ihr den Drachen und befriedet das Labyrinth.



AUFBAU

Feenmarkt: Der Markt ist den Flammen des Drachen zum Opfer gefallen!

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt 22 Startkarten wie abgebildet aus.

Missionskarte



Legt die Missionskarte **B27 (Owen)** wie abgebildet aus.

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 4 Abenteurergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteurergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	5	4	3	2	32

MISSIONSREGELN



Entdeckt auf 1 der Wege mindestens 4 Portale.

Die Abenteurergruppe, die diese Voraussetzung erfüllt, darf diese Portale nutzen, muss es aber nicht tun, damit sie als entdeckt gelten.

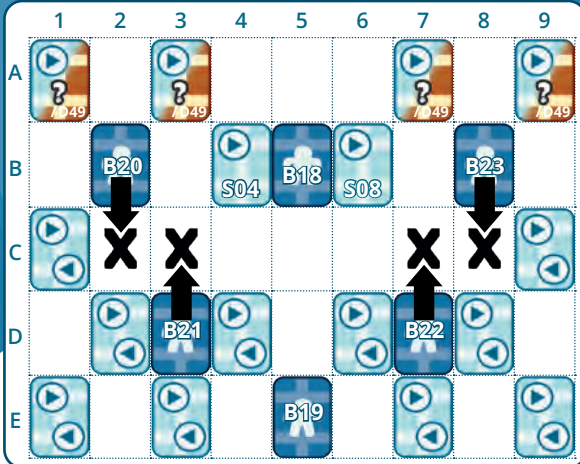
SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Owen**, indem ihr alle 4 Wege zu ihm führt und die Voraussetzungen in beliebiger Reihenfolge erfüllt.

SIEGPUNKTE

1 / verbliebener Münze

Jetzt entscheidet jeder Zug über euer Schicksal. Findet und besiegt Olivia die Zauberin in ihrem unstillen Labyrinth. Mit jedem abgeschlossenen Weg zu ihr stoppt ihr einen Teil des sich ständig verändernden Labyrinths. Erschafft so neue Wege und passt eure Strategie diesem ständigen Wandel an. Habt ihr alle 4 Voraussetzungen erfüllt und Olivia besiegt, eilt zu Hannah der Gräfin. Das ultimative Ziel: Stellt die Macht der Gräfin wieder her, indem ihr ihre Krone findet und sie ihr überreicht. Triumphiert, indem ihr den Veränderungen trotz und perfekt zusammenarbeitet!



AUFBAU

Feenmarkt: Ihr könnt 5 Münzen ausgeben.
Verwendet 2 Startdecks.



Stellt sicher, dass **Startkarte Nummer 4** an **Stelle 4B** und **Startkarte 8** an **Stelle 6B** liegt.



Mischt die Startdecks und legt **10 Startkarten** wie abgebildet aus.



Mischt **3 Startkarten** mit **Dungeonkarte D49** und legt sie offen und zufällig wie abgebildet in **Reihe A**.

Missionskarten und Artefakt

Legt die Missionskarten **B19** (Hannah), **B20**, **B21**, **B22**, **B23** und **B18** (Olivia) wie abgebildet aus.



Legt das Artefakt „**Krone**“ auf die Dungeonkarte **D49**.

Die Abenteuergruppe, die zuerst diese Karte betritt, nimmt das Artefakt von dem Ort mit, an dem sie diese betreten hat.

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 8 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt je 2 Gruppen an jeden Rand des Dungeons.



ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	4	4	2	1	29

Ihr könnt keine Karten auf die Plätze spielen, die mit „X“ markiert sind.

MISSIONSREGELN



Sobald ein Weg zu Olivia der Zauberin (**B19**) abgeschlossen ist, bewegt die Person, die am Zug ist, 1 der beweglichen Karten (**B20**, **B21**, **B22** oder **B23**) nach oben oder unten in ihre finale Position. Ihr könnt Karten auf

die Positionen spielen, auf denen ursprünglich eine bewegliche Karte lag. Sind beide beweglichen Karten eines Paares in finaler Position (also angrenzend nebeneinander), dürft ihr diese beiden Karten und die darauf abgebildeten Entdeckungen nutzen, um euren Weg zur Gräfin (**B18**) zu finden.

Ihr könnt einen Weg nicht auf einer beweglichen Karte einzeichnen, bevor diese ihre finale Position erreicht hat.

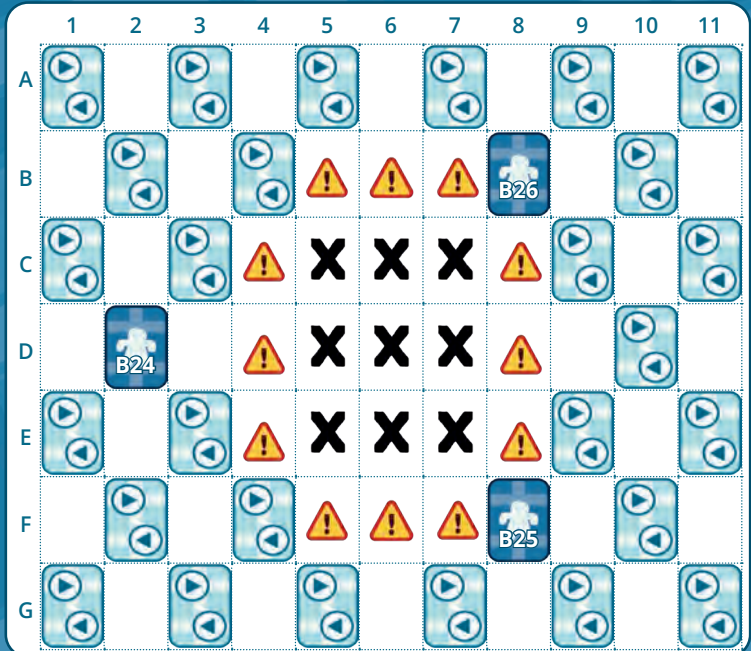
SIEGBEDINGUNG

Besiegt **Olivia** (**B19**), indem ihr alle 4 Wege zu ihr führt und die Voraussetzungen erfüllt. Bringt dadurch alle 4 beweglichen Karten in ihre finalen Positionen. Helft danach **Hannah der Gräfin** (**B18**), indem ihr alle 4 Wege zu ihr führt und die Voraussetzungen erfüllt.

SIEGPUNKTE

12 + 2 / leerem Platz im Dungeon

Im Inneren des letzten Labyrinths verbirgt sich der Abgrund – die gigantische, bodenlose Tiefe. Versiegelt ihn, eher er die ganze Welt in Dunkelheit hüllt. Wählt 3 Abenteuergruppen, um das Ritual durchzuführen: Zieht einen Bannkreis um den Abgrund, indem ihr im Uhrzeigersinn uralte Artefakte von einem Pfeiler zum nächsten tragt. Eure Abenteuergruppen können nicht teleportieren, solange sie 1 Artefakt tragen! Ein einziger Fehltritt, und die Dunkelheit im Inneren des Labyrinths wird alles verschlingen.



AUFBAU

Feenmarkt: Der Abgrund hat den Markt bereits verschlungen.

Verwendet 3 Startdecks.



Mischt die Startdecks und legt **27 Startkarten** wie abgebildet aus.

Missionskarten und Artefakte



Legt die Missionskarten **B24**, **B25** und **B26** wie abgebildet (aufrecht) aus. Das sind die Pfeiler.



Lege 1 der 3 Artefakte „**Ente**“, „**Blume**“ und „**Kompass**“ auf das „X“ jedes Pfeilers.

ABENTEUERGRUPPEN

Setzt 3 Abenteuergruppen ein.



Entscheidet, wo ihr welche Abenteuergruppe einsetzen möchtet. Setzt jede Gruppe an 1 anderen Rand des Dungeons.

ERKUNDUNGSDECK

Art:	Start	3\$	4\$	5\$	6\$	Gesamt
Anzahl:	18	4	3	2	1	28

MISSIONSREGELN

Ihr könnt keine Karten auf die Plätze spielen, die mit „X“ markiert sind. (Ihr könnt den Abgrund stattdessen auch mit verdeckten Zielkarten darstellen, wenn ihr das übersichtlicher findet.)

Wichtig: Ihr müsst in jedem 3. Zug 1 Karte entfernen, die auf einem Platz mit liegt (wenn vorhanden). Welche Karte entfernt wird, entscheidet die Person, die gerade am Zug ist. Ist auf der Karte bereits ein Weg eingezeichnet, verliert ihr die Mission.

SIEGBEDINGUNG

Zieht 1 zusammenhängenden Weg um den Abgrund, von einer Säule zur nächsten. Ihr könnt euch nicht teleportieren.

Tragt so jedes Artefakt im Uhrzeigersinn von seiner Säule zur nächsten. Ihr müsst dabei auch die Voraussetzungen an den Säulen erfüllen.

Wichtig: Sobald eine Abenteuergruppe ein Artefakt trägt, darf sie sich nicht mehr teleportieren.

SIEGPUNKTE

13 + 2 / verbliebener Karte im Erkundungsdeck

RUHMESHALLE

[illegible][illegible]