

 MASATO UESUGI & ANTOINE BAUZA

 PAUL MAFAYON



Die Sonne scheint im Furchtbaren Forst, durch den du völlig arglos spazierst, deine Waffe am Gürtel und den Kopf voller Träume von Freiheit und Abenteuern. Plötzlich stehst du vor einer verbeulten und verammelten Tür. Der Eingang in den berühmten Dungeon. Es scheint, als hätten hier gewaltige Kämpfe stattgefunden.

Das ist der Dungeon, der in alten Balladen deines Dorfes besungen wird. So viel ist sicher! Es scheint, als wärest du nicht der erste, der die sagenhaften Schätze des Dungeons finden möchte - den überall finden sich Warnungen früherer Abenteurer: TRITT NICHT EIN!

Bist du dennoch mutig und töricht genug, um das Tor aufzubrechen und dich dem Grauen zu stellen? Oder sollen sich lieber deine Mitspieler um die Monster im Dungeon kümmern? Das Abenteuer beginnt jetzt...



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Welcome back to the Dungeon verläuft über mehrere Runden, in denen ihr erst eine Horde Monster in den Dungeon werft und dann einen Abenteurer aus eurer Mitte hinterher schickt. Wer am Zug ist, kann entweder Monster im Dungeon platzieren, dem Abenteurer Ausrüstung wegnehmen oder aus der laufenden Runde aussteigen. Wer am Ende der ersten Phase übrig ist, geht als Abenteurer mit dem kläglichen Rest Ausrüstung in den Dungeon, wo er dann auf all die Monster trifft, die in der ersten Phase dort platziert wurde.

Um zu gewinnen, musst du erfolgreich zwei Dungeons bestehen oder der letzte Spieler sein, der noch nicht den Löffel abgegeben hat.

SPIELMATERIAL

13 MONSTERKARTEN

Diese Karten stellen Monster dar, die ihr in den Dungeon schicken und dort bekämpfen könnt. Jede Monsterkarte trägt eine Zahl, die die Stärke des Monsters zeigt und die Ausrüstung, mit der es besiegt werden kann.



6 SPEZIAL-MONSTERKARTEN

Diese Karten stellen besondere Monster dar, die ihr ebenfalls in den Dungeon schicken und sie dort bekämpfen könnt. Jede Spezial-Monsterkarte hat einen Effekt oder eine Zahl, die die Stärke des Monsters zeigt.



4 ABENTEURER

Diese Marker zeigen die Abenteurer, die ihr in den Dungeon schicken. Auf den Markern findet ihr den Namen und die Anzahl Lebenspunkte (LP).



24 AUSTRÜSTUNGSMARKER

Sie zeigen die Ausrüstungsgegenstände des Abenteurers für die Kämpfe im Dungeon. Sie haben einen Namen und einen Effekt.



Bestimmte Ausrüstungsmarker tragen dieses Symbol . Das bedeutet, dass diese Ausrüstung abgeworfen werden muss, nachdem sie einmalig im Dungeon verwendet wurde.



1 LEBENSPUNKTTAFEL UND 1 DRACHENMARKER

Auf dieser Tafel könnt ihr während der Kämpfe im Dungeon die Lebenspunkte (LP) des Abenteurers abtragen. Verwendet dazu den Drachenmarker.



5 ERFOLGSKARTEN

Wer als Sieger den Dungeon lebend verlässt, erhält für seinen Heldenmut eine Erfolgskarte. Sobald einer von euch seine zweite Erfolgskarte bekommt, hat er sofort gewonnen.



8 ÜBERSICHTSKARTEN

Diese Übersichtskarten zeigen die Stärke und/oder den Effekt jedes Monsters, die Häufigkeit des Monsters im Spiel und die Ausrüstung, mit der es besiegt werden kann. Es gibt zwei Arten von Übersichtskarten: Monster und Spezial-Monster.

• ÜBERSICHTSKARTE „MONSTER“



• ÜBERSICHTSKARTE „SPEZIAL-MONSTER“



❄️ SPIELAUFBAU

1 Wählt gemeinsam oder zieht zufällig einen Abenteuerer und legt ihn in die Tischmitte.



2 Legt die sechs zu ihm passenden Ausrüstungsplättchen unterhalb vom Abenteuerer aus.



3 Mischt die Spezial-Monsterkarten und zieht zufällig 2 Karten. Legt die übrigen Spezial-Monsterkarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.



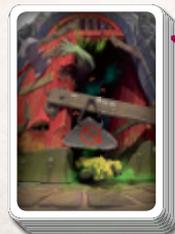
8 Legt die 5 Erfolgskarten in Reichweite, ihr werdet sie später brauchen.



7 Legt einen Ort für den Dungeonstapel fest: Hier werden in jeder Runde die Monsterkarten abgelegt. Wer zuletzt in einer Höhle war, beginnt das Spiel.



5 Legt die Lebenspunkttafel unterhalb der Plättchen ab und legt den Drachenmarker daneben.



4 Mischt die beiden Spezial-Monster unter die übrigen Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Abenteuerer.

6 Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte der Monster und eine der Spezial-Monster, die er vor sich ablegt, weiße Seite oben.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen die Spieler darum wetzern, wer als Abenteurer in den Dungeon darf (oder muss). Dort trifft dieser Spieler auf die Monster, die gerade alle Spieler in den Dungeon geschickt haben. Karte für Karte entscheidet jetzt über Sieg oder Niederlage.

RUNDENÜBERSICHT

Jede Runde hat 2 Phasen:

- Vorbereitungsphase
- Dungeonphase

VORBEREITUNGSPHASE

Diese Phase verläuft im Uhrzeigersinn. In deinem Zug musst du dich für eine dieser beiden Möglichkeiten entscheiden: **Eine Karte ziehen** oder **Passen**.

• 1 KARTE ZIEHEN

Wenn du eine Karte ziehst, nimmst du die oberste Karte des Monsterstapels. Sieh sie dir an, ohne sie den anderen zu zeigen. Jetzt musst du dich für eine dieser Möglichkeiten entscheiden:

1. Das Monster in den Dungeon legen. Lege die Monsterkarte verdeckt auf den Dungeonstapel. Dieser Stapel enthält alle Monster, denen sich der Abenteurer stellen muss, wenn er den Dungeon betritt.

Hinweis: Du darfst die Anzahl der Monsterkarten jederzeit nachzählen, aber du darfst dir die Karten nicht ansehen.

2. Das Monster verdeckt vor dir ablegen. Lege die Monsterkarte verdeckt vor dir ab, nimm einen beliebigen Ausrüstungsmarker vom Abenteurer und lege ihn auf diese Karte. Monster und Ausrüstung sind für den Rest dieser Runde aus dem Spiel.

Hinweis: Wenn du eine Monsterkarte ziehst, aber beim Abenteurer keine Ausrüstung mehr liegt, **MUSST** du das Monster in den Dungeon legen.

Sobald du deine Wahl getroffen hast, ist dein Zug vorbei und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist am Zug.

Hinweis: Wenn der Monsterstapel leer ist, **MUSST** du **passen**.

• PASSEN

Wenn du **passen** willst oder **musst**, nimmst du an dieser Runde nicht länger teil. Du wirst erst in der nächsten Runde wieder mitspielen.

Sobald **alle Spieler bis auf einen gepasst haben**, endet die Vorbereitungsphase. Der übrig gebliebene Spieler **muss** den Dungeon alleine betreten, mit der Ausrüstung, die der Abenteurer jetzt noch hat. Nur für diesen Spieler geht es jetzt mit der Dungeonphase weiter.

DUNGEONPHASE

Nur der letzte Spieler, der nicht gepasst hat, schlüpft in die Rolle des Abenteurers.

Zuerst werden seine Lebenspunkte (LP) berechnet: Zählt die LP des Abenteurers und die seiner verbliebenen Ausrüstung, die LP verleiht, zusammen. Legt den Drachenmarker auf das entsprechende Feld der Lebenspunkttafel.



Danach deckt der Spieler eine Karte des Dungeonstapels nach der anderen auf. Er beginnt mit der zuletzt gelegten, obersten Karte:

- Wenn der Spieler ein Monster aufdeckt, das von einer im Spiel befindlichen Ausrüstung besiegt werden kann, wirft er das Monster ab, ohne LP zu verlieren.

Hinweis: Wenn die Ausrüstung, mit der er das Monster besiegt hat, das -Symbol trägt, muss er die Karte abwerfen. Diese Karte darf der Abenteurer nur einmal nutzen. Für spätere Monster steht sie nicht mehr zur Verfügung.

- Wenn der Spieler ein Monster aufdeckt, das von keiner im Spiel befindlichen Ausrüstung besiegt werden kann, verliert er LP in Höhe der Stärke des Monsters. Zieht den Drachenmarker auf der LP-Tafel um entsprechend viele Felder auf den neuen Wert. Danach wird das Monster abgeworfen.

Hinweis: durch bestimmte Monster erhält der Spieler LP. In so einem Fall zieht ihr den Drachenmarker auf der LP-Tafel um entsprechend viele Felder auf den neuen Wert.

- Wenn der Spieler ein Spezial-Monster aufdeckt, wendet er seinen Effekt an, der Drachenmarker auf der LP-Tafel wird ggf. um entsprechend viele Felder gezogen und er wirft das Spezial-Monster ab.

Hinweis: Eine Beschreibung der Spezial-Monster befindet sich am Ende der Spielregel.



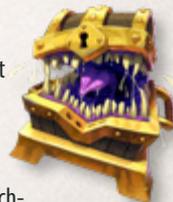
Die Dungeonphase endet, sobald eine dieser Situationen eintritt:

- Der Spieler hat alle Monster im Dungeon besiegt und er hat noch mindestens 1 LP. **Der Spieler nimmt sich eine Erfolgskarte.** Ist es seine zweite Erfolgskarte, hat er das Spiel gewonnen!
- Der Drachenmarker erreicht das Feld 0 LP und es gibt keine Ausrüstung, die den Spieler wiederbeleben kann. **Der Spieler dreht seine Übersichtskarte auf die rote Seite. Er hat sein erstes Leben verloren.** Wenn seine Übersichtskarte bereits die rote Seite zeigt, scheidet er aus dem Spiel aus. Sollten alle Spieler bis auf einen ausgeschieden sein, gewinnt dieser verbliebene Spieler das Spiel.

Deckt alle abgeworfenen Monster auf. Die Runde ist vorbei. Falls noch niemand gewonnen hat, beginnt eine neue Runde.

NEUE RUNDE

Mischt alle Monster und legt deren Stapel verdeckt auf den Tisch. Der Spieler, der gerade im Dungeon war, wählt den Abenteurer der nächsten Runde (Nekromant, Prinzessin, Ninja oder Barde). Er legt diesen Abenteurer und dessen Ausrüstung in die Tischmitte. Jetzt kann eine neue Runde beginnen. Startspieler ist derjenige, der zuletzt in den Dungeon gegangen ist.



SPIELEND

Das Spiel kannst du auf eine der folgenden Weisen gewinnen:

- Du erhältst eine zweite Erfolgskarte.
- Alle anderen Spieler sind aus dem Spiel ausgeschieden.



ERLÄUTERUNGEN ZUR AUSTRÜSTUNG



REANIMATIONS-KNOCHEN: Die Reanimations-Knochen können mehrfach genutzt werden. Wenn du LP erhältst (durch den blutigen Zauberstab und/oder die Besessenheits-Schriftrolle), kannst du die Reanimations-Knochen erneut nutzen, wenn du stirbst. Liegen deine LP bei 1, wenn du stirbst, kannst du die Reanimations-Knochen jedoch nicht nutzen.



RAUCHBOMBE: Du kannst die Rauchbombe nicht abwerfen. Wenn die Rauchbombe die einzige beim Abenteuer verbliebenen Ausrüstung ist, kannst du sie nicht benutzen.



GROSSSCHWERT: Bevor du den Dungeon betrittst, wählst du einen anderen Spieler, egal ob schon ausgeschieden oder noch im Spiel.



FAMILIENKRONE: Schaden wird um 2 reduziert, allerdings ändert sich die Art des Monsters nicht.
Beispiel: Ein Vampir verursacht nur noch 2 Punkte Schaden, bleibt aber ein Vampir.



KÖNIGLICHES SZEPTER: Das zweite Monster jeder Art wird besiegt, selbst wenn das erste Monster derselben Art bereits besiegt wurde (sie müssen lediglich im Dungeon sein). Gibt es ein drittes Monster (z.B. Spezial-Monster) derselben Art im Dungeon, wird auch dieses ignoriert.



BETÖRUNGS-FLÖTE: Bekämpft Goblins. Pro Goblin, den du so besiegst, reduziert der Barde den von den nächsten Monstern erzeugten Schaden um 1. Wie bei der Familienkrone der Prinzessin ändert sich die Art des Monsters nicht.
Beispiel: Ein Vampir bleibt ein Vampir, also auch ein gerades Monster mit Stärke 4, sogar wenn der erlittene Schaden durch die Betörungs-Flöte reduziert wurde.



ELFENHARFE: Solange deine LP unter 5 liegen, verursachen alle Monster mit ungerader Stärke nur 1 und alle Monster mit gerader Stärke nur 2 Schaden. Dieser Schaden kann sogar noch weiter durch die Betörungs-Flöte reduziert werden.



GLÜCKSPFENNIG: Du darfst ein Monster mit gerader Stärke ignorieren und den Glückspfennig behalten. Wenn das nächste Monster, dem du begegnest, ebenfalls gerade Stärke hat **und nicht mit einer anderen Ausrüstung besiegt wird**, besiegst du es und machst so weiter, bis dir ein Monster mit ungerader Stärke begegnet. Dann wird der Glückspfennig abgeworfen. Wenn das Monster weder ungerade noch gerade Stärke hat, wendest du den Effekt des Monsters an und der Glückspfennig bleibt im Spiel, bis du einem Monster mit ungerader Stärke begegnest.
Beispiel: Du stellst dich einem Vampir mit Stärke 4 und beschließt, ihn mithilfe des Glückspfennigs zu ignorieren. Danach begegnest du dem Dämon mit Stärke 7 und wählst dein Tanzendes Schwert, um ihn zu besiegen. Du darfst deinen Glückspfennig weiter benutzen: Wenn das nächste Monster gerade Stärke besitzt, besiegst du es. Ist es jedoch ungerade und du kannst es mit keiner anderen Ausrüstung besiegen, musst du deinen Glückspfennig abwerfen.

BESCHREIBUNG DER SPEZIAL-MONSTER



FEE: Die Fee hat Stärke 0 und gilt als Monster mit gerader Stärke. Sie hat keinen Effekt.



BEGLEITER: Der Begleiter hat keine Stärke (und ist daher weder gerade noch ungerade), allerdings erlaubt er es dir, das nächste Monster im Dungeon zu ignorieren.



IMITATOR: Die Stärke des Imitators entspricht der Anzahl von Ausrüstungsmarkern, die du in dem Augenblick hast, in dem du dem Imitator im Dungeon begegnest. Seine Stärke kann zwischen 0 (wenn du keine Ausrüstung mehr hast) und 6 liegen (wenn du noch deine komplette Ausrüstung hast).



GELATINEWÜRFEL: Der Gelatinewürfel hat keine Stärke (und ist daher weder gerade noch ungerade), zwingt dich aber, einen Ausrüstungsmarker deiner Wahl abzuwerfen.

Wenn du beim Treffen auf den Gelatinewürfel keinen Marker mehr hast, ignorierst du ihn.

Wenn du eine Ausrüstung mit LP+ abwerfen willst, verlierst du sofort die entsprechende Zahl LP. Mit dem Drachenmarker auf der LP-Tafel werden deine neuen LP angezeigt.



DER GRAF: Der Graf wird zum Vampir mit Stärke 4, wenn du noch keine Erfolgskarte hast. Allerdings verliert er seine Vampireigenschaft und erhält Stärke 8, wenn du bereits eine Erfolgskarte besitzt.



GESTALTWANDLER: Der Gestaltwandler nimmt folgende Eigenschaften an:

- **Stärke in Höhe seiner Position im Dungeon:** ist er das vierte Monster, dem du begegnest, ist seine Stärke 4, ist er das siebte Monster, ist seine Stärke 7 usw.
- **Die Identität des entsprechenden Monsters:** ist er das vierte Monster, dem du begegnest, wird er ein Vampir mit Stärke 4.

Hinweis: Wenn du dem Gestaltwandler nach deinem neunten Monster im Dungeon begegnest, nimmt er die Stärke seiner Position im Dungeon an, hat aber keine Identität.

Beispiel: Du begegnest dem Gestaltwandler als 10. Monster im Dungeon, also hat er Stärke 10 und keine Identität.

VARIANTE

Wir schlagen folgende Variante vor: Im ersten Zug der Vorbereitungsphase müssen gezogene Karte in den Dungeon gelegt werden.





MONSTERLISTE



GOBLIN
Stärke 1



VAMPIR
Stärke 4



DÄMON
Stärke 7



SKELETT
Stärke 2



GOLEM
Stärke 5



DRACHE
Stärke 9



ORK
Stärke 3



LICH
Stärke 6



Welcome back to the Dungeon ist thematisch angelehnt an Masato Uesugi **Welcome to the Dungeon**. **Welcome to the Dungeon** wird zum Spielen des eigenständigen **Welcome back to the Dungeon** nicht benötigt. Ihr könnt jedoch das Material beider Spiele kombinieren.



CREDITS

AUTOREN: Masato Uesugi & Antoine Bauza • **ILLUSTRATIONEN:** Paul Mafayon
PROJEKTLEITUNG: Virginie Gilson • **SPIELREIHEN-MANAGER:** Ludovic Papais
ÜBERSETZER: Michael Kröhnert • **DEUTSCHE REDAKTION:** Simon Hopp
DANK DER AUTOREN: Besonderer Dank an Yannick Deplaedt und die Stammbesucher von La Cafetière für Spieltests und Ideen.

© 2018 IELLO. IELLO, WELCOME BACK TO THE DUNGEON und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO, 9 avenue des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT, FRANCE. Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **ATTENTION!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **AVVERTENZE!**

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **WARNING!** Not suitable for children under 3 years. This product contains small parts that can be swallowed.

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, Deutschland.

