

# PHASEN EINER RUNDE

**(1) Tür Öffnen:** Zieh eine Karte von dem Dungeonstapel und decke sie auf. Ist es ein Monster, musst du es bekämpfen.

Führe den Kampf vollständig durch, bevor du weitermachst. Solltest du es töten, steigst du eine Stufe auf (oder bei großen Monstern auch zwei Stufen, aber das steht dann auf der Karte).

Sollte die Karte ein Fluch, sein wirkt dieser sofort (falls das geht) und die Karte wird dann abgelegt.

Solltest du eine andere Karte ziehen, darfst du sie entweder auf deine Hand nehmen oder sie sofort spielen.

**(2) Auf Ärger aus sein:** Solltest du KEINEM Monster begegnen, wenn du zum ersten Mal die Tür öffnest, kannst du nun ein Monster von deiner Hand spielen (falls du eins hast) und es bekämpfen. Spiele kein Monster, mit dem du nicht fertig werden kannst, wenn du dir nicht sicher bist, ob du Hilfe bekommst.

**(3) Raum Ausplündern:** Solltest du das Monster getötet haben, nimm soviel Schätze, wie auf der Monsterkarte verzeichnet waren. Zieh sie verdeckt, wenn du das Monster allein erschlagen hast, oder offen, wenn du Hilfe hattest.

Solltest du einem Monster begegnet, dann aber weggelaufen sein, darfst du den Raum nicht plündern.

Solltest du keinem Monster begegnet sein, durchsuchst du den leeren Raum ... zieh eine zweite Karte von dem Dungeonstapel, verdeckt, und nehme sie auf deine Hand.

**(4) Milde Gabe:** Wenn du zuviele Karten auf deiner Hand hast (mehr als 6 für Zwerge, mehr als 5 für alle anderen), gib die übrigen Karten an den *lebenden* Spieler mit der niedrigsten Stufe. Gibt es mehr als einen Spieler mit der niedrigsten Stufe, teile die Karten so gleichmäßig wie möglich unter ihnen auf, wobei es an dir ist zu entscheiden, wer die größere Hälfte bekommt. Solltest DU die niedrigste Stufe haben oder einer von denen mit der niedrigsten Stufe sein, lege die übrigen Karten ab. Jetzt kommt der nächste Spieler an die Reihe.