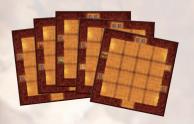
MYSTERIOUS UNGEONS

Alter 6+ 1 bis 5 Spieler Spieldauer: 20 min

SPIELANLEITUNG

IN DER VERPACKUNG ENTHALTEN

5 Spielfelder



100 Karten der Unterwelt (je 20 für jeden Spieler)



Spielanleitung



60 gelbe Punktechips



15 rote Punktechips



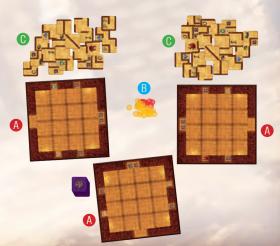
ZIEL DES SPIELS

Während des Spiels verteilen die Spieler die Karten der Unterwelt auf ihren jeweiligen Spielfeldern. Am Ende des Spiels begibt sich jeder auf die Reise durch die eigenen Gänge der Unterwelt. Jeder in der Unterwelt gefundene Schatz ist 1 Punkt wert und bei jedem Zusammentreffen mit einer dunklen Gestalt verliert man 2 Punkte. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELVORBEREITUNG

A Jeder Spieler legt ein **Spielfeld (Eingang zur Unterwelt zeigt zum Spieler)** vor sich hin.
B Die **Punktechips** werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich **20 Karten der Unterwelt in der jeweiligen Farbe** (die Karten unterscheiden sich durch ihre unterschiedliche Rückseite). Das jüngste Mitglied in der Spielrunde mischt seinen Kartenstapel gut durch und legt den Stapel mit den Abbildungen nach unten vor sich hin. Die übrigen Spieler legen ihre Platten neben sich, mit den Abbildungen nach oben.



SPIELVERLAUF

Das jüngste Mitglied in der Spielrunde nimmt das oberste Kärtchen von seinem Stapel und zeigt es den anderen Mitspielern, die dann jeweils die gleiche Karte aus ihrem Kartenvorrat nehmen. Alle Spieler legen diese Karte auf ein beliebiges freies Feld ihres Spielfelds und können sie dabei in jede Richtung drehen. Danach nimmt das jüngste Mitglied der Spielrunde die nächste Karte von seinem Stapel und zeigt diese den übrigen Spielern. Das wiederholt sich nun so lange bis bei jedem Spieler 16 Karten auf dem Spielfeld verteilt liegen.

PUNKTE ZÄHLEN

Nach dem das Spielfeld befüllt wurde, begeben sich die Spieler auf die Reise durch die selbst gebauten Gänge. Mit den gelben Chips werden die in der Unterwelt entdeckten Schätze markiert und mit den roten die dunklen Gestalten, auf die man trifft.

Achtung! Die Reise durch die Unterwelt beginnt immer am Eingangsfeld.

Jeder Schatz, auf dem ein gelber Chips liegt, gibt 1 Punkt und jede dunkle Gestalt, auf der ein roter Chip liegt, zieht **2 Punkte** ab. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Beispiele für Schätze:















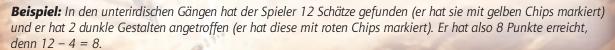
dunkle Gestalten:











Bei jeder Spielrunde werden 16 von 20 Karten der Unterwelt verwendet. Dadurch wird jede Spielrunde einzigartig.

Die Spieler können sich für **mehrere Spielrunden** hintereinander entscheiden. Nach jedem Spiel werden die jeweils erreichten Punkte aufgeschrieben. Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Punkte erreicht hat.

Fehlen dir die Mitspieler, dann versuch es mal mit der **Variante für 1 Person**. Versuche, so viele Punkte wie möglich zu erreichen.

VARIANTE "SCHRITT FÜR SCHRITT"

Diese Spielvariante ist in einem wesentlichen Punkt anders als die normale Form und damit eben auch etwas schwieriger.

Bei Spielbeginn nimmt das jüngste Mitglied in der Spielrunde das oberste Kärtchen von seinem Stapel und zeigt es den anderen Mitspielern, die dann jeweils die gleiche Karte aus ihrem Kartenvorrat nehmen. Jeder Spieler legt dieses Kärtchen **auf eines der beiden Felder am Eingang** in die Unterwelt.

Jedes Kärtchen muss so an die bereits auf dem Spielfeld liegenden Kärtchen angelegt werden, dass sie sich an mindestens einer Seite berühren. Die übrigen Spielregeln verändern sich nicht.



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25 81-155 Gdynia, Polska www.trefl.com

Autor: Reiner Knizia
Bilder: Tomek Larek
Inhaltliche Gestaltung: Jarosław Basałyga, Adam Bukowski
Grafische Gestaltung: Adam Strzelecki, Tatsiana Korbut
Technische Gestaltung: Grzegorz Traczykowski
Übersetzung ins Deutsche: Regina Stülpner
© 2022 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.



