



Dungeonology

the
expedition

REGELBUCH



LUDUS MAGNUS
STUDIO

DUNGEONOLOGY: THE EXPEDITION

Willkommen in Rocca Civetta, einer liebreizenden kleinen Stadt im italienischen Hinterland. Hier hat eine der seltsamsten Universitäten, die das menschliche Auge je erblickt hat, ihren Sitz.

Einer der Fachbereiche hier ist Dungeonology – eine Studienrichtung, bei der es um die Erforschung von anderen Kulturen geht – vor allem um untypische oder mythische!

Der Lehrstuhl in Dungeonology ist aufgrund eines „Unfalls“ derzeit leer und der Dekan der Universität sucht einen würdigen Nachfolger. Die Bewerbungen von Frauen sind dabei ausdrücklich erwünscht!

Du – ja genau Du! – siehst aus, als wärest Du für die Nachfolge perfekt geeignet!

Dungeonology spielt in der Welt von Nova Aetas und hat die Erforschung neuer Kulturen zum Ziel, um deren Sitten und Bräuche kennen zu lernen.

Dazu werden sich eure Gelehrten in einen Dungeon begeben und dort so viele Informationen über die dort lebenden Leute sammeln wie möglich. Wenn ihr ausreichend Informationen gesammelt habt, könnt ihr versuchen, eine Thesen über die Kultur aufzustellen und somit den Wettkampf um den Lehrstuhl für euch zu entscheiden.

CREDITS



Projektleitung: Andrea Colletti

Spieledesign: Diego Fonseca, Danilo Guidi

Entwicklung: Ludus Magnus Studio

Lektorat: Frank Calcagno

Leitung Geafikdesign: Diego Fonseca

Grafikdesign: Paolo Scippo

Künstlerische Leitung: Andrea Colletti

Konzeptkünstler: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

3D-Minuaturendesign: Fernando Armentano

Miniaturen: Tommaso Inecchi

Web Editoren: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli

Kickstarter-Management: Andrea Colletti

Übersetzung: Andreas Micheel

Produktionsleitung: Vincenzo Piscitelli

Spieletester: Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene, Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo, Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi, Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Michele "Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games Night, Modena Play.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

CONTENTS



Dungeonology: The Expedition	2	Information Cubes Keywords	22
Credits	2	<i>Example: Drop</i>	22
CONTENTS	3	<i>Example: Give</i>	22
Game Components	4	Intern Cards	23
The Game... Briefly	5	Protected Information Cubes	23
Game Setup	8	5. End of Turn Phase	23
Reserve	9	Jinx Cards	23
Exalted!	10	Omega Fraternity	23
Scholar Cards and Note Board	10	Maximum Alert & End Game	24
Trick Cards	12	MAXIMUM ALERT	24
Subterfuge Cards	12	HOW THE GAME ENDS	24
Trick Cards' Timing	12	Panic Cards	24
Social Cards	12	Various Game Elements	25
Effects Icons	13	Randomizer Deck	25
Divination	13	<i>Example: Randomize</i>	25
Magic Cards	13	University and Drawing Students	26
Fate Cards	13	Alert Cards	26
Exploration Cards	13	Campus	27
Notoriety Cards	13	Boss	27
Game Objective	14		
Students and Game Timing	14		
Game Turn	14		
Turn Sequence	14		
1. Thesis Submission	15		
Knowledge Token	15		
Clan Card	15		
2. Rest Phase	15		
Exhaustion Token	15		
3. Movement Phase	16		
Dungeon Zones	16		
Starting Tile	16		
Moving and Placing New Zones	17		
<i>Example: placing New Zones</i>	17		
Entering Zones	18		
Zone Effects	18		
Information Cubes	18		
Zone Tokens	19		
Stairs	19		
<i>Example: Trap Tokens</i>	19		
<i>Example: Stairs</i>	19		
4. Action Phase	20		
Study	20		
<i>Example: Study</i>	20		
Espionage	21		
Trick Card: ACTION	21		
Zone Effect: ACTION	21		
<i>Example: Espionage</i>	21		

The base game is supplied with one civilization and Boss with multiple Clans. Future Expansions will add more civilizations (and Bosses).

GAME COMPONENTS



- 1 Modelle der Gelehrten (4)
- 2 Laetus Boss
- 3 Bosskarte
- 4 Campus, Panikkarten (3), Alarmkarten (3), Clankarten (3)
- 5 Universitätsbeutel
- 6 Studenten (40 normale, 5 ruchlose)
- 7 Informationswürfel (64)
- 8 Zonen (19)
- 9 Trickkarten (100)
- 10 Zufallskarten (16)
- 11 Fluchkarten (15)
- 12 Assistentenkarten (10)
- 13 Notizbücher (4)
Gelehrtenkarten (4)
- 14 Marker (36)



DAS SPIEL... IN KÜRZE



In Dungeology: Die Expedition bekommen die Spieler in der Rolle von **Gelehrten (1)** eine schwierige Aufgabe vom Dekan der Universität von Rocca Civetta gestellt: Die beste Thesis über eine geheimnisvolle Rasse aufzustellen, die in einem entlegenen Dungeon wohnt.

Um erfolgreicher als ihre Mitstreiter zu sein, müssen die **Gelehrten Informationswürfel (2)** sammeln, welche die Geheimnisse der gewählten Rasse repräsentieren, die ihr ausgewählt habt. Ihr findet diese Informationswürfel in den **Zonen (3)** des Dungeons, in denen die Informationswürfel beim Aufdecken zunächst platziert werden.



Um einen Informationswürfel einzusammeln, musst Du verstohten vorgehen. Der Wert der **Verstohlenheit** ergibt sich aus dem **Bonuswert** (blaue Zahlen, oben links) von ausgespielten **Karten. (4)**

Wenn der Wert der **Verstohlenheit** größer oder gleich dem **Alarmwert der Zone (5)** ist, darfst Du einen oder mehrere Würfel einsammeln.

Allerdings ist der Alarmwert bei weitem nicht die einzige Gefahr in den Zonen!



Einige **Zonen haben Effekte (6)**, die Dir entweder helfen können oder Dich bei Deinen Untersuchungen sabotieren. Die größte Gefahr lauert allerdings im **Boss-Zoneneffekt (7)**: Wenn ein Gelehrter eine Zone mit einem solchen Symbol betritt, wird der schreckliche **Boss (8)** des Dungeons geweckt, der euch alle ab sofort verfolgen wird!

Die eingesammelten Informationswürfel platzieren die Gelehrten auf ihrem **Notizbuch (9)** in der Spalte der Farbe, die dem Würfel entspricht. Dabei wird der Würfel immer so weit unten wie möglich platziert. Direkt über dem Würfel **(10)** könnt ihr direkt erkennen, **wie viele Punkte diese Spalte wert ist** (in diesem Fall +2)

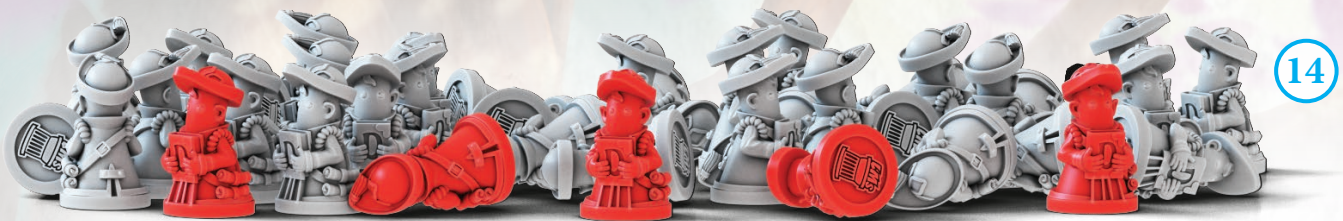


Gelehrte können **Trickkarten** spielen, um ihre Forschungen zu vereinfachen oder Gegner zu behindern. Dazu nutzen sie statt des Bonuswertes den **Haupt- (11)** oder den **Nebeneffekt (12)** einer Karte.



Mit den **Zufallskarten (13)** könnt ihr während des Spieles zufällige Ereignisse bestimmen, wann immer euch das Spiel dazu auffordert.





14

Gelehrte werden auf ihrer Mission von **Studenten (14)** unterstützt.

Studenten werden in den Beutel getan, der die **Universität (16)** repräsentiert. Einige Effekte bedingen, dass Studenten aus dem Beutel gezogen werden, während andere das **Opfern** eines Studenten voraussetzen.



16



18

17

Im **Campus (17)** außerhalb des Dungeons findet ihr verschiedene Informationen über eben diesen. Am **Lagerfeuer (18)** werden die Studenten platziert, die während des Spiels aus dem Beutel gezogen werden.

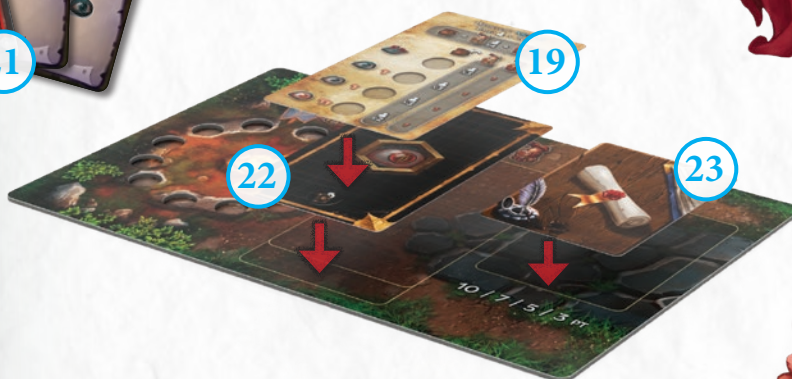
Einige Effekte erlauben es, Studenten vom Lagerfeuer zu holen. Dies geht natürlich nur dann, wenn dort auch Studenten sind.

Eine **Alarmkarte (19)** wird im Campus platziert und zeigt zum einen an, wie viele Studenten zunächst in die Universität (den Beutel) getan werden und zum andern, wie der Beutel wieder neu befüllt wird jedes Mal, wenn ein **ruchloser Student (20)** gezogen wird. Diese bösen

Studenten der **Omega Bruderschaft** versuchen auf jede erdenkliche Weise, euren Erfolg zu verhindern. Ruchlose Studenten werden, wenn sie gezogen werden, auf der **Alarmkarte** platziert und erschweren so die Forschung. Wer einen solchen Studenten aus der Universität gezogen hat, wird auch den Effekt einer **Fluchkarte (21)** zu spüren bekommen.



21



19

22

23

Eine **Panikkarte (22)** wird unter die Alarmkarte gelegt. Wenn für das Platzieren auf der Alarmkarte aber kein Platz mehr ist, wird die Panikkarte aufgedeckt. Wenn das passiert, beginnen die Einwohner des Dungeons aktiv damit, euch aus ihrem Reich zu verscheuchen, was das Ende des Spiels in wenigen Spielzügen bedeuten wird.



20

Abschließend gibt es auf dem Campus noch die **Clankarte (23)**, die zufällig ausgewählt und verdeckt platziert wird.

Diese Karte zeigt an, über welchen Clan es gilt, eine Thesis zu verfassen. Dabei **verändert jede Clankarte den Wert der Informationswürfel (24)**, so dass es für die Gelehrten, die sie noch nicht kennen, schwerer ist, einzuschätzen, wie viele Punkte sie gerade wirklich haben.

Die Clankarte zeigt ebenfalls an, wie viele **Punkte (25)** man haben muss, um die **Thesis erfolgreich aufzustellen**. Diese Punkte repräsentieren die Schwierigkeit, diesen speziellen Clan zu erforschen. Um diese Punkte zu erreichen, muss man die Punkte aller eingesammelten Informationswürfel zusammenzählen, wobei ihr die Veränderungen durch die Clankarte berücksichtigt **(24)**.



☆☆ Auf dem Notizbuch sind neben dem Zeichen für die Thesis **2 Sterne (26)** abgebildet. Diese zeigen an, dass, unabhängig vom aktuellen Punktwert eine Thesis nur dann formuliert werden kann, wenn man mindestens zwei Sterne durch das Sammeln der Informationswürfel erreicht hat **(27)**.



Das Erreichen der Sterne allerdings hat nicht nur positive Auswirkungen! Wenn Du einen Stern erwirbst, werden alle anderen Gelehrten, die weniger Sterne erreicht haben, **besonders motiviert (28)** und dürfen ihre Gelehrtenkarte umdrehen. Die Charaktere bleiben in der motivierten Form, bis sie genauso viele oder mehr Sterne haben wie der oder die Gelehrte mit den meisten Sternen.

Das Ende einer Partie Dungeonology: Die Expedition kann auf verschiedene Arten eingeleitet werden: Entweder werden zu viele ruchlose Studenten aus der Universität gezogen oder jemand formuliert erfolgreich die Thesis.

Am Ende des Spiels berechnen alle Spieler ihre Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten darf ab sofort die **Dungeonology-Fakultät leiten!**



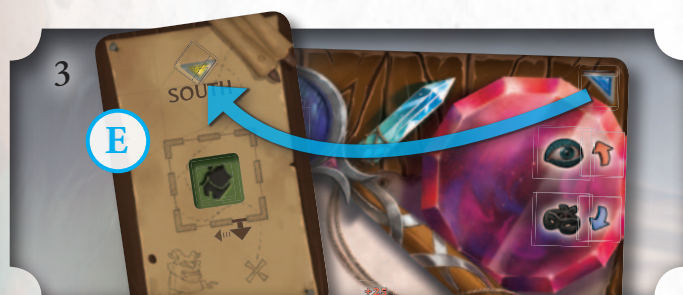
SPIELAUFBAU



Dungeonology wird in folgenden Schritten einfach aufgebaut:



1. Jeder nimmt sich ein **Notizbuch (A)** und setzt sein Studienrad auf 0 **(B)**. Dann wählt jeder einen **Gelehrten** aus (oder wählt ihn zufällig) **(C)** und platziert ihn mit der normalen Seite nach oben auf dem Notizbuch.
2. Jeder Spieler nimmt sich aus dem allgemeinen Vorrat **(T)** die Anzahl der **Studenten (D)**, die auf seiner Gelehrtenkarte angegeben ist.



3. Mischt das **Zufallskartendeck (E)** und zieht die oberste Karte. Wessen Notizbuch die gleiche farbliche Ecke hat wie die Zufallskarte, beginnt das Spiel.
4. Mischt das Deck mit den **Trickkarten (F)** und legt es so auf den Tisch, dass alle es bequem erreichen können. Abschließend zieht jeder eine Anzahl von Handkarten, die der Zugreihenfolge entspricht:
Erster Spieler: 1 Karte / Zweiter Spieler: 2 Karten / Dritter Spieler: 3 Karten / Vierter Spieler: 4 Karten.



5. Platziert den **Campus (G)** auf dem Tisch.
6. Wählt zufällig eine **Panikkarte (H)** und platziert sie verdeckt auf dem Campus, ohne dass ihr seht, um welche Karte es sich handelt. Die anderen Panikkarten kommen ungesehen in den Karton zurück **(T)**.
7. Wählt eine **Alarmkarte (I)** aus und platziert sie offen auf der Panikkarte.
8. Wählt zufällig eine **Clankarte (J)** und platziert sie verdeckt auf dem Campus, ohne dass ihr seht, um welche Karte es sich handelt. Die anderen Clankarten kommen ungesehen in den Karton zurück.

9



K

L

M

10



N

9. Mischt die Decks mit den **Flüchen (L)** und den **Zufallskarten (M)** und legt das Deck mit den **Assistenten (K)** griffbereit.
 10. Bosskarten haben zwei Profile (eines auf jeder Seite). Wählt aus, welche Seite (**N**) Ihr für dieses Spiel nutzen möchtet.

11



O

12



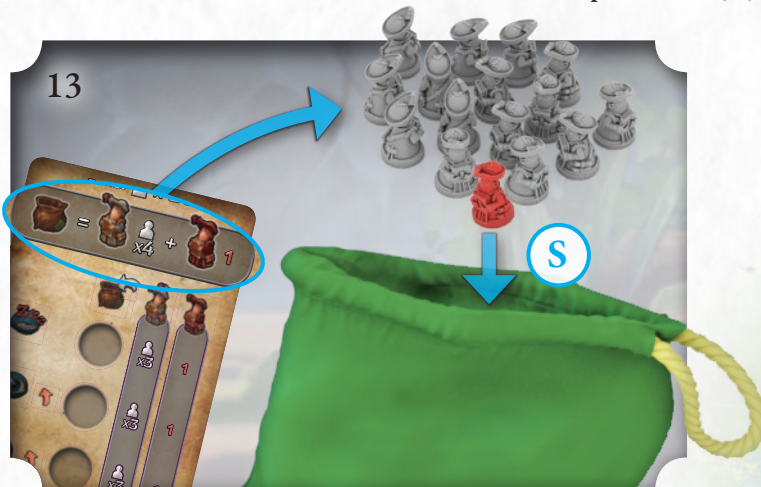
P

Q

R

11. Platziert die **Startzone (O)** (Feldlager) möglichst mittig offen auf dem Tisch, dann stellt jeder Spieler seine Figur darauf.
 12. Sortiert die **Zonen** nach ihren Rückseiten in drei **Stapel**: Ebene I (**P**), II (**Q**), und III (**R**).

13



S

13. Nehmt den **Universitätsbeutel (S)** und legt die Anzahl der Studenten rein, die auf der Alarmkarte angegeben ist (im Beispiel: 4 pro Spieler). Die Anzahl der ruchlosen Studenten ist ebenfalls angegeben.
 14. **Der erste Spieler** beginnt seinen Zug (siehe Seite 14). Bevor ihr allerdings zu spielen beginnt, braucht ihr ein paar Informationen über die Gelehrten, das Notizbuch und die Trickkarten.

T RESERVE

Das Spielmaterial, das nicht im Spiel ist, befindet sich in der Reserve. Einige Effekte können Spielkomponenten (Karten, Würfel...) aus dem Spiel in die Reserve bringen.





GELEHRTENKARTEN UND DAS NOTIZBUCH



Die Werte und Fähigkeiten der Gelehrten finden sich auf ihrer Karte.

Die Gelehrten reisen immer mit ihrem treuen Notizbuch, in dem sie die Informationen festhalten, um ihre Thesis erfolgreich aufzustellen und damit den Wettbewerb von Rocca Civetta zu gewinnen.

A **♂**

VALERIO **B**

THE SQUIRE

C **HEADBUTT**
1 Exhaustion token (you cannot avoid effect by sacrificing a Student) to target a Scholar in your Zone not targeted by this skill during this turn; then choose one:
• The Scholar Randomize to drop an Information Cube.
• The Scholar discards a random Trick Card, take that Trick Card.

D **E** **F** **G** **H** **I**

4 4 4 2

J **L**

10						
9		+26				
8	★	+14	K			
7		+12		+25		
6		+10	★	+15	+24	
5		+8		+12	+16	+23
4	★	+6	★	+9	+12	+15
3	↓	+4	↓	+6	+8	+10
2		+2		+3	+4	★
1		0		0	0	↓
	♠	♣	♠	♣	♠	♣
	2	3	4	5	6	

MOTIVIERT!

★ Wenn ein Spieler einen Stern in seinem Notizbuch erreicht, werden alle anderen Gelehrten, die weniger Sterne haben, motiviert. Deren Gelehrtenkarten, nun auf die andere Seite gedreht, zeigen neue Fähigkeiten und Werte. Ein motivierter Gelehrter bleibt motiviert, bis er selbst die meisten Sterne hat (alleine oder mit jemand zusammen).





A Geschlecht des Gelehrten

B Name und Titel: Name und Beruf des Gelehrten.

C Fähigkeiten: Jeder Gelehrte hat einige Fähigkeiten, mit denen er das Spiel zu seinen Gunsten beeinflussen kann.



D Studenten: Wenn Du Dir während der Phase Ausruhen Studenten nimmst, darfst Du so viele aus dem Campus nehmen, bis Du diese Anzahl hast (sofern im Campus welche sind).



E Handkartenlimit: Die maximale Anzahl von Trickkarten, die ihr auf der Hand halten dürft.



F Geschwindigkeit: Dieser Wert zeigt an, durch wie viele Zonen der Gelehrte in seinem Zug reisen darf.



G Gelehrtheit: Zeigt die maximale Anzahl der Informationswürfel an, die Du während einer Aktion Studieren nehmen darfst.



H Verstothenheitskombination: Wenn Du diese Kombination von Würfeln hast, erhältst Du einen **Studienbonus** (einmal im Spiel).





I Wissenskombination: Wenn Du diese Kombination von Würfeln hast, erhältst Du den **Wissensmarker**, der auf den vorgesehenen **Platz (J)** gelegt wird. Gelehrte mit diesem Marker können sich die Clankarte auf dem Campus ansehen und erhalten so einen Vorteil ihren Mitspielern gegenüber. Der Marker, einmal erworben, kann nicht mehr verloren gehen.



Thesissymbol

K Platz für Informationswürfel: Die Spalten dieses Bereiches werden mit den im Spiel gesammelten Würfeln von unten nach oben gefüllt. Unter jeder Spalte ist vermerkt, wie viel ein Würfel der entsprechenden Farbe wert ist. Dieser Wert ist u.a. relevant für die Aktion Spionage.

Informationswürfel, die auf Dein Notizbuch gelegt werden, erlauben Dir auch, die Sterne zu erlangen, die Du für das Übermitteln der Thesis benötigst. Zusätzlich können sie in den Spalten  auch einen Bonus für das Studieren auf dem Studienrad freischalten. Dies passiert  jedes Mal, wenn Du in einer Spalte so ein Symbol erreichst.



L Spielerfarbe: Manche Effekte im Spiel zielen auf einen bestimmten Spieler. Wenn also ein Effekt den roten Spieler betrifft, dann wisst ihr so, dass ihr gemeint seid.

M Studienrad: dieses Zahlenrad wird zu Beginn des Spieles auf 0 gedreht. Wenn es auf rote oder blaue Zahlen gedreht wird, werden Studienversuche dauerhaft modifiziert:



Studienmalus: Dieses Symbol zeigt an, dass das Rad einmal Richtung des roten Pfeiles gedreht werden muss.



Studienbonus: Dieses Symbol zeigt an, dass das Rad einmal Richtung des blauen Pfeiles gedreht werden muss.



Alarm: Zeigt den Alarmwert einer Zone an oder Modifikationen, die diesen verändern.



Verstothenheit: Zeigt Modifikationen, die euren Verstothenheitswert verändern.



TRICKKARTEN

Auf Trickkarten finden sich Aktionen und Fähigkeiten, die die Gelehrten nutzen können.

Jede Karte kann bis zu drei verschiedene Effekte haben; du kannst eine davon nutzen, dann wird sie abgelegt. Die Effekte sind:

1. Bonuswert: Dieser Wert bestimmt die Verstoehlenheit Deines Gelehrten während eines Studien- oder Spionagetests.



2. Haupteffekt: Über diesen Effekt könnt ihr spezielle Aktionen im Spiel durchführen. Der Name der Karte (A) und die Geschwindigkeit (B) beziehen sich dabei immer auf den Haupteffekt.

Jeder Teil des Haupteffektes muss von oben nach unten durchgeführt werden. Manche Karten geben vor, wann sie gespielt werden können.

Ein „/“ zwischen zwei Effekten bedeutet, dass Du Dich für eine Option entscheiden musst.



3. Nebeneffekt Jede Karte hat in ihrem unteren Bereich einen oder mehrere Nebeneffekte (Schicksalskarten haben einen Nebeneffekt oben und einen unten). Beim Ausspielen könnt ihr nur einen dieser Effekte wählen.



DAS TIMING VON TRICKS

Alle Trickkarten müssen komplett abgehandelt werden, bevor jemand anders eine andere Karte spielen kann (mit Ausnahme von Reaktionskarten).

Normalerweise werden Tricks nur während des eigenen Zuges gespielt, manchmal in einer bestimmten Phase:

- **Ausruhen**
- **Verstoehlenheitstest**
- **Aktion:** Wenn ihr eine Karte für den Haupteffekt spielt und dieser das Wort „Aktion“ beinhaltet, ersetzt dies eure reguläre Aktion.
- **Ende des Zuges**



Die Effekte von Trickkarten mit diesen Symbolen können auch in gegnerischen Zügen genutzt werden:

- Soforteffekt:** Erlaubt das Spielen der Karte zu jeder Zeit.
- Reaktion:** Kann jederzeit gespielt werden, auch als Antwort auf eine andere Karte. Der Reaktions-Effekt wird dann zuerst abgehandelt.



TÄUSCHUNGSKARTEN



Haupteffekt

Täuschungskarten helfen, Verstoehlenheitstests zu bestehen oder nehmen Gegnern Informationswürfel weg.

Nebeneffekt

Wenn dieser Effekt während eines Verstoehlenheitstests genutzt wird, kannst Du entweder den blauen Wert zur Verstoehlenheit oder den roten Wert zum Alarmwert hinzufügen.



GESELLSCHAFTSKARTE



Haupteffekt

Gesellschaftskarten bringen Deine Gegner dazu, zum Beispiel, indem Sie Dir Informationswürfel geben. Nett, nicht wahr?

Nebeneffekt

Opfere einen Studenten und wähle einen Spieler, der sich entscheiden kann, entweder zwei Karten zu ziehen oder eine zufällige Karte abzuwerfen.



EFFECTS ICONS

- GOOD**
- N Erhalte N Studenten aus dem Campus
 - N Bewege Dich maximal N Zonen
 - N Ein Spieler zieht N Karten
- DANGER**
- N Ziehe N Studenten aus dem Beutel und platziere sie im Campus.
- BAD**
- N Opfere N Studenten
 - N Erhalte N Erschöpfungsmarker
 - N Ein Spieler muss N Karten abwerfen
- STEALTH**
- +N Addiere N zur Verstoehlenheit während eines Tests
 - +N Addiere N zum Alarmwert während eines Tests
 - N **WAHRSAGEN**

Während eines Verstoehlenheitstests deckst Du die obersten N Karten vom Nachziehstapel auf, wählst eine und fügst den Bonuswert der Karte Deinem Verstoehlenheitswert oder dem Alarmwert der Zone hinzu.



MAGIEKARTEN



Haupteffekt

Der Haupteffekt erlaubt euch, verschiedene Zaubersprüche und/oder Effekte zu nutzen.

Nebeneffekt

Wenn Du diese Karte spielst, darfst Du einmal wahrsagen.



SCHICKSALSKARTEN

Haupteffekt

Der Haupteffekt ist lediglich ein deutlich erhöhter Bonuswert der Karte, der genutzt wird, um den Wert Deiner Verstoehlenheit zu erhöhen.

Nebeneffekt

Während eines Verstoehlenheitstests kann die Karte genutzt werden, um entweder den Test zu erleichtern (oben) oder erschweren (unten).



ERKUNDUNGSKARTEN

Haupteffekt

Die Erkundungskarten lassen euch leichter durch den Dungeon bewegen oder behindern andere in ihrer Bewegung.

Nebeneffekt

Zusätzlich zur regulären Bewegung könnt ihr mit der Karte so viele Zonen euch bewegen wie angegeben.



BEKANNTHEITSKARTEN

Haupteffekt

Mit diesen Karten könnt ihr die Aktionen anderer Gelehrter beeinflussen und Informationswürfel oder Studenten von ihnen stehlen.

Nebeneffekt

Ihr bekommt Gelehrte aus dem Campus (sofern verfügbar).



DER SPIELZUG

ZIEL DES SPIELS



Ihr gewinnt Dungeonology, wenn ihr die meisten Punkte habt durch...

- Abliefern der Thesis
- Sammeln von Informationswürfeln
- Assistenten
- Vermeiden von Flüchen

STUDENTEN UND TIMING



Viele Effekte im Spiel werden euch Studenten aus der Universität ziehen lassen.

Dabei kommen normale Studenten in den Campus an das Lagerfeuer.



Die **ruchlosen Studenten** der Omega-Bruderschaft wandern direkt auf die Alarmkarte und lassen den Unglücklichen, der sie zieht, eine Fluchkarte ziehen. Zusätzlich werden alle grauen Studenten am Lagerfeuer nun in die Reserve getan und ggf. der Alarmwert für alle Spieler erhöht (am Studienrad).



Wenn ein ruchloser Student das letzte Feld auf der Panikkarte (in diesem Beispiel das fünfte Feld) erreicht, geht das Spiel in die Phase „Großalarm“ über, die das Spielende einleitet.

Der **einzig andere Weg**, in die Phase „Großalarm“ zu kommen ist, eine Thesis erfolgreich abzuliefern.



ABLAUF EINES ZUGES



1. THESIS ABLIEFERN

(Optional; kann Großalarm auslösen)

Du versuchst, mit Deinen Erkenntnissen über den Clan eine Thesis aufzustellen.



2. AUSRUHEN

(kann Pflicht sein ; beendet Deinen Zug!)

Du ruhst Dich von den Beschwerden der Forschungsreise aus.

Meistgespielte Phasen!



3. BEWEGUNGSPHASE

Du erforscht den Dungeon



4. AKTIONSPHASE

Du kannst eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **Studieren:** Versuchen, Informationswürfel von einer Zone zu erlangen
- **Spionieren:** Versuchen, Informationswürfel von einem anderen Gelehrten zu erlangen
- **Aktion einer Trickkarte:** Spiele eine Karte mit „Aktion“ (siehe Seite 21)
- **Aktion eines Zoneneffektes:** Nutze einen Zoneneffekt als Aktion



5. ENDE DES ZUGES

Du ziehst Trickkarten und offenbarst Deine Fluchkarten.



1. THESIS ABLIEFERN

★ ★ Wenn Du mindestens zwei Sterne in Deinem Notizbuch gesammelt hast, kannst Du erklären, dass Du die Thesis abliefern willst, selbst wenn Du die **Clankarte** noch nicht kennst.

Verfährt wie folgt:

1. Du wirst zurück auf die **Startzone** platziert.
2. Schaue Dir die **Clankarte** an und **berechne** Deinen **Punktestand** anhand der Modifikationen auf der Karte. Bonuspunkte von Assistenten, Flüchen etc. werden jetzt noch nicht berechnet.
 - **ERFOLG:** Wenn der berechnete Wert mindestens dem Wert auf der Clankarte entspricht, erklärst Du, dass Dein Versuch erfolgreich war (ohne die Punktezahl zu verraten). Das Spiel geht direkt in die Phase „Großalarm“ über. Für Dich ist das Spiel jetzt zu Ende.
 - **FEHLSCHLAG:** Wenn der Wert nicht hoch genug ist, erklärst Du, dass der Versuch scheiterte. Du entfernst von Deinem Notizbuch den Würfel mit den meisten Punkten, ziehst eine Fluchkarte und beendest Deinen Zug... viel Glück beim nächsten Mal!



2. AUSRUHEN

Ihr könnt euch von den Strapazen des Erforschens ausruhen. Ausruhen ist **verpflichtend**, wenn Du Deinen Zug mit 3 **Erschöpfungsmarkern** beginnst.

If the Panic Card has been revealed, the Scholars cannot perform the Rest Phase.



1. Du wirst zurück auf die **Startzone** platziert.
2. Wirf eine **Fluchkarte** ab (siehe S. 23)
3. Wirf eine beliebige Anzahl **Handkarten** ab und ziehe dann Karten auf Dein Handkartenlimit auf.
4. Wenn Du weniger Studenten hast als auf Deiner Gelehrtenkarte angegeben, nimm Dir so viele Studenten vom Lagerfeuer, bis Du diese Zahl hast.
5. **Dein Zug endet**



ERSCHÖPFUNGSMARKER

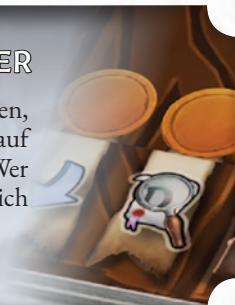
Diese Marker zeigen den wachsenden Grad an Ermüdung an.

- A Scholar can have a maximum of 3 Exhaustion tokens (eg. you cannot go beyond this limit by using an Ability that gives Exhaustion tokens).
- Whoever starts his turn with the maximum number of Exhaustion tokens, **must** perform the Rest Phase.
- When a Scholar gains one of these tokens, he/she can immediately **Sacrifice a Student** to avoid obtaining it.



WISSENSMARKER

Dieser Marker könnt ihr erlangen, wenn ihr die **Wissenskombination** auf eurem Notizbuch vorzeigen könnt. Wer einen solchen Marker hat, kann sich beliebig oft die Clankarte ansehen.



CLANKARTE

Die Rasse (z.B. Faun) des Dungeons, der von den Gelehrten erforscht wird, ist bekannt – nicht jedoch der spezielle Clan. Das Ziel des Spiels ist es also, so schnell wie möglich so viel wie möglich über diesen Clan herauszufinden.

In jedem Spiel wird nur eine Clankarte verwendet. Diese zeigt an, welche Informationen wie in ihren Punktwerten modifiziert werden.

- A.** **Illustration und Name des Clans**
- B.** **Zielwert für die Thesis:** Dieser Wert muss erreicht werden, wenn man erfolgreich eine Thesis formulieren will.
- C.** **Modifikationen:** Die Boni oder Mali für die Punkte in den jeweiligen Kategorien.





3. BEWEGUNG

Du darfst Dich so viele Zonen weit bewegen wie Dein **Bewegungswert** angibt oder bis Du gestoppt wirst.




Wenn die Zone bereits ausliegt, bewege Deine Figur einfach darauf, ansonsten **wird eine neue Zone platziert**.


ZONEN DES DUNGEONS




Jedes Feld repräsentiert einen bestimmten Teil des Dungeons, in dem der Clan lebt.

A Vertiefungen für Informationswürfel: Wenn die Zone platziert wird, lege hier die angegebenen Würfel aus der Reserve hin.

B Alarmwert: Wenn die Gelehrten versuchen, hier zu studieren, ist der Alarmwert die Grundschwierigkeit des Versuchs. 

C Durchgang: Jede Zone kann bis zu 8 Durchgänge haben. 

D Effekte: Einige Zonen haben Effekte, die die Gelehrten positiv oder negativ beeinflussen können.

E Dungeon Symbol, Ebene und Nummer: 
• Das Symbol zeigt die Rasse an, die im Dungeon lebt.
• Die Zahl auf der Rückseite zeigt an, in welcher Ebene die Zone sein wird (**G**).
• Die Zonen sind nummeriert, um sie besser identifizieren zu können.

F Name

H-I Türen: Einige Zonen haben Durchgänge, die mit Farben versehen sind. Man kommt nicht in die Zone hinein, wenn man nicht einen Würfel jeder gezeigten Farbe hat (heraus allerdings schon).



STARTZONE

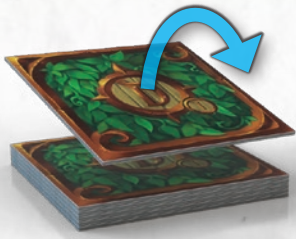
Alle Gelehrten starten das Spiel auf diesem Feld. Ihr erkennt es an der anderen Rückseite und der Schriftrolle auf der Vorderseite. Auf diesem Startfeld (Feldlager im Basisspiel – in der Zukunft kann es andere Startfelder geben) sind alle Gelehrten **immun** gegen Spionage, Karteneffekte aller Art und gegen den Boss. Zudem können sie dort selbst keine Karten spielen.



PLATZIEREN VON ZONEN



Wenn ein Gelehrter eine neue Zone betreten will:



1. Ziehe eine Zone vom Stapel derselben Dungeon-Ebene (I, II oder III).
2. 2) Verbinde sie mit der Zone, in der Dein Gelehrter steht, so dass mindestens ein Durchgang zwischen den beiden Zonen passt. Die Schrift aller Zonen muss dabei in dieselbe Richtung zeigen. Wenn die Zonen nicht verbunden werden können (weil z.B. keine Durchgänge passen), lege die Zone unter den Zonenstapel und ziehe eine neue. Wenn keine Zone passt, dann bewege Dich in eine andere Richtung.
3. 3) Wenn die Zone platziert ist, musst Du Dich hinein bewegen.

Wenn die Panikkarte aufgedeckt wurde, können neue Zonen nicht mehr platziert werden.



BEISPIEL: PLATZIEREN VON ZONEN



Adjacent



Zonen können angrenzend oder verbunden sein. Sie sind immer angrenzend, wenn sie nebeneinander liegen und verbunden, wenn sie einen gemeinsamen Durchgang haben (oder über einen Geheimgang verbunden sind).

ZONEN BETRETEN



Wenn Du eine Zone betrittst:

1. Wenn die Zone neu gelegt wurde, lege jetzt die Informationswürfel auf die Zone
2. Überprüfe, ob Zoneneffekte den Gelehrten jetzt betreffen.

Wann immer jemand durch einen Zoneneffekt oder eine Trickkarte gestoppt wird, verfällt die restliche Bewegung.

ZONENEFFEKTE



Die Symbole im oberen Bereich der Zone zeigen bestimmte Effekte, die die Gelehrten bei ihrer Erforschung betreffen und werden **von links nach rechts** abgehandelt.

Effekte mit einem **quadratischen** Symbol sind passiv und werden nur unter bestimmten Bedingungen aktiviert.



Immunität: Gelehrte auf diesem Feld können keine Trickkarten spielen oder von ihnen betroffen werden. Sie sind darüber hinaus immun gegen Spionage, gegnerische Fähigkeiten und den Boss.



Glück N / Pech N: Gelehrte, die auf diesem Feld studieren oder spionieren, machen Wahrsagen N und fügen dies entweder ihrem Verstoheitwert (**blaue Zahl**) oder dem Alarmwert (**rote Zahl**) hinzu.



Gefahr N: Wer hier einen Verstoheitstest nicht schafft, muss N Studenten aus dem Beutel ziehen (statt einem)



Hinterhalt N: Wer diese Zone betritt, muss N Studenten opfern. Wer dies nicht kann, erhält einen Erschöpfungsmarker.



Stopp: Wer auf dieses Feld kommt, dessen restliche Bewegungspunkte verfallen. Es ist möglich, sich mithilfe von Trickkarten weiter zu bewegen.



Zoll N: Wer diese Zone betritt, muss N Informationswürfel fallen lassen.



Treppen: Siehe nächste Seite



Boss: Wenn der Boss noch nicht im Spiel ist, erscheint er jetzt, ansonsten wird er aktiviert.

Effekte mit einem **runden** Symbol werden von Spielern aktiviert:



Biwak: AKTION - Wer seine Zone in diesem Feld beginnt und einen Informationswürfel derselben Farbe wie das Biwaksymbol besitzt, kann hier die Phase Ausruhen durchführen, ohne auf das Startfeld zurück zu müssen.



Geheimgang: Zonen mit dem gleichen Buchstaben im Symbol Geheimgang gelten als verbunden und können über diesen betreten werden.



INFORMATIONSWÜRFEL

Jede Farbe der Informationswürfel zeigt eine bestimmte Sorte von Informationen an, die unterschiedlich viele Punkte wert sind:

Kultur (20 Würfel / je 2 Punkte):
Informationen über die Gesellschafts- und Familienstruktur und über Fähigkeiten in Architektur oder Landwirtschaft.



Militär (15 Würfel / je 3 Punkte):
Informationen über die militärische Stärke und das Waffenarsenal des Clans.



Glaube (13 Würfel / je 4 Punkte):
Informationen über Magie, Religion oder Rituale.



Reichtum (10 Würfel / je 5 Punkte):
Informationen über die Schätze und Reichtümer des Clans.



Kastenwesen (6 Würfel / je 6 Punkte):
Informationen über die hierarchischen Strukturen und den Anführer des Clans.



MARKER IN ZONEN



Die folgenden Marker werden von Trick-Karten aktiviert. Einmal gelegt verbleiben sie für den Rest des Spiels auf der Zone und zählen wie Effekte auf den Zonen.



Teleport: AKTION - Bewege Dich auf ein beliebiges Feld des Dungeon zu teleportieren. Um dies zu nutzen, brauchst Du mindestens einen Glauben-Würfel.



Secret Passage: Fügt der Zone den Geheimgang X Effekt hinzu.



Falle: Der Marker fügt der Zone eine neue Falle hinzu. Diese Marker werden verdeckt gelegt und werden vor allen anderen Effekten einer Zone abgehandelt.

Der erste Gelehrte, der diese Zone betritt, dreht den Marker um und erleidet den angegebenen Effekt, dann wird die Falle abgelegt.

BEISPIEL: FALLENMARKER



Rebecca betritt die Zone "OLD ONES REPOSE", wo ein anderer Spieler einen Fallenmarker platziert hat. (A). Sie muss es umdrehen und findet den "Stopp"-Effekt (B), weswegen sie gezwungen ist, ihre Bewegung zu beenden. Der Marker wird dann abgelegt.

TREPPEN



Wenn zum ersten Mal ein Gelehrter diese Zone betritt:

1. Wähle eine angrenzende Ebene zu der Du Dich bewegen möchtest, die noch nicht mit dieser Ebene verbunden ist (angrenzend bedeutet von I nach II, von II nach I oder III und von III nach II)
2. Ziehe eine Zone vom passenden Stapel.
3. Verbinde sie, so dass mindestens ein Durchgang verbunden ist.
4. Platziere Treppenmarker auf den Durchgängen zwischen den Zonen.
5. Wenn die neue Zone Durchgänge zu anderen Zonen einer anderen Ebene hat, platziere Mauertoken auf die Durchgänge.



Stairs token



Wall token

BEISPIEL: TREPPEN

Rebecca betritt die Zone "Grand Baccharal" und findet dort den Treppeneffekt. Sie zieht dann vom Stapel mit der Ebene II eine Zone und legt diese an, wie sie möchte (Gaea's Dolmen, Ebene II). Sie verbindet beide Zonen mit einer Treppe und blockt den Durchgang zu "Shepard's Sanctuary" mit einer Mauer.





4. AKTIONSPHASE

Du kannst in Deinem Zug genau **EINE** der folgenden Aktionen durchführen:

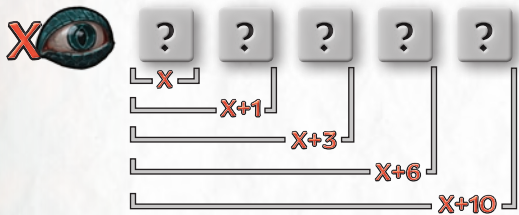
- **Studieren:** Der Versuch, Informationswürfel aus dem Dungeon zu erlangen
- **Spionieren:** Der Versuch, Informationswürfel von anderen Gelehrten zu erlangen
- **Trickkarte:** Aktion: Eine Karte von der Hand spielen, die als Aktion gekennzeichnet ist.
- **Zoneneffekt:** Nutze einen Zoneneffekt, der als Aktion gekennzeichnet ist.

STUDIERN



Um Informationswürfel von der Zone, in der Du stehst, zu erlangen, musst Du einen Verstoßenheitstest wie folgt ablegen:

1. Prüfe, welchen **Alarmwert** die Zone hat, in der Dein Gelehrter steht. Der Wert könnte ggf. durch die Anwesenheit des Bosses verändert sein.
2. Du entscheidest, wie viele **Informationswürfel** Du nehmen möchtest. Dabei musst Du die Würfel von links nach rechts nehmen und darfst maximal so viele wählen, wie die **Gelehrtheit** Deines Gelehrten angibt. Je mehr Würfel Du nehmen möchtest, desto schwieriger wird der Versuch, da der Alarmwert der Zone sich wie folgt verändert:



Wenn Du also 5 Würfel nehmen möchtest, wird der Alarmwert der Zone um +10 modifiziert.

3. Du kannst beliebig viele (mindestens 1) **Karten** von Deiner Hand abwerfen und den Bonuswert der Karten addieren. Das Ergebnis ist Dein Verstoßenheitstest für diesen Test.
4. Prüfe nun das Studienrad auf Deinem Notizbuch. Wenn die Zahl **blau** ist, kannst Du sie zur Verstoßenheit addieren, wenn sie **rot** ist, musst Du sie zum Alarmwert der Zone addieren.

An diesem Punkt können die Gegner versuchen, Deine Pläne zu durchkreuzen:

5. Im Uhrzeigersinn können nun alle Gegner Trickkarten ausspielen (nur für Nebeneffekte)
6. Wenn Du wieder an der Reihe bist, kannst Du abschließend weitere Trickkarten (nur Nebeneffekte) spielen und die Aktion somit beenden.



Wenn Dein Verstoßenheitstest nun gleich oder höher als der Alarmwert der Zone ist, dann war der Versuch ein **Erfolg** und Du kannst Dir die ausgewählten Würfel nehmen. Ansonsten war der Versuch ein **Fehlschlag**: Dein Gelehrter erhält einen Erschöpfungsmarker und Du ziehst einen Studenten aus der Universität.



BEISPIEL FÜR STUDIERN



Sofia will einen Informationswürfel in der Zone "Shepherd's Sanctuary" einsammeln. Dazu führt sie eine Aktion Studieren durch.

Sie benötigt mindestens einen Verstoßenheitstestwert von 4, weil die Zone einen Alarmwert von 3 hat und ihr Studienrad eine negative Modifikation von 1 zeigt.



Alarmwert der Zone + Studienrad

1. Sie spielt 3 Trickkarten, deren Bonuswert sich auf 4 addiert.
2. Ein anderer Gelehrter spielt den Hilfseffekt einer Täuschungskarte, welcher den Alarmwert auf 6 erhöht.



3. Sofia entscheidet sich dazu, den Hilfseffekt einer Karte zu nutzen, welcher ihr erlaubt, Hellschen:1 zu nutzen. Sie zieht eine 2 und erreicht einen Verstoßenheitstestwert von 6.



4. Der Verstoßenheitstest ist ein Erfolg und sie erhält den grünen **Kulturwürfel**, den sie in der Kulturleiste so weit unten wie möglich ablegen muss. Da dort noch kein Würfel lag, hat sie in der Spalte nun 2 Punkte.

SPIONAGE



Du kannst mit der Aktion Spionage **einen** Würfel von Gelehrten auf Deiner oder einer verbundenen angrenzenden Zone zu stehlen versuchen. Um diese Aktion einzuleiten, musst Du zunächst **einen Studenten opfern** und dann einen beliebigen Würfel auf dem Notizbuch Deines Gegners auswählen. **Der Alarmwert ist gleich dem Punktwert des Würfels plus die Anzahl von Studenten, die Dein Gegner besitzt.**



Das Studienrad wird für diese Aktion nicht benötigt

Verfahre dann wie folgt:

1. Du (der Spionierende) kannst beliebig viele (mindestens 1) Karten von Deiner Hand abwerfen und den Bonuswert der Karten addieren. Das Ergebnis ist Dein Verstohlenheitswert für diesen Test.
2. Das Opfer Deines Spionageversuchs kann beliebig viele Karten (nur Nebeneffekte) spielen oder passen.
3. Du kannst beliebig viele Karten (nur Nebeneffekte) ausspielen oder passen.

Die letzten beiden Schritte werden so lange wiederholt, bis ein Spieler gepasst hat.

Wenn Dein Verstohlenheitswert nun gleich oder höher als der Alarmwert des Gegners ist, dann war der Versuch ein **Erfolg** und Du kannst Dir den ausgewählten Würfel nehmen. Ansonsten war der Versuch ein **Fehlschlag**: Dein Gelehrter erhält einen Erschöpfungsmarker und Du ziehst einen Studenten aus der Universität.

TRICKKARTE: AKTION



Die Trickkarten, die mit "Aktion" gekennzeichnet sind, verbrauchen die Aktion des Spielers.



ZONENEFFEKT: AKTION



Nutze eine freiwillige (rundes Symbol) Aktion einer Zone.



BEISPIEL: SPIONIEREN:



Sofia will einen **Militärwürfel** von Valerio stehlen und führt die Aktion Spionage durch. Sie benötigt mindestens von 3, weil Militärwürfel einen (Alarm-)wert von 3 haben und Sofia dank ihrer Fähigkeit die Anzahl der Studenten von Valerio beim Spionieren ignorieren kann.

1. Sie spielt 2 Trickkarten, deren Bonuswert sich auf 2 addiert.

2. Dann nutzt sie eine ihrer Fähigkeiten, die ihr erlaubt, Hellsehen:1 durchzuführen und zieht die Schicksalskarte, die ihr +5 auf den Wert gibt, so dass sie nun 7 hat.

- The other Scholar's Students don't raise the Alert Value of your target.
- After you have declared your Stealth Value, make Divination 1.

3. Valerio könnte ebenfalls Karten spielen, gibt aber auf, als er dieses Ergebnis sieht.

Ihr Verstohlenheitstest ist somit erfolgreich und sie erhält den roten Militärwürfel und platziert ihn im ersten verfügbaren Platz in der roten Spalte. Somit hat Sofia nun mehr und Valerio bedauerlicherweise weniger Punkte als vor der Aktion.

SCHLÜSSELWÖRTER

ERHALTEN

Gelehrte können Würfel durch Einsammeln oder Stehlen erhalten

- **Einsammeln:** Bezeichnet das Aufheben von Informationswürfeln von einer Zone. Der Würfel wird dann so weit unten wie möglich in die passende Spalte gelegt. Wenn Du auf diese Weise einen Würfel erhältst, musst Du immer den Würfel nehmen, der in der Zone am weitesten links liegt. Sollte die Spalte dieser Farbe auf Deinem Notizbuch schon voll sein, kannst Du den nächsten Würfel wählen.
- **Stehlen:** Bezeichnet das Wegnehmen eines Würfels vom Notizbuch eines Gegners. Dabei nimmst Du Dir den Würfel und legst ihn in die passende Spalte Deines Notizbuchs. Wenn die Spalte schon voll sein sollte, wird der Würfel stattdessen aus dem Spiel entfernt.

VERLIEREN

- **Ablegen:** Bezeichnet das Ablegen eines Würfels vom eigenen Notizbuch auf die Zone, in der der eigene Gelehrte steht. Dazu nimmst Du den Würfel, der in der Spalte am weitesten oben liegt und platzierst ihn in der Zone auf ein Feld, das bereits leer geräumt wurde so weit rechts wie möglich. Dabei müssen sie nicht in Felder der passenden Farbe gelegt werden. Wenn in dieser Zone kein Platz ist, wird der Würfel auf ein freies Feld in einer angrenzenden Zone gelegt. Sollte auch hier kein Platz sein, wird der Würfel aus dem Spiel entfernt.
- **Eliminieren:** Bezeichnet das Entfernen eines Würfels (aus einer Zone oder dem Notizbuch) aus dem Spiel.

GEBEN

- **Geben:** Bezeichnet das Übergeben eines Würfels an einen anderen Spieler. Der verschenkte Würfel gilt dabei nicht als „verloren“ (s.o.). Sollte der beschenkte Spieler keinen Platz für einen Würfel dieser Farbe haben, wird der Würfel eliminiert.

BEISPIEL: ABLEGEN



Valerio nutzt seine Fähigkeit, um Sofia

during this turn; then choose one:
• The Scholar Randomize to drop an Information Cube.

dazu zu bringen, einen zufälligen Würfel abzulegen. Sofia zieht eine Zufallskarte mit dem **Militärsymbol** und legt den Würfel in ein freies Feld ihrer Zone ab. Dabei muss das Feld nicht zwingend eine rote Farbe haben.

Beschützte Informationen: Wenn Sofia einen beschützenden Effekt für ihre Militärwürfel habe hätte, z.B. wenn sie den "Guard" Assistenten gehabt hätte, hätte sie entscheiden können, den Würfel nicht abzulegen.

BEISPIEL: GEBEN:



Valerio hat eben zwei Informationswürfel aus dieser Zone eingesammelt (den **Militärwürfel**, den Sofia vorhin hat fallen lassen und einen **Glaubenswürfel**). Sofia zwingt Valerio dazu, ihr einen der Würfel zu schenken, die er in seinem Zug eingesammelt hat. Er entscheidet sich für den Glaubenswürfel. Er wird nicht dazu gezwungen, es gern zu tun.

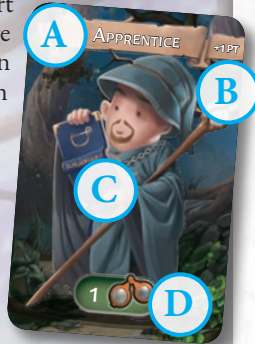
Beschützte Informationen: Selbst wenn Valerio einen beschützenden Effekt für all seine Würfel gehabt hätte, hätte er Sofia einen Würfel schenken müssen (siehe Definition Geben)



ASSISTENTENKARTEN

Assistentenkarten sind eine Art aufgewertete Studenten. Einige Trickkarten erlauben es Dir, einen Assistenten zu erhalten. Assistentenkarten bestehen aus:

- A. Name
- B. Bonuspunkte für das Spielende
- C. Illustration
- D. Effekt



Sobald Du einen Assistenten erhältst, legst Du ihn neben Dein Notizbuch und kannst die mit ihm verbundenen Boni nutzen. Du behältst ihn entweder bis zum Ende des Spiels oder bis jemand anderes eine Karte spielt, um eben diesen Assistenten zu erhalten.

BESCHÜTZTE INFORMATIONSWÜRFEL



Die farbigen Schilde auf einigen Assistenten zeigen, dass die Würfel dieser Farbe geschützt sind. Geschützte Würfel können nicht verloren werden. Wenn Dich ein Effekt zwingt, einen zufälligen Würfel zu verlieren und das Ergebnis der Zufallskarte ein geschützter Würfel ist, kannst du Dich entscheiden, ihn zu behalten. Der Zufallseffekt ist dann ergebnislos.



5. ENDE DES ZUGS

Wenn Dein Zug endet, passieren die folgenden Dinge:

1. Wenn Du verdeckte **Fluchkarten** hast, drehe sie um und erleide den Effekt.
2. **Ziehe Trickkarten**, bis Du Dein Handkartenmaximum erreichst
3. Jetzt können Trickkarten gespielt werden, die am "Ende des Zugs" gespielt werden.
4. Der Zug endet.



FLUCHKARTEN

Mit Fluchkarten sind unangenehme und unglückliche Ereignisse verbunden, die die Gelehrten erleiden müssen. Meistens geschieht dies durch Einflussnahme der Gegner oder ruchlose Studenten. Eine Fluchkarte ist wie folgt gegliedert:



1. Name
2. **Effekt:** Diesen Effekt erleidet der Gelehrte, sobald die Fluchkarte umgedreht ist.
3. **Minuspunkte beim Ende des Spiels.**

OMEGA BRUDERSCHAFT

In Rocca Civetta gibt es viele studentische Bruderschaften. Die einflussreichste ist die Omega-Bruderschaft!

Die Studenten dieser Bruderschaft werden von einem mysteriösen Großmeister geführt, der nicht nur die Professur in Dungeonology anstrebt, sondern auch die Leitung der gesamten Universität. Die ruchlosen Studenten, die die Gelehrten während ihrer Forschungen behindern, gehören zu dieser Bruderschaft und werden auch in zukünftigen Erweiterungen eine Rolle spielen.



GROSSALARM UND SPIELENDE



WIE DAS SPIEL ENDET



Das Spiel geht in die letzte Phase, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Wenn die erste Thesis erfolgreich abgeliefert wird, geht das Spiel mit Schritt 1 des Großalarms weiter.
- Wenn ein ruchloser Student gezogen wird und alle Felder auf der Alarmkarte belegt sind, geht das Spiel mit Schritt 1 des Großalarms weiter.
- Wenn keine Informationswürfel mehr auf den platzierten Zonen liegen und keine neuen Zonen platziert werden können, endet das Spiel sofort. Macht weiter mit Schritt 4 des Großalarms.

PANIKKARTEN

Die Panikkarte wird zufällig aus einem Deck gewählt, das aus den allgemeinen Panikkarten und denen des spezifischen Dungeons zusammengestellt wird. Die Karte wird verdeckt unter die Alarmkarte geschoben, ohne dass jemand ihre Vorderseite sehen kann.

Jede Panikkarte hat unterschiedliche Mechaniken, mit denen sie das Spiel in kürzerer Zeit beenden wird und hat Instruktionen über den weiteren Ablauf des Großalarms.

Panikkarten sind wie folgt strukturiert:

- Name**
- Symbol des Dungeons**
- Anweisungen, wie die Universität nachgefüllt werden muss.** Wenn ein ruchloser Student gezogen wird, wird er auf die Alarmkarte gestellt und die angegebene Anzahl Studenten (und ein ruchloser Student) werden aus der Reserve in die Universität gepackt.
- Karteneffekte:** Diese Effekte werden abgearbeitet, wenn die Karte umgedreht wird.



GROSSALARM



1. Dreht die Panikkarte um und folgt den Anweisungen. Diese Regeln sind zusätzlich in Kraft:
 - Gelehrte überspringen die Phase "Thesis abliefern" in ihrem Zug. Gelehrte, die die Thesis abliefern wollen, müssen ihren Zug auf der Startzone beenden und führen dann automatisch eine Phase "Thesis abliefern" durch. Damit beenden sie das Spiel.
 - Gelehrte überspringen die Phase "Ausruhen" – Ausruhen ist auch gar nicht mehr möglich, auch nicht mit Fähigkeiten, Karten oder Zoneneffekten.
 - Neue Zonen und Informationswürfel können nicht mehr platziert werden.
 - Fahrt direkt mit Schritt 4 fort, wenn
 - a. alle Gelehrten das Spiel beendet haben oder
 - b. während des Großalarms ein ruchloser Student gezogen wird oder
 - c. keine Informationswürfel mehr in den Zonen liegen.

2. Fahrt mit dem Spiel fort so lange ihr könnt und folgt den Anweisungen der Panikkarte.
3. Wenn alle Gelehrten eine Thesis abgeliefert haben oder das Spiel nicht fortsetzen können, fährt mit Schritt 4 fort.

4. Berechnet die Punktezahl jedes Gelehrten:

- Zählt die Punkte für Informationswürfel zusammen
- Addiert oder subtrahiert die Punktmodifikationen der Clankarte
- Der erste Gelehrte, der die Thesis übermittelt, erhält 10 Punkte, der zweite 7, der dritte 5 und der letzte 3.
- Addiert Boni der Assistenten
- Subtrahiert Mali durch Fluchkarten

Der Gewinner ist der mit den meisten Punkten!

Im Falle eines Unentschieden, gewinnt der Spieler, der zuerst die Thesis übermittelt hat. Gibt es dann immer noch ein unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten Studenten. Gibt es dann immer noch ein Unentschieden, gewinnt der jüngste Spieler.

Die "Darkness" Panikkarte hat zwei Effekte: zum einen wird zu Beginn des Zuges jedes Spielers zufällig eine Sorte Informationswürfel von allen Zonen aus dem Spiel genommen. Dies beendet das Spiel zeitnah, da das Spiel ja beendet wird, wenn keine Würfel mehr auf dem Spielfeld sind.

Der zweite Effekt bewirkt, dass Gelehrte, die ihren Zug alleine in einer Zone beenden, einen Würfel verlieren, so dass sie am besten zusammen aus dem Dungeon entfliehen.

VERSCHIEDENES

ZUFALLSKARTENDECK

Wenn das Spiel euch auffordert, eine zufällige Entscheidung zu treffen, zieht ihr eine Karte vom Zufallsdeck. Wenn der Effekt nicht zutreffen kann, zieht einfach so lange weiter, bis es passt.

Jede Zufallskarte zeigt:

Das sind die Zufallskarten:

- A.** Richtung und Spielerfarbe
- B.** Bestimmter Ausgang der Zone (rechts oder links einer bestimmten Seite). Wenn dieser Ausgang nicht existiert, nehmt den nächstmöglichen im Uhrzeigersinn.
- C.** Sorte des Informationswürfels.



BEISPIEL: ZUFÄLLIGES ERGEBNIS

A: "Drunk Laetus" muss zufällig zu einem Gelehrten torkeln. Der Spieler, der ihn aktiviert hat, zieht eine Zufallskarte. Wenn das Ergebnis A1 wäre, würde Laetus zum blauen Spieler wanken. Im Falle von A2 würde er den Spieler mit der Farbe Lila belästigen. Wenn der Boss während dieser Bewegung sich zwischen zwei Passagen entscheiden muss, zeigt der jeweilige Pfeil (C1/C2), welche er nähme.

...

B: Valerio kann mit seiner Fähigkeit andere Gelehrte dazu bringen, zufällige Informationswürfel fallen zu lassen. Wenn er das tut, zieht er eine Zufallskarte. Im Falle von B1 müsste der Gegner eine Reichtumsinformation fallen lassen, im Falle von B2 eine Militärinteraktion.

...

C: Im Falle eines Effektes, der Gelehrte zufällig bewegt, zieht ihr eine Zufallskarte. Im Fall von A1 würde der Gelehrte nach Süden gezwungen und würde die rechten Ausgänge bevorzugen. Im Falle von A2 würde er nach Osten gehen und die unteren Ausgänge bevorzugen.





UNIVERSITÄT

Der Beutel repräsentiert die **Universität von Rocca Civetta**. Wenn die Regeln auf die Universität verweisen, meinen sie immer den Beutel. Dieser enthält die Studenten, die von der Universität als Unterstützung für die Forschungen bereitgestellt werden. Unter den Studenten befindet sich auch immer ein ruchloser Student. Da der Beutel während des Spiels immer wieder geleert wird, werden diese verruchten Fieslinge auch immer den Weg ins Spiel finden und dabei den Gelehrten das Leben schwerer machen.

Zu Beginn des Spiels werden einige reguläre Studenten und ein ruchloser Student (siehe Alarmkarte) in die Universität gesteckt. Viele Trickkarten oder der erfolglose Versuch des Studierens oder Spionierens bedingen, dass die Gelehrten Studenten aus der Universität ziehen.

Wenn ihr Studenten ziehen müsst, folgt diesen Regeln:

- Wenn Studenten gezogen werden, stellt ihr sie an das Lagerfeuer.



- Studenten im Beutel dürfen nicht gezählt werden.
- Wenn ein ruchloser Student gezogen wird, wird er auf das nächste freie Feld der Alarmkarte gestellt. Derjenige, der den Studenten gezogen hat, erhält auch eine **Fluchkarte**. Weiter werden alle regulären Studenten am Lagerfeuer in die Reserve gelegt.



Wenn nach dem Ziehen des ruchlosen Studenten auf der Alarmkarte noch freie Felder sind, füllt ihr den Beutel gemäß der Alarmkarte nach. War dies der letzte freie Platz auf der Alarmkarte, wird diese abgelegt, ein **Großalarm** ausgelöst und die Universität wird zunächst geleert und dann gemäß der Alarmkarte neu befüllt.

ALARMKARTEN:

Mit der Alarmkarte haltet ihr nach, wie sehr die Bewohner des Dungeons auf euch aufmerksam geworden sind. Ruchlose Studenten werden hier platziert und stacheln die Bewohner gegen euch auf, so dass der Alarmwert immer weiter erhöht wird.

Auf Alarmkarten findet ihr...

- Schwierigkeit und Spiellänge der Alarmkarte
 - Anweisung, wie die Universität zunächst zu befüllen ist.
- $$\text{Beutel} = \text{Student} \times N + \text{Ruchloser Student} \times N$$
- Plätze für die ruchlosen Studenten (von oben nach unten zu befüllen)
 - Anweisung, wie die Universität später nachzufüllen ist.
 - Ein Studienmalus für alle Spieler, den ihr am Studienrad einstellt.
 - Erinnerung an Regeln für das Spielende



DER CAMPUS



Auf dem Campus findet ihr die Alarm-, Panik und Clankarte und darüber hinaus das Lagerfeuer für die Studenten:

- A.** **Lagerfeuer:** Wenn reguläre Studenten gezogen werden, werden sie hier platziert. Wenn ein Effekt erlaubt, Studenten zu erhalten, werden sie von hier weggenommen (sofern welche da sind, ansonsten verfällt das).
- B.** Hier wird die **Panikkarte** verdeckt abgelegt, die ihr zu Spielbeginn zufällig gezogen habt.
- C.** Auf die Panikkarte legt ihr die **Alarmkarte**, die die wachsende Wachsamkeit der Bewohner des Dungeons anzeigt.
- D.** Hier kommt die zufällig gezogene **Clankarte** verdeckt hin.

DER BOSS

Früher oder später werden die Gelehrten auf ihrem Weg durch den Dungeon eine der wichtigsten Figuren des Clans treffen. Diese außergewöhnlichen Individuen werden den Gelehrten auf der Spur sein und sie für den Rest des Spiels massiv behindern.

In jedem Dungeon steckt mindestens einer dieser außergewöhnlichen Gegner, die man als Boss kennt. Jeder Boss hat eine eigene Karte, auf der alle wichtigen Sonderregeln für ihn beschrieben sind.

Jede Bosskarte besteht aus...

- A.** **Name**
- B.** **Modifikation für den Alarmwert:** Der Alarmwert eines Raumes ist um diese Zahl erhöht, wenn der Boss sich in ihm befindet.
- C.** **Illustration.**
- D.** **Sichtung:** Wenn ein Gelehrter einen Raum mit dem Boss-Zoneneffekt betritt und der Boss nicht auf dem Spielplan ist, wird dieser Effekt aktiviert.
- E.** **Aktivierung:** Wenn ein Gelehrter einen Raum mit dem Boss-Zoneneffekt betritt und der Boss bereits im Spiel ist, wird dieser Effekt aktiviert. Der auslösende Charakter wird dabei für die „Begegnung“ zunächst ignoriert, wenn ausgelöst, außer der Boss wählt diesen Gelehrten zufällig aus oder der Boss läuft noch einmal durch den Raum.
Während des Zuges eines Gelehrten kann der Boss maximal einmal ausgelöst werden
- F.** **Begegnung:** Wenn der Boss eine Zone mit einem oder mehreren Gelehrten betritt, wird dieser Effekt ausgelöst.
- G.** **Profil:** Die Bosskarte hat zwei Profile. Wählt eine davon vor dem Spiel (zufällig oder nicht).

Wenn der Boss bewegt werden muss, kann er die Vorteile von Teleportern und Geheimgängen nutzen.

Fauns' Boss: Laetus





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeonology: The Expedition - Rulebook v.0.94

Ludus Magnus Studio - 2019 ©
All rights reserved
www.ludusmagnustudio.com