

REALM of WONDER

Regeln

INHALT: 1 SPIELPLAN (3 KONZENTRISCHE KARTENSCHLEIBEN), 6 SPIELFIGUREN, 6 CHARAKTERKARTEN, 6 SPEZIALTALENT-SCHLEIBEN, 6 ZUGMARKER UND 6 PUNKTEZÄHLER (1 FÜR JEDEN CHARAKTER), 50 BEWEGUNGSKARTEN, 55 ZAUBERKARTEN, 5 AUFGABENKARTEN, 1 KAMPFWÜRFEL (+ AUFKLEBER), 1 PLANDREH-WÜRFEL (+ AUFKLEBER), 60 FESTUNGSSCHLEIBEN AUS HOLZ (JE 10 PRO FARBE), 6 HEIMSTÄTTEN (JE 1 PRO FARBE), 36 TURMPLÄTTCHEN (+4 LEERE ERSATZPLÄTTCHEN), 50 ZAUBERPUNKTSCHLEIBEN (+ 4 LEERE ERSATZSCHLEIBEN), 6 BONUSSCHLEIBEN, 6 SIEGSCHLEIBEN, MÄRCHENBUCH.

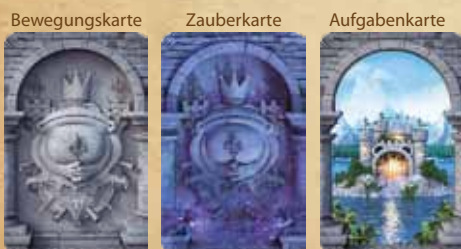
A. ZIEL

Ziel des Spiels ist es, als Erster die vom König gestellte Aufgabe zu lösen und das Königsschloss zu erreichen oder den König zu stürzen, indem man die Ungeheuer im Kampf besiegt oder Zauberkekeln sammelt.

B. SPIELVORBEREITUNGEN

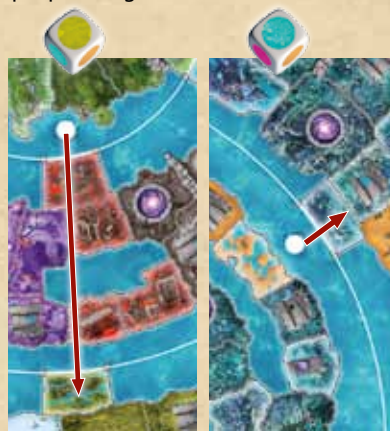
Lösen Sie vor dem ersten Spiel die Pappteile aus dem Rahmen und kleben Sie die Kampfaufkleber auf den einen Würfel, die Plandreh-Aufkleber auf den anderen.

1. Setzen Sie den Spielplan auf dem Tisch so zusammen, dass die Kartenschleiben ineinander liegen.
2. Mischen Sie die Turmplättchen und legen Sie sie mit der Bildseite nach unten auf die Turmabbildungen auf dem Spielplan.



3. Trennen Sie Bewegungskarten, Zauberkekeln und Aufgabenkekeln voneinander. Mischen Sie Bewegungskarten und Zauberkekeln getrennt und legen Sie die Stapel auf die Ecken des Spielplans. Mischen Sie die Aufgabenkekeln. Aus diesen wird per Zufall eine als zu spielende, vom König erteilte Aufgabe ausgewählt. Legen Sie die Karte auf den Spielplan in die dafür vorgesehene Ecke.

4. Die Position der beiden drehbaren Kartenschleiben wird zufällig bestimmt. Hierfür wird für beide Schleiben je einmal der Plandreh-Würfel geworfen. Beide Schleiben werden dann so gedreht, dass der „Wirbel“ (Loch im Spielplan) zum Verbindungsfeld des farblich entsprechenden Gebiets auf dem äußeren Spielplan zeigt.



5. Die Spielkekeln (a) werden unter den Spielern ausgelost und die dazu gehörenden Charakterkekeln (b), Heimstätten (c), Festungsschleiben (d), Punktezähler und Zugmarker (e) und Spezialtalent-Schleiben (f) verteilt. Überzählige Teile werden beiseitegelegt.



6. Jeder Spieler stellt seine Spielkekeln und Heimstätten auf das Feld mit der Zauberkekeln auf dem Spielplan, dessen Abbildung mit der auf der Charakterkekeln (hinter dem Charakter) angezeigten Heimstätte übereinstimmt. Die Spezialtalent-Schleibe wird mit der Charakterseite nach unten und der Spezialtalent-Seite nach oben auf die Charakterkekeln gelegt.



7. Jeder setzt den Punktezähler auf seiner Charakterkekeln auf Feld 3.



8. Jeder Spieler erhält Zauberkekeln im Wert von 10 Punkten, z. B. in der unten gezeigten Stückelung. Außerdem erhält jeder Spieler 3 Bewegungskarten und 3 Zauberkekeln. Die anderen Spieler dürfen die Kekeln nicht sehen.



C. SPIELVERLAUF

Zu Beginn des Spiels wird die ausgeloste Aufgabe aus dem Märchenbuch vorgelesen. Der Spieler, der die durch die Karte bestimmte Aufgabe löst, erhält eine Siegschleibe. Der Spieler, der die Siegschleibe oder drei Zauberkekeln oder drei besiegte Ungeheuer ins Königsschloss bringt, gewinnt das Spiel.

Jede Spielrunde hat vier Phasen:
 1) Zauberkekeln erhalten, 2) Ausspielen von Bewegungskarten, 3) Zaubern und 4) Bewegung. Die Phasen werden immer in der gleichen Reihenfolge gespielt.

- 1) **Zauberkekeln erhalten**
ACHTUNG: Diese Phase entfällt in der ersten Spielrunde!

Mit Zauberkekeln (ZP) können die Spieler u. a. Zauberkekeln kaufen, die Kartenschleiben drehen, Zauberkekeln befestigen und Extrazüge erhalten.

Alle Spieler erhalten zu Beginn jeder Runde folgende Zauberpunkte:

+3 ZP für die Heimstätte

+1 ZP / befestigte Zauberquelle

+1 ZP / in Besitz befindliche Zauberquelle

-1 ZP / in Besitz befindliche verfluchte Zauberquelle

+ eventuelle Zusatzerträge (s. u.)

Achten Sie während des Spiels auf Ihren Zauberpunktstand. Wenn er sich verändert, passen Sie ihren Zählerstand entsprechend an. Zu Beginn des Spiels steht er bei jedem Spieler auf 3, denn für seine Heimstätte erhält jeder 3 ZP.

Zusatzpunkte

Wenn das Heimat-Verbindungsfeld eines Spielers mit dem Wirbel der mittleren oder inneren Kartenscheibe in einer Linie liegt, erhält der Spieler zusätzliche Zauberpunkte. Für jeden Wirbel, der in dieser Linie liegt, erhält der Spieler je 1 ZP.

Achtung: In der ersten Spielrunde gibt es keine Zusatzpunkte.

2) Ausspielen von Bewegungskarten

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler drei Bewegungskarten. Ab der zweiten Runde erhalten die Spieler zu Beginn jeder Runde eine neue Bewegungskarte. Alle Spieler spielen gleichzeitig 1 ihrer 3 Bewegungskarten aus.

Die kleine Zahl auf der Karte (Tempozahl) bestimmt die Reihenfolge, in der die Spieler in der jeweiligen Runde ziehen. Der Spieler mit dem höchsten Wert zieht als Erster seine Figur. Die Zugmarker werden in der Reihenfolge des Tempos auf dem Rundenzähler in der Ecke des Spielplans abgelegt: der



Marker mit der niedrigsten Zahl neben den magischen Wirbel, dann aufsteigend, so dass der Marker mit der höchsten Zahl dem Schuh am nächsten liegt.



Die Zahl rechts vom Schuh zeigt, wie viele Bewegungspunkte (BP) der Spieler zur Verfügung hat.

Sonderbewegungskarten

Die besonderen Eigenschaften der folgenden Karten kommen sofort nach dem Ausspielen zum Zug:



Mit dieser Karte kann eine genutzte Spezialtalent-Scheibe wieder auf die einsetzbare Seite zurückgedreht werden.



Nehmen Sie eine Zauberkarte vom Stapel.



Wählen Sie eine der beiden drehbaren Kartenscheiben, werfen Sie den Plandreh-Würfel und drehen Sie die gewählte Scheibe so, dass der Wirbel auf das Verbindungsfeld des farblich passenden Gebiets auf dem äußeren Spielplan zeigt.



Sie erhalten fünf Zauberpunkte.

3) Zaubern

Der Spieler mit der langsamsten Bewegungskarte zaubert als Erster. Er verwendet alle gewünschten Zauberkarten. Es folgt der zweitlangsamste Spieler usw., bis alle Spieler gezaubert haben.

Zauberkarten: Siehe Abschnitt 1. Die Verwendung von Zauberkarten kostet nichts. Alle Zauberkarten sind nur einmal verwendbar und werden anschließend aus dem Spiel genommen.



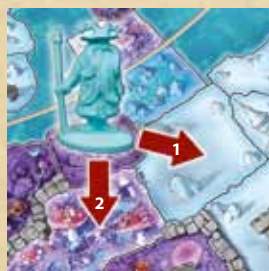
Das Muskelsymbol auf einigen Zauberkarten gibt einen zusätzlichen Kampfpunkt. Diese Muskelkarten werden entweder zum Zaubern oder im Kampf verwendet. Siehe Abschnitt F.

4) Bewegung

Die Spieler bewegen sich in der durch das Tempo der Bewegungskarten vorgegebenen Reihenfolge und nutzen dabei höchstens so viele Bewegungspunkte wie auf der Karte angegeben (sowie ggf. Zusatzpunkte). Der Spieler mit der höchsten Tempozahl beginnt. Wer am Zug ist, kann auf mehrere Felder ziehen und dort Aktionen durchführen.

Die Spieler verwenden ihre Bewegungspunkte zum Ziehen auf dem Spielplan. Eine Bewegung in ein einfach zugängliches Feld kostet 1 Bewegungspunkt (siehe Pfeil 1 in der Abbildung unten). Eine Bewegung in ein schwierig zugängliches Feld (zu erkennen an den weiß gestreiften Rahmen) kostet 2 Bewegungspunkte (siehe Pfeil 2 in der Abbildung unten).

Über Mauern oder Gewässer kann normalerweise nicht gezogen werden.



Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, auf dem bereits eine Figur steht, kommt es zum Kampf (siehe Abschnitt F).

Zusätzlicher Bewegungspunkt: Ein Spieler kann einmal pro Spielrunde für 3 Zauberpunkte einen Bewegungspunkt eintauschen.

D. AUFBAU DES SPIELPLANS

Der Spielplan ist in sechs Gebiete (durch ihre Darstellung unterschieden) und drei Kartenscheiben gegliedert. Die Gebiete liegen auf den beiden äußeren Scheiben, das Königsschloss auf der inneren Scheibe. Diese ist die Schlossinsel. Die Laufwege werden während des Spiels durch Drehen der mittleren oder inneren Scheibe verändert, die hierzu über Wirbel verfügen (Löcher im Spielplan).



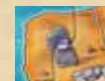
Heimstatt: Die Heimstätten der Charaktere befinden sich in verschiedenen Gebieten. Die Heimstatt Ihres Charakters ist auch auf der Charakterkarte im Hintergrund abgebildet. Stellen Sie Ihren Heimstatt-Spielstein auf die Zauberquelle in Ihrem Heimstatt-Feld. Die Heimstatt ist eine Festung und kann weder versetzt noch durch Magie zerstört oder erobert werden. Die Heimstätten fremder Spieler können nur mit einem Heißluftballon passiert werden (siehe Abschnitt I).



Turn: Ein Spieler kann durch Abgabe eines Zauberpunktes ein Turmplättchen (siehe Abschnitt J) aufdecken, wenn er sich in dem entsprechenden Feld aufhält. Nachdem der Spieler das Plättchen aufgenommen hat, kann er es verwenden. Wenn es ein Ungeheuer ist, muss er gegen es kämpfen (siehe Abschnitt F).



Zauberquelle: An einer freien Zauberquelle oder an einer Zauberquelle mit eigener Festung, kann ein Spieler einmal pro Runde eine Zauberkarte kaufen. **Pro Runde kann jeder nur eine Zauberkarte kaufen.** Diese kostet 3 Zauberpunkte. Ein Spieler kann eine Zauberquelle in Besitz nehmen, indem er dort eine Festung baut (siehe Abschnitt E). Eine befestigte Zauberquelle bringt dem Spieler zu Beginn jeder Spielrunde 1 Zauberpunkt.



Runenstein: Auf dem Runensteinfeld kann ein Spieler für 1 Zauberpunkt 1 Kartenscheibe drehen. Wählen Sie eine der beiden drehbaren Kartenscheiben, werfen Sie den Plandreh-Würfel und drehen Sie die gewählte Scheibe so, dass der Wirbel auf das Verbindungsfeld des farblich passenden Gebiets auf dem äußeren Spielplan zeigt. Für 3 Zauberpunkte kann ein Spieler den Wirbel einer der beiden Kartenscheiben an die gewünschte Stelle des Verbindungsfeldes drehen. Vergessen Sie nicht, die Punktezähler der Spieler zu aktualisieren, wenn der Wirbel gedreht wird (siehe Abschnitt C1)!



Zauberwirbel: Auf dem Zauberwirbelfeld kann ein Spieler zum nächstgelegenen Zauberwirbel auf derselben Kartenscheibe ziehen. **Eine Zauberwirbelstrecke zu nutzen kostet 3 Zauberpunkte.** Während eines Zuges kann ein Spieler mehrere Zauberwirbel nutzen. Dies kostet keine Bewegungspunkte.



Mauer: Die Mauern auf dem Spielplan können nur mit Heißluftballon-Zauberkarten

überwunden werden (siehe Abschnitt I). Eine Ausnahme ist der Golem, der dank seines Spezialtalents durch Mauern gehen kann.

Schlossinsel (innere Kartenscheibe)



- Ein Spieler erhält keine Zauberpunkte, wenn er seinen Zug auf der Schlossinsel beginnt.
- Ein Gegenzauber ist der einzige Zauber, der auf der Schlossinsel ausgeübt werden darf. Die Muskeln von Zauberkarten dürfen jedoch im Kampf verwendet werden.
- Mit einem Heißluftballon kann nicht zur inneren Kartenscheibe gezogen werden. Heißluftballons müssen auf der mittleren Scheibe zurückgelassen werden, und die Karte wird aus dem Spiel genommen. Ggf. übrig gebliebene Bewegungspunkte können jedoch anschließend noch verwendet werden.
- Auf der Schlossinsel dürfen die Spezialtalente der Figuren nicht genutzt bzw. werden beim Zug auf die Insel unwirksam.
- In das Königsschloss gelangt man nur mit einer Siegscheibe **oder** mit drei Ungeheuerplättchen **oder** mit drei Zauberkugeln.

E.FESTUNGEN BAUEN



Die Eroberung einer Zaubерquelle kostet 3 Zauberpunkte je Festungsscheibe. Jeder Spieler hat

10 Festungsscheiben zur Verfügung.

Der Spieler kann Festungen um Zaubерquellen bauen, wenn er auf dem entsprechenden Feld steht, indem er dort 1-3 Festungsscheiben platziert. Mit einem Transportzauber können auch höhere Festungen gebaut werden. Zu Beginn jeder Runde bringt jede eroberte Zaubерquelle dem Spieler 1 ZP.

Eine Festung mit mindestens drei Scheiben bildet für den Spieler einen Stützpunkt, zu dem er nach einem verlorenen Kampf zurückkehren kann, wenn er will (statt zu seiner Heimstätte).

Ein Spieler darf ein von einem anderen Spieler befestigtes Feld nur betreten, wenn er mit dieser Bewegung die Zaubерquelle erobert. Hierzu muss er eine Festung errichten, die höher ist als die erste. Auf dem Festungsfeld bleiben so viele Scheiben, wie der Höhenunterschied der Festungen beträgt; wenn sich z. B. auf dem Feld eine drei Scheiben hohe Festung befand und der Eroberer eine Festung mit vier Scheiben baut, bleibt eine Scheibe des Eroberers auf dem Feld zurück. Die übrigen

Scheiben erhalten die Spieler zurück. Festungen können mit Heißluftballons passiert werden.

F. KAMPF

Stehen zwei Spieler oder ein Spieler und ein Ungeheuer auf demselben Feld, kommt es zum Kampf. Der Spieler, der am Zug ist, ist immer der Angreifer.

Der Kampf wird mit dem Kampfwürfel ausgetragen. Über das Ergebnis entscheiden auch die Muskeln auf den Zauberkarten und Bonusscheiben der Spieler und die Ritter. Jede



ausgespielte Muskelkarte bringt dem Spieler 1 Kampfpunkt zusätzlich zum Würfelergebnis. Die Zauberkarte wird anschließend aus dem Spiel genommen.

Anmerkung: Wenn ein Spieler mit dem Kampfwürfel die violette 2 wirft (s. Abb. oben), darf er noch einmal würfeln und die Augen zusammenzählen. Dies kann sich mehrmals wiederholen, wenn der Spieler die violette Zahl mehrmals hintereinander wirft.

So geht der Kampf vorstatten:

1. Der Angreifer spielt eine beliebige Anzahl Muskelkarten aus.
2. Der Verteidiger spielt eine beliebige Anzahl Muskelkarten aus.
3. Der Angreifer wirft den Kampfwürfel.
4. Der Verteidiger wirft den Kampfwürfel.
5. Das Würfelergebnis und mögliche Zusatzpunkte werden addiert. Zauberkarten, Ritter und Bonusscheiben können Zusatzpunkte bringen. Ungeheuer erhalten Zusatzpunkte je nach ihrer Art.

Der Spieler mit den meisten Kampfpunkten gewinnt.

Der Sieger darf dem Verlierer ein beliebiges Turmplättchen abnehmen. Alternativ kann er dem Verlierer auch eine verfluchte Zauberkugel aus seinem Besitz geben. Besiegt der Spieler ein Ungeheuer, erhält er sowohl den Schatz des Ungeheuers als auch das Ungeheuerplättchen selbst (siehe Abschnitt J). Der Zug des Verlierers ist zu Ende, und er muss sich in seine Heimstätte oder in einen seiner Stützpunkte (siehe Abschnitt E) begeben.

Bei Gleichstand zieht der Angreifer zurück auf das Feld, von dem aus er angegriffen hat, und sein Zug ist zu Ende.

G. ENDE DES SPIELS



Wenn ein Spieler die vom König gestellte Aufgabe gelöst hat, erhält er eine Siegscheibe. Diese kann er nicht mehr verlieren, auch

wenn er irgendwann nicht mehr alle Aspekte der Aufgabe erfüllt haben sollte. Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit einer Siegscheibe das Königsschloss betritt. Ein Spieler kann das Spiel auch ohne Siegscheibe gewinnen, wenn er das Königsschloss mit 3 beliebigen Zauberkugeln oder 3 besieigten Ungeheuern betritt.

H. SPEZIALTALENTE DER CHARAKTERE

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er sein Spezialtalent nutzen, wenn die Spezialtalent-Scheibe auf der Charakterkarte mit der Spezialtalent-Seite nach oben liegt. Die Nutzung des Spezialtalents kostet nichts, aber das Spezialtalent kann in der Regel nur einmal genutzt werden. Die Spezialtalent-Scheibe wird nach Gebrauch mit der Charakterseite nach oben neben der Charakterkarte abgelegt.

Zauberer/Zauberstab

Alle Zaubерquellen im Besitz des Zaubерers bringen umgehend einen zusätzlichen Zauberpunkt.



Golem/Faust

Sie können während des Zuges durch alle Mauern gehen. Die Kosten für die Bewegung müssen ganz normal bezahlt werden.



Troll/Geier

Sie können in diesem Zug für je 1 Bewegungspunkt auf jedes beliebige Feld innerhalb einer Region ziehen.



Yeti/Eisiger Runenstein

Sie können den Wirbel einer der beiden Kartenscheiben so drehen, dass er in einer Linie mit dem Verbindungsfeld des Eisgebiets liegt.



Zwerg/Katapult

Sie können sich auf einen Zaubерwirbel auf der Außenscheibe katapultieren.



Zyklop/Taucherhelm

Sie können innerhalb eines Gebiets von einem Uferfeld zu einem anderen einfach zugänglichen Uferfeld (1 BP) auf derselben Kartenscheibe tauchen.



I. ZAUBERKARTEN

Jede Zauberkarte darf nur einmal verwendet werden. Verwendete Karten werden aus dem Spiel genommen.

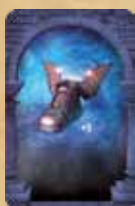


Kanone - Zerstört eine beliebige Festungsscheibe. Eine zerstörte Scheibe wird dem entsprechenden Spieler zurückgegeben.



Blitz - Der Spieler addiert 50 Punkte zum Tempower seiner Bewegungskarte hinzu. Dies ändert sofort die Spielreihenfolge, der Spieler darf nun als Letzter zaubern und als Erster ziehen. Möchte er also noch

weitere Zauberkarten in dieser Runde spielen, so tut er dies nach den anderen Spielern.



+3 Bewegungspunkte - 3 zusätzliche Bewegungspunkte für Sie oder den von Ihnen gewählten Spieler.



-3 Bewegungspunkte - Dem gewählten Spieler werden 3 Bewegungspunkte abgezogen.



Heißluftballon - Alle Felder sind während dieses Zuges einfach zugänglich und kosten 1 BP. Sie können auch Heimstätten, Festungen, Ungeheuer, andere Spieler und Mauern passieren.



Runenstein - Sie können den Wirbel einer Kartenscheibe zu einem beliebigen Verbindungsfeld drehen. Vergessen Sie nicht, die Punktezahl der Spieler zu aktualisieren, wenn der Wirbel gedreht wird!



Transportzauber - Sie können einen beliebigen Festungsstein auf dem Spielfeld auf eine andere freie Zauberquelle oder auf eine andere Festung derselben Farbe versetzen.



Wunsch - Sie können einem anderen Spieler ein beliebiges Turmplättchen abnehmen.



U-Boot - Sie können von einem Uferfeld auf ein anderes einfach zugängliches (1 BP) Leeres Uferfeld auf derselben Kartenscheibe ziehen. Die Bewegung wird sofort, in der Zauberphase, durchgeführt.



Gegenzauber - Sie können die Wirkung der Zauberkarte eines anderen Spielers zunichtemachen. Jeder Spieler kann diesen Gegenzauber jederzeit während der Zauberphase ausüben.



Auf einigen Zauberarten finden sich **Muskelsymbole**, die in Kämpfen gegen andere Spieler oder Ungeheuer verwendet werden.

J. TURMPLÄTTCHEN



Turmplättchen werden zu Beginn des Spiels mit der Bildseite nach unten auf dem Spielplan abgelegt. Ein Spieler darf ein Plättchen für 1 Zauberpunkt aufdecken, wenn er sich auf dem betreffenden Feld befindet. Mit den Turmplättchen wird im Verlauf des Spiels unterschiedlich verfahren:

Folgende Turmplättchen werden direkt nach dem Aufdecken und Verwenden aus dem Spiel genommen:



Nehmen Sie eine Zauberkarte vom Stapel. Ein Spieler kann beliebig viele Karten auf der Hand haben.



Zauberbox. Es werden so viele Zauberarten gezogen, wie Spieler vorhanden sind. Wer die Box gefunden hat, wählt geheim die erste Zauberarte und gibt die übrigen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter, der wieder eine Karte wählt und die übrigen weitergibt, bis jeder Spieler eine Zauberarte erhalten hat.

Folgende Turmplättchen legt der Spieler nach dem Aufdecken auf seiner Charakterkarte ab:



3 x Zauberkegel: Eine Zauberkegel erhöht Ihre Zauberpunktzahl um 1 Punkt. Mit drei beliebigen Zauberkegeln lässt sich das Spiel gewinnen.



2 x Verfluchte Zauberkegel: Eine verfluchte Zauberkegel verringert Ihre Zauberpunktzahl um 1 Punkt. Verfluchte Zauberkegel wird ein Spieler nur los, indem er einen anderen im Kampf besiegt; der Sieger darf dem Verlierer eine seiner verfluchten Zauberkegel geben. Mit drei beliebigen Zauberkegeln lässt sich das Spiel gewinnen.



Teleportation: Sie können sich von einer eigenen oder einer freien Zauberquelle direkt zu jeder beliebigen eigenen oder freien Zauberquelle bewegen. Nach Nutzung der Teleportation endet Ihr Zug und das Plättchen wird aus dem Spiel genommen.



Ritter: Sie erhalten 2 Zusatzpunkte auf Ihren nächsten Kampfwürfelwurf. Nach Nutzung wird der Ritter aus dem Spiel genommen.



Zaubertrank: Wer auf einem Runensteinfeld einen Zaubertrank trinkt, erhält eine dauerhafte Bonusscheibe. Sie haben die Wahl zwischen einem Bewegungsbonus (Flügel Schuh) und einem Kampfbonus (Muskeln) und legen die Bonusscheibe mit der entsprechenden Seite auf den vorgesehenen Platz auf Ihrer Charakterkarte. Die Scheibe darf während des Spiels nicht umgedreht werden. Das Zaubertrankplättchen wird nach Verwendung aus dem Spiel genommen.

Bonusscheiben:



Der Bewegungsbonus bringt dem Spieler 1 zusätzlichen Bewegungspunkt in jeder Runde.



Der **Kampfbonus** bringt dem Spieler 1 Kampfpunkt zusätzlich in jedem Kampf.

Folgende Turmplättchen sind Ungeheuer, gegen die ein Spieler sofort nach dem Aufdecken kämpfen muss:



Das **Augenungeheuer** erhält 1 zusätzlichen Kampfpunkt zum Würfelergebnis, der Schatz ist eine Zauberarte.



Der **Vampir** erhält 2 zusätzliche Kampfpunkte zum Würfelergebnis, der Schatz ist eine Bonusscheibe.



Der **Drache** erhält 3 zusätzliche Kampfpunkte zum Würfelergebnis, der Schatz besteht aus einer Bonusscheibe und einer Zauberarte.

Gegen ein Ungeheuer muss ein Spieler sofort kämpfen, nachdem er das Turmplättchen aufgedeckt und das Feld betreten hat, auf dem sich das Ungeheuerplättchen befindet. Der Spieler ist der Angreifer, das Ungeheuer der Verteidiger (siehe Abschnitt F).

Der Spieler rechts von dem Spieler, der am Zug ist, würfelt für das Ungeheuer. Für das Ungeheuer können keine Muskelkarten ausgespielt werden.

Das Ungeheuerplättchen bleibt so lange auf dem Spielplan, bis ein Spieler das Ungeheuer besiegt hat. Der Spieler erhält den Schatz des von ihm besiegten Ungeheuers und legt das Ungeheuerplättchen auf seiner Figurenkarte ab. Mit drei Ungeheuerplättchen lässt sich das Spiel gewinnen.