

The Legend of Zelda: Cardbased **Dungeon Investigation**

Ein Karten – Brettspiel für 1 bis 4 Spieler

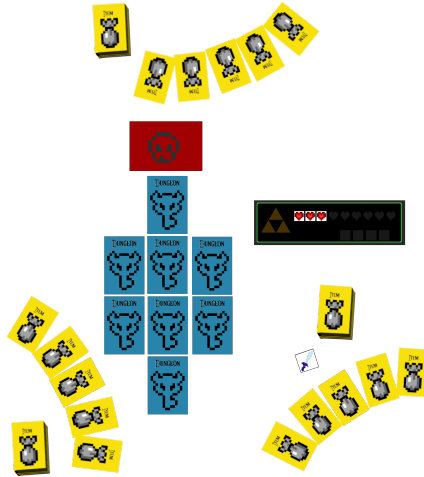
Spielinhalt.....	... 2
Spielaufbau.....	... 3
Spielablauf.....	... 6
Erklärung von Herausforderungen.....	... 7
Aktionen.....	... 8
Dungeon Items.....	... 8
Ende des Dungeons.....	... 9
Beedle's Laden.....	... 9
Das Triforce.....	... 10
Verlust.....	... 10
Bosse.....	... 10
Dungeons.....	... 11
Spielende.....	... 11
Symbole.....	... 12

Spielinhalt

- 1 138 Item – Karten
- 2 je 15 Dungeon Karten für 11 Dungeons, 20 für Ganons Schloss
9 für den Basis-Dungeon und 11 Dungeon Items
- 3 44 Boss Karten
- 4 1 beidseitig bedrucktes Status-Board
- 5 13 Item-Symbol – Marker
- 6 18 Herz-Container
- 7 18 beidseitig bedruckte Herzen
- 8 je 14 grüne, blaue und rote Rupees
- 9 39 verschieden farbige Marker
- 10 4 leere Flaschen – Symbole
- 11 12 beidseitig bedruckte gefüllte Flaschen – Symbole
- 12 3 Triforce Symbole und 8 Triforce Fragmente
- 13 1 Teleporter
- 14 Beedle's Laden



Spielaufbau



Vorbereitung

Sortiere zuerst das Dungeon-Deck in die einzelnen Dungeons und mische danach das Basis-Dungeon – Deck.

Sortiere die Bosskarten zu den einzelnen Dungeons

Sortiere das Item-Deck in die einzelnen Item Karten, die Schwertkarten und die Grundkarten. Mische die Grundkarten und teile jedem Spieler einen gleichgroßen Stapel zu. Jeder Spieler zieht 5 Karten.

Bei einem Spieler erhält dieser alle Karten und zieht davon 10.

Aufbau

Für ein kurzes Spiel, drehe das Status-Board auf die Seite mit den 3 fehlenden Triforce Segmenten.

Für ein langes Spiel, drehe das Status Board auf die Seite mit dem einzelnen Triforce – Fragment.

Lege auf die ersten 3 Herzcontainer jeweils ein voll ausgefülltes Herz.

Ein Spieler erhält das Schwert und mischt damit alle Schwertkarten in sein Deck.

Wähle einen Dungeon aus und suche das Dungeon-Item heraus.

Ziehe 3 Karten des Basis-Dungeons, mische das Dungeon Item hinein und lege die Karten verdeckt wie auf der folgenden Abbildung.

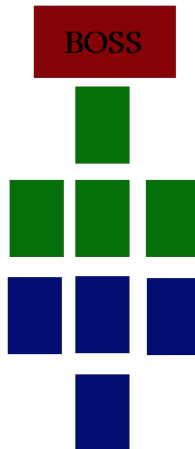
Mische 5 Karten des Basis-Decks zum gewählten Dungeon-Deck und lege 4 weitere Karten verdeckt wie auf der folgenden Abbildung.

Dies garantiert, dass man das nötige Item erhält, bevor man in eine Auswegslose Situation kommt

Lege dann einen zufälligen Boss dieses Dungeons wie in der folgenden Abbildung.

Aufbau für den 1. Dungeon, bestehend aus 8 Dungeon-Karten + Boss-Karte

- Basis-Dungeon samt Dungeon-Item
- gewählter Dungeon



Für alle folgenden Dungeons benutzt man die übrig gebliebenen Karten von vorherigen Dungeons, um die erste Hälfte des Levels zu legen.

Hierzu mischt man alle nicht verwendeten Karten bereits bestandener Dungeons zu einem neuen Basis Deck und zieht um eine Karte weniger als die Hälfte der Dungeongröße (abgerundet), legt das Dungeon Item dazu und mischt erneut. Dann legt man diese Karten wie in der entsprechenden Abbildung, mischt 5 Karten zum neuen Deungeon und legt die restlichen Karten wie in den folgenden Abbildungen beschrieben

- frühere Dungeon-Karten samt Dungeon-Item
- gewählter Dungeon

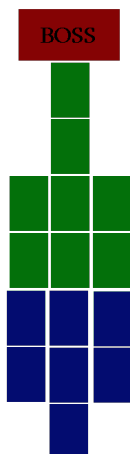
Level 2 (10 Karten)



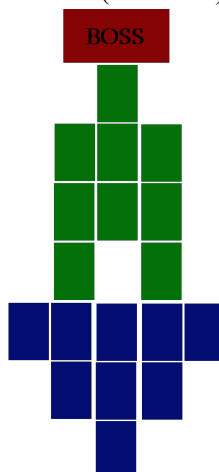
Level 3 + 4 (12 Karten)



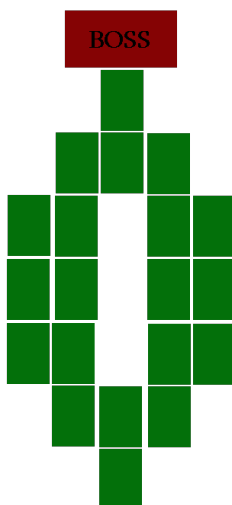
Level 5 + 6 (15 Karten)



Level 7 (18 Karten)



Für den letzten Dungeon, Ganons Schloss, werden 10 Karten aus dem gemeinsamen Deck vorangegangener Dungeons gezogen und in Ganons Schloss -Deck gemischt. Danach werden 20 Karten gezogen und verdeckt wie folgt gelegt.
Es gibt kein essentielles Dungeon Item



Als Boss werden 3 zufällige Ganon/Ganondorf-Karten gezogen, die alle nacheinander besiegt werden müssen.
In einem kurzen Spiel wird der Aufbau des 4. Levels verwendet und nur 1 Bosskarte gezogen.

Spielablauf

Alle Spieler bewegen gemeinsam Link durch den Dungeon und spielen Karten, um Herausforderungen zu bestehen. Nach dem Sieg über den Dungeon Boss erhält man ein weiteres Segment/Fragment des Triforce. Hat man alle Triforce-Teile gesammelt und Ganon besiegt, ist das Abenteuer bestanden.

Jeder Dungeon verläuft nach den gleichen Regeln.

Stelle die Link-Figur auf das unterste, mittlere Feld des Dungeons und drehe die Karte auf die beschriebene Seite um.

Der Spieler mit dem Schwert ist der "Startspieler" oder "aktive Spieler" und beginnt die Runde.

Beginnend mit dem aktiven Spieler legen die Spieler reihum Karten, um die Herausforderung zu bestehen.

Nachdem ein Raum absolviert wurde, ist der nächste aktive Spieler an der Reihe und darf den nächsten horizontal oder vertikal an eine bereits gelöste Karte angrenzenden Raum betreten und die neue Herausforderung beginnen.

Um einen Dungeon zu erledigen, muss man zuerst das Dungeon-Item ergattern und danach den Dungeon-Boss besiegen.

Eine Herausforderung ist nach folgendem Schema aufgebaut.



- 1 Herausforderungs-Art
- 2 Dungeon Name
- 3 Belohnung
- 4 Herausforderungs-Name
- 5 Sieg-Bedingung
- 6 Rundenlimit
- 7 Strafe bei Erreichen des Rundenlimits
- 8 Strafe nach jeder Runde
- 9 Besonderheiten

Art der Herausforderung

Es gibt 3 Arten an Herausforderungen: Kampf, Rätsel und Geschicklichkeit. Zudem gibt es sichere und inaktive Räume, in denen keine Karten gespielt werden müssen. Um eine Herausforderung zu bestehen, muss man Karten der richtigen Art spielen, also Rätsel-Karten für Rätsel – Herausforderungen und Kampf-Gegenstände für Kampf-Herausforderungen.


Manchmal können auch zusätzliche Karten verwendet werden, wie Unterstützungskarten oder in den Besonderheiten beschriebene Gegenstände.



Belohnung

Nachdem man einen Raum bestanden hat, bekommt man die angegebene Belohnung. Manche Strafen und Besonderheiten können die Belohnung reduzieren.

Sieg – Bedingung

Um eine Herausforderung zu bestehen, muss durch das Spielen der richtigen Karten der angegebene Wert erreicht werden.

Das  -Symbol steht für die Anzahl an Spielern (Bei 1 oder 2 Spielern ist der Wert 1). Daneben steht, welche Sorte Karten man verwenden muss und wieviel der Wert der insgesamt gespielten Karten betragen muss. Der gespielte Wert wird in die nächste Runde übertragen, man muss aber jede Runde erneut die erforderliche Kartenart spielen.

Bari hat eine Siegbedingung von  +  3

Bei 3 Spielern bedeutet das, dass man insgesamt einen Kartenwert von 6 ablegen muss. Jede Runde muss zumindest eine Kampfkarte gespielt werden, der Rest darf aber auch zB aus Unterstützungskarten bestehen.

Strafe und Rundenlimit

Jede Runde hat jeder Spieler die Möglichkeit, eine Karte zu spielen (oder eine andere Aktion auszuführen). Wird der Gegner innerhalb einer Runde nicht besiegt, so wird eine Strafe ausgelöst. Hiernach wird reihum der nächste Spieler zum Aktiven Spieler und beginnt die folgende Runde.

Schafft man es nicht, die Herausforderung innerhalb der vorgegebenen Rundenanzahl zu bewältigen, wird zur regulären Strafe noch eine besondere Strafe ausgelöst, die nicht abgewendet werden kann.

Besonderheiten

Manche Herausforderungen besitzen besondere Effekte, wie Schutzschilde an Gegnern oder Boni und Mali auf bestimmte Gegenstände. Selbst wenn ein Kartentyp nicht in der Siegbedingung angegeben ist, so kann man diesen verwenden, wenn er in den Besonderheiten beschrieben ist.

Aktionen

Während einer Runde darf jeder Spieler einen Zug ausführen.

Bei einem 1-Spieler-Spiel darf man 2 Züge ausführen.

Außerhalb einer Herausforderung darf der Aktive Spieler

- Einen unbetretenen Raum, der horizontal oder vertikal an eine bereits bewältigte Herausforderung angrenz, aufsuchen und die Herausforderung beginnen

Außerdem darf jeder Spieler entweder

- 1 Karte von der Hand abwerfen und nachziehen
- Die gesamte Hand abwerfen und nachziehen

Während einer Herausforderung darf jeder Spieler reihum

- 1 Karte regulär spielen und nachziehen
- 1 Karte verdeckt spielen, um einen Unterstützungsbonus von +1 zu geben und nachziehen
- 1 Karte abwerfen und nachziehen
- Die gesamte Hand abwerfen, nachziehen und sofort eine Karte spielen
- Ein Triforce – Segment einsetzen
- Eine Flasche verwenden

Wird zu irgendeinem Zeitpunkt der Nachziehstapel aufgebraucht, so müssen sofort alle Karten abgelegt, der Nachziehstapel neu gemischt und eine neue Hand aus 5 Karten gezogen werden.

Zwischen den Räumen hat dies keine weitere Auswirkung, während einer Herausforderung muss dieser Spieler jedoch die folgende Runde aussetzen.

Wichtig: Jeder Spieler hat seinen eigenen Zug- und Ablagestapel.

Dungeon Items

Jeder Dungeon besitzt ein eigenes Dungeon Item, welches zur Bewältigung mancher Herausforderungen zwingend notwendig ist.

Betritt der aktive Spieler den Raum mit dem Dungeon-Item, so darf einer der Spieler das dazugehörige Symbol an sich nehmen und alle dazugehörigen Item-Karten in sein Deck mischen. Es sollte darauf geachtet werden, dass Gegenstände gleichmäßig verteilt werden. Hiernach wird der nächste Spieler zum aktiven Spieler und der Raum mit dem Dungeon - Item ist inaktiv und besitzt keine Funktion mehr.

Spieler dürfen miteinander sprechen, jedoch dürfen sie ihre Karten einander nicht zeigen und nur vage beschreiben, was für Karten sie auf der Hand haben.

Man darf sagen, dass man ein bestimmtes Item besitzt, aber nicht, welchen Wert die Karte hat oder welche Besonderheiten noch auf der Karte verzeichnet sind.

Ende des Dungeons

Hat man das Dungeon-Item gefunden, dürfen sich die Spieler zum Boss vorbewegen. Bosse sind auch Herausforderungen, besitzen aber ein paar Sonderregeln, wie später beschrieben wird.

Ist ein Boss besiegt, so erhalten die Spieler einen weiteren Herzcontainer und alle Herzen werden aufgefüllt.

Außerdem bekommen sie ein weiteres Fragment des Triforces und alle verwendeten Triforce – Teile werden aufgefrischt.

Das Deck wird komplett neu gemischt.

Der Dungeon wird dann sofort verlassen und abgebaut.

Nun haben die Spieler die Möglichkeit, Beedle's Laden aufzusuchen und Tränke zu kaufen, sofern sie genügend Rupees und Flaschen übrig haben.

Sollten alle Flaschen befüllt sein, darf man den Inhalt ausschütten, um sie neu zu befüllen.

Beim ersten Einkauf in Beedle's Laden erhält man eine Flasche kostenlos zum gewünschten Trank dazu.

Beedle verkauft folgende Dinge:

	Roter Trank Heilt bis zu 6 Herzen	20 Rupees
	Lon-Lon Milch Heilt bis zu 3 Herzen Reicht für zwei Schluck	18 Rupees
	Grüner Trank Ein Spieler darf alle abgelegten Karten zurück ins Deck mischen	15 Rupees
	Goldener Trank Heilt alle Herzen	45 Rupees
	Fee Heilt bis zu 5 Herzen Verliert man alle Herzen, so wird man sofort mit 5 Herzen wiederbelebt	30 Rupees

Man darf eine Flasche verwenden, statt eine Karte zu spielen oder abzuwerfen.

Man darf jederzeit eine Flasche ausleeren, ohne den Inhalt zu verwenden.

In einem sicheren Raum darf man zu Beginn den Inhalt einer Flasche verwenden.

Das Triforce

Immer, wenn man einen Boss beisget, erhält man einen Teil des Triforces.
Diese Fragmente kann man während einer Herausforderung verwenden, um einen der folgenden Boni zu erhalten. Die Verwendung des Triforces zählt nicht als Aktion.

Für 1 Triforce-Fragment darf man eine weitere, beliebige Karte gespielt werden

Für 2 Triforce-Fragmente darf jeder Spieler beliebig viele Karten abwerfen und neu ziehen

Für 3 Triforce-Fragmente wird die Strafe für diese Runde verhindert

Für 4 Triforce Fragmente gibt jede gespielte Karte in dieser Runde +1 zum Erreichen der Siegbedingung.

Verlust

Verliert Link in einer Herausforderung alle Herzen und besitzt keine Fee, die ihn wiederbelebt, so bricht er zusammen und muss vom Eingang des Dungeons neu starten. Er behält jedoch das Dungeon Item und alle weiteren gefundenen Gegenstände.

Alle Räume werden wieder umgedeckt, ausgenommen sichere und inaktive Räume, da man keine neue Chance bekommt, ihre Belohnung zu erhalten.

Bevor man erneut versucht, den Dungeon zu bewältigen, darf man erneut Beedle's Laden aufsuchen.

Bosse

Bosse funktionieren wie schwierigere Herausforderungen, jedoch haben Bosse oft zusätzlich zur Siegbedingung auch eine Möglichkeit, die Strafe für eine Runde zu verhindern. Hierzu muss man die entsprechenden Karten spielen, die im Feld neben der Siegbedingung angegeben sind.



Dungeons

Während eines Abenteuers muss Link 8 bzw 4 Dungeons erforschen. Der letzte Dungeon ist immer Ganon's Schloss, alle anderen Dungeons dürfen jedoch frei gewählt werden. Die verfügbaren Dungeons sind:

Bogen	Refugium des Waldes	leicht
Boomerang	Haus des Windes	leicht
Windstab	Turm der Götter	leicht
Hammer	Moblin Minen	mittel
Zora Flossen	Wasser Palast	mittel
Feuerstab	Höhle der Schatten	mittel
Bomben	Feuer Grotte	mittel
Kraftarmband	Grab der alten Könige	mittel
Pegasusstiefel	Gipfel Festung	schwer
Spiegelschild	Tempel des Lichts	schwer
Enterhaken	antike Ruine	schwer

Special Item – Teleporter

Den Teleporter erhält man nur von einem Mini-Boss in Ganon's Schloss. Nach Bedarf wird der Teleporter entweder auf dem Miniboss abgelegt oder darf von den Spielern in einen beliebigen bereits erfolgreich gelösten Raum gelegt werden (zu einem beliebigen Zeitpunkt). Nun kann man immer zwischen diesem Raum und dem Dungeon-Eingang hin und her springen.

Ende des Spiels

















Hat man 7 Dungeons bewältigt und damit 7 Fragmente des Triforce eingesammelt (3 Dungeons für ein kurzes Spiel), wird Ganon's Schloss aufgebaut. Es werden 3 Bosskarten gezogen (1 für ein kurzes Spiel) + eine weitere Karte für jedes Mal, dass Link alle Herzen verloren hat und nicht durch eine Fee wiederlebt werden konnte.

Hat man alle Phasen von Ganon überstanden, so endet das Spiel mit einem Sieg für die Spieler.

Das Triforce liegt in sicheren Händen und Prinzessin Zelda ist in Sicherheit.

Versuche dich jetzt an einem neuen Abenteuer.

SYMBOLE

	Schwert		Spiegelschild		Holzschild
	Bogen		Silberpfeile		
	Boomerang		Enterhaken		
	Bomben		Hammer		Kraftarmband
	Feuerstab		Windstab		
	Flossen		Pegasus-Stiefel		
	Malus / Bonus				1 Rupee
					5 Rupees
	Flasche		Teleporter		10 Rupees
	Herzcontainer		Herz		halbes Herz
	Anzahl der Spieler Bei 1 oder 2 Spielern beträgt es den Wert 1				
	Kampf		Geschicklichkeit		Rätsel
	fliegend		Schwarm		magisch
	Wasser		Feuer		Elektrizität
	Schild		Schutz		
	Dunkelheit				