1 – 4 spelers

In de doos:

* Goud muntjes
* 4 player muntjes
* Room kaarten
* 1 exit kaart
* 1 start kaart
* Loot en equipment kaarten
* Enemy kaarten
* Boss monster-ledematen kaarten

Op elke loot en enemy kaart staat:

* Een plaatje
* (als loot) Hoeveel goud het waard is
* (als enemy) Hoeveel goud je krijgt als je hem verslaat
* Een thematische omschrijving
* Wat het doet/ hoe het eruit ziet bij elk level

Na elke dungeon leg een nieuwe kaart aan voor het monster wat je moet gaan bevechten. Elke keer dat je het speelt, vecht je dus een ander monster met andere abilities.

Hoofddoel: versla het neergelegde monster -> kan dus pas als ie er volledig ligt

Tussen doelen: Zo veel mogelijk loot verzamelen om sterker te worden

Spel kan moeilijker of makkelijker gemaakt worden door meer of minder dungeons te doen.

Spel bestaat uit x dungeons (ligt eraan met hoeveel mensen je bent en hoe moeilijk je t wil maken)  
Iedereen is uit op de grootse schat van het monster en wil alles voor zichzelf hebben. Maar iedereen weet ook dat ze er niet alleen zullen komen. Ze zullen elkaars hulp ook nodig hebben.  
Degene die als laatst overblijft nadat het monster verslagen is, wint het spel.

Party kan als ze willen opsplitsen.

Spelers/grote monster:

1. Hoofd, lijf, benen
2. Hoofd, lijf, benen, armen
3. Hoofd, lijf, benen, armen, staart
4. Hoofd, lijf, benen, armen, staart, vleugels

* Hoofd, lijf, been als 1 dungeon zien

Vierkante kamers voor de rooms. 1 ingang en ten minste 1 exit. Er kan enemies, loot of niks in zitten. Deze kunnen verschillende tiers hebben, wat je kan zien aan de gekleurde rand rondom de token. Meer high tier kamers komen voor in latere dungeons. Hogere tier kamers hebben een hogere kans om meer enemies of loot te hebben.  
   
Bij elke dungeon krijg je maar een x aantal aan kaarten. Als de kaarten op zijn voordat een speler het einde van de dungeon heeft bereikt is dat het einde van die dungeon. Thematisch gaat iedereen dan weer terug naar de start. Niemand krijgt dan de extra loot voor het completen van de dungeon.  
Legt de start kaart aan de ene kant en de exit kaart aan de andere kant van de tafel. Er moeten minstens x aantal kaarten tussen de start en exit liggen.

De speler(s) die het eerst bij de exit zijn krijgen nog extra bonus gold, wat evt. verdeeld moet worden. Spelers kunnen er ook voor kiezen om voor het goud te vechten, maar dan verliezen ze wel x% van het goud.  
Met goud kunnen de spelers na elke dungeon, nog meer equipment en items kopen. Ander verzameld loot kan verkocht worden voor x% van de waarde van de loot. Hiervoor worden x kaarten uit de lootstapel getrokken en op tafel gelegd.

Elke speler heeft maar een x hoeveelheid aan spullen dat ze mee kunnen nemen. Ze kunnen tenminste 1 helm, 1 chestplate, 1 pants, 1 pair of shoes, 1 two handed weapon or 2 one handed weapons meenemen.

Game loop

Alle spelers die op dat moment bij elkaar zijn, tellen als 1 party. Elke ronde, legt elke party (in overleg) om de beurt een nieuwe kamer tegel op de tafel. Kamer tegels moeten rechtstreeks aangrenzend zijn met een deur van de vorige kamer of aan start. De party bekijkt de kamer en ziet aan de tokens welke kaart(en) getrokken moet(en) worden.

Als er een monster kaart getrokken moet worden, moet deze eerst bevochten worden voordat de party verder kan. Als het monster verslagen is, verdelen de spelers het goud onderling. In de dungeon kan niet gevochten worden voor het verkregen goud.  
Als iemand in een dungeon doodgaat, wordt hij na deze dungeon weer tot leven gebracht. Maar deze krijgt geen van de verdere gekregen loot.

Na de eerste kamer met meerdere deuren, kunnen de spelers kiezen om de party op te splitsen. Zo zou de individuele speler meer goud en loot kunnen verzamelen, maar lopen ze wel het risico om niet sterk genoeg te zijn voor de monsters.