1 – 4 spelers

In de doos:

* Goud muntjes
* Levens muntjes
* Paar/ongeactiveerd muntjes
* 4 speler poppetjes
* Tegel kaarten
* 1 exit kaart
* 1 start kaart
* Loot kaarten
* Monster kaarten
* Boss monster-ledematen kaarten

Op elke loot en monster kaart staat:

* Een plaatje
* (als loot) Hoeveel goud het waard is
* (als monster) Hoeveel goud je krijgt als je hem verslaat
* Een thematische omschrijving

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 loot kaarten per dungeon te doen.

Spel bestaat uit 4 dungeons.  
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.

Dungeons/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 4 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.   
Met goud kunnen de spelers na elke dungeon, nog meer equipment en items kopen. Ander verzameld loot kan verkocht worden voor 50% van de waarde van de loot. Hiervoor worden x kaarten uit de lootstapel getrokken en op tafel gelegd.

Game loop

Het spel bestaat uit meerdere rondes. Elke ronde is elke speler 1x aan de beurt. Tijdens een beurt mag iedere speler 1 tegel verplaatsen. Als het jouw beurt is, mag je naast 1 tegel verplaatsen, ook nog 1 tegel kaart aanleggen waar mogelijk is. Je kan alleen een kaart aanleggen als je op een tegel staat met open deuren en als de kaart op die plek past. Passend in deze zin betekend dat je geen deuren langs eerder-gelegde muren aan mag leggen. Past deze kaart niet, of wil je deze daar niet aanleggen, dan leg je hem af. Kaarten met monsters moeten aangelegd worden als ze daar passen. Je hoeft geen kaart te trekken als je niet op een tegel met open deuren staat.  
Als alle spelers geweest zijn, begint de ronde weer bij speler 1.

**Monster en loot kaarten**  
Op sommige tegels staan monster of loot tekens. Zodra alle spelers zich verplaatst hebben in een ronde, worden deze kaarten geactiveerd. Als ze geactiveerd zijn, leg dan een token op de tegel.  
Bij loot: In principe krijgt de speler wie aan de beurt is deze loot, tenzij anders gekozen.  
Bij monster(s): Deze wordt nu bevochten door alle spelers die op dat moment op die tegel aanwezig zijn.

**Vechten**Als je een monster op een tegel activeert, trek je een kaart van de monster stapel. Het level van het monster bepaald hoeveel levens deze heeft. Hebben de spelers in totaal meer vechtkracht dan dat de monster levens heeft, is het monster verslagen. Een spelers vechtkracht is 1+ alle bonussen van hun loot. Het verkregen goud bij het verslaan wordt onderling verdeeld onder de spelers. Als de verdeling niet uitkomt krijgt degene wiens beurt het is of het laatst aan de beurt is geweest het meeste.   
Als het monster niet verslagen kan worden verliezen de spelers het aantal hartjes wat op de monster kaart staat aangegeven.   
Als een speler zijn 3 hartjes kwijt is, gaat deze dood en wordt hij na de dungeon weer tot leven gebracht. Hiervoor moet de speler 2 goud of loot met de samengevoegde waarde van 2 goud aan de ferryman betalen. Goud een loot mag ook gecombineerd worden. Heeft de speler dit niet? Dan begint hij de volgende dungeon met een hartje minder.

**Loot**Elke speler heeft maar beperkte ruimte om spullen mee te nemen. Als je boven dit maximum zit, moet je spullen achterlaten of omruilen. Als je loot op een bepaalde tegel achterlaat, leg dan de loot kaart open op tafel met een token kaart op zowel de loot als te tegel kaart. De volgende speler die op deze tegel terecht komt kan besluiten om deze dan mee te nemen. Het onderling ruilen van lootkaarten tussen spelers is ook mogelijk.  
Elke speler kan 1 item meenemen uit de 5 categorieën. Deze zijn: wapen, hoofd, borst, benen, voeten.

**Einde**Als de weg naar het einde van de dungeon is gelegd, kunnen de spelers het level verlaten. De speler die als eerste de dungeon uit is krijgt nog een bonus aantal aan goud. Zijn er meerdere spelers tegelijk, dan wordt het goud onderling verdeeld met voorkeur op degene die aan de beurt is of als laatst aan de beurt is geweest.   
Je hoeft niet meteen de dungeon te verlaten, als je er nog meer van wilt ontdekken. Je moet de dungeon verlaten als er geen kaarten meer beschikbaar zijn of als geen meer kunnen worden aangelegd.  
Als alle kaarten op zijn, maar er geen weg naar het einde van de dungeon is, moeten alle spelers weer terug naar de start. Hiervoor krijgen ze geen extra goud.   
Bij de laatste dungeon is de volgorde van het verlaten van de dungeon gelijk aan de aanval volgorde van het grote monster.

**Loot winkel**Na elke dungeon kunnen alle spelers met hun verkregen goud en loot naar de winkel gaan. Hier kunnen ze hun oude loot voor 50% van de originele waarde, naar beneden afgerond, verkopen. Ook kunnen ze nieuwe loot kopen. Na elke dungeon zijn er telkens 4 nieuwe items beschikbaar. De zeldzaamheid van de items wordt bepaald aan de hand van dit schema:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dungeon** | **Zeldzaamheid** | **Aantal** |
| 1 | Brons | 4 |
| 2 | Brons, Zilver | 2, 2 |
| 3 | Zilver | 4 |
| 4 | Zilver, Goud | 2, 2 |

De spelers die eerder de dungeon uit zijn gegaan, mogen als eerste kiezen. Elke speler mag maar 1 item per keer kopen.

**Monster & loot tiles per dungeon**

1. 5, brons
   1. 1 <, ^
   2. 1 >, ^
   3. 2 <, >
   4. 1 <, ^, >

**Grote monster**Het monster heeft verschillende attributen, liggend aan de kaarten die er getrokken zijn.   
De spelers vallen het monster 1 voor 1 aan, in de volgorde waarin ze de laatste dungeon zijn verlaten.  
Als een speler aan de beurt is, ‘rolt’ hij een nummer tussen de helft van zijn aanvalskracht naar beneden afgerond en zijn maximale aanvalskracht. Je kan hiervoor een random number generator gebruiken.   
Als alle spelers geweest zijn, is het monster aan de beurt. Op de monsterkaarten staat aangegeven op welke manier het monster aanvalt. Is een speler door de aanval van het monster zijn 3 levens kwijt, dan heeft deze verloren.