

# 5 MINUTE Dungeon™

## DER FLUCH DES OVERLORDS

Für 2–6 Spieler  
ab 8 Jahren



CONNOR REID



Diese Erweiterung ist für Spieler, die sich mit dem Grundspiel gut auskennen.

Wenn ihr zum ersten Mal 5-Minute Dungeon spielt, empfehlen wir, euch zunächst ohne die Erweiterungsinhalte mit dem Grundspiel vertraut zu machen!

### BOSS-TABLEAU FÜR 6 SPIELER

BOSS #	1	2	3	4	5					
Lehrling	18	12	22	12	26	12	30	12	34	12
Held	22	12	26	12	30	12	34	12	38	12
Dungeon-Master	26	12	30	12	34	12	38	12	42	12

### SPIELMATERIAL

- 25 Boss-Karten
- 2 Quest-Karten
- 6 Artefakt-Karten
- 42 Helden-Karten (schwarz)
- 1 Helden-Tableau (Druidin/Schamane)
- 5 x 2 Helden-Karten (rot, gelb, blau, grün, lila)

### WILLKOMMEN ZURÜCK IM 5-MINUTE DUNGEON!

Der Fluch des Overlords ist eine Erweiterung für 5-Minute Dungeon, die den Dungeon um Boss-Karten erweitert, mit der Druidin und dem Schamanen zwei neue Helden einführt und euch mit den Artefakten mächtige Werkzeuge an die Hand gibt, wenn es einmal richtig ungemütlich wird!

### SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr mit der Erweiterung spielen wollt, gelten folgende neue Regeln und Anpassungen für die Vorbereitung:

- ➔ Jeder wählt ein **Helden-Tableau** und platziert dieses vor sich. Da es mit der Druidin bzw. dem Schamanen ein neues Tableau gibt, könnt ihr jetzt auch zu sechst spielen! Natürlich könnt ihr das neue Tableau auch in einem Spiel mit weniger Spielern nutzen. Lasst dafür einfach ein anderes Tableau weg.
- ➔ Nehmt das **Helden-Deck** aus 42 Karten in derselben Farbe (z. B. für die Walküre die 42 gelben Karten). Für jedes Deck aus dem Grundspiel gibt es zwei neue Aktionskarten, mischt diese einfach zu den restlichen Karten derselben Farbe, legt es auf euer Helden-Tableau und zieht eure Start-Hand.
- ➔ Jedes der 6 Helden duos verfügt über ein **Artefakt**. Spielt ihr mit weniger als 6 Spielern, kommen die Artefakte ins Spiel, deren Held *nicht* mitspielt. Legt die entsprechenden **Artefakte** mit der bunten Seite nach oben nebeneinander bereit.
- ➔ Der **Aufbau des Dungeons** bleibt wie im Grundspiel, mit der Ausnahme, dass fünf Dungeon-Karten des Grundspiels durch fünf Boss-Karten dieser Erweiterung ersetzt werden. Nehmt zuerst die fünf Boss-Karten des aktuellen Bosses und fügt dann so viele Dungeon-Karten hinzu, bis ihr auf die Menge kommt, die bei der entsprechenden Spieleranzahl und Schwierigkeitsstufe auf der Rückseite des Boss-Tableaus genannt wird. Danach fügt ihr wie gewohnt die dort gezeigte Menge Quest-Karten hinzu (siehe auch die Abbildung „BOSS-TABLEAU FÜR 6 SPIELER“).

### DRUIDIN & SCHAMANE



Die dunklen Kräfte des Overlords blieben dem mystischen Team, Druidin und Schamane, nicht verborgen. Sie schließen sich den Helden an, um dem Bösen ein für allemal das Handwerk zu legen.

Im Gegensatz zu den anderen Helden sind die Druidin und der Schamane nicht auf eine bestimmte Ressource fokussiert, sondern stehen mit allen im Einklang und können mit jeder Situation umgehen. Die Fähigkeit des Schamanen zur **Transzendenz** erlaubt einem anderen Helden, die obersten 3 Karten vom eigenen Ablagestapel auf die Hand zu nehmen. Der Schamane kann sich dabei nicht selbst bestimmen. Die **Linderung** der Druidin lässt euch einen aktiven Fluch unter den Dungeon legen. Ihr legt die Karte also verdeckt unter alle restlichen Karten, die noch im Dungeon sind.



**Linderung** kann einen beliebigen aktiven Fluch bannen und somit aus dem Spiel entfernen. Allein gegen den Fluch **Schafiziert!** des Overlords ist Linderung machtlos, da der Fluch das Spielen von Aktionskarten (Karten mit schwarzem Rand) verbietet.



**Mythische Regeneration** erlaubt allen Helden, die obersten 2 Karten ihres eigenen Ablagestapels auf die Hand zu nehmen. Ihr dürft dabei den Stapel nicht nach bestimmten Karten durchsuchen.

Anzahl der Spieler	Start-Hand
2 Spieler	5 Karten
3 Spieler	4 Karten
4 bis 6 Spieler	3 Karten

**Beispiel:** Bereitet den ersten Dungeon im Lehrling-Level für 6 Spieler so vor:



Im Helden-Deck von Druidin und Schamane findet ihr zehn **Unendlichkeitskarten**, zwei für jede Ressource. Wenn eine Unendlichkeitskarte gespielt wird, zählt sie für jedes entsprechende Symbol der aktuellen Dungeon-Karte. Das gilt auch für Mini-Bosse und Bosse.

**Beispiel:** Ihr seid am Ende des zweiten Dungeons angelangt und seht dem Flecken-Schrecken ins Auge. Drei Schilde liegen bereits in der Tischmitte und die Druidin spielt eine Unendlichkeits-Schriftrolle aus. Diese bedient alle sieben geforderten Schriftrollen des Bosses: **Geschafft!**

## ARTEFAKTE

Jeder Held, der euch nicht begleiten kann, gibt euch ein besonders mächtiges Artefakt mit auf den Weg. Wenn euch die Schergen zu überwältigen drohen, könnt ihr dadurch auf eine ganz besondere Unterstützung hoffen.

Diese Erweiterung enthält 6 Artefakt-Karten, eine für jedes Helden-Deck. Nachdem jeder sein Helden-Deck gewählt hat, nehmt ihr euch alle Artefakte der Helden, die ihr **nicht** gewählt habt (spielen z. B. Zauberin und Magier nicht mit, erhaltet ihr das Artefakt **Möbius-Schriftrolle**). Dadurch haben kleinere Helden-Gruppen mehr Artefakte zur Verfügung!

Zu Beginn jedes Dungeons legt ihr die jeweiligen Artefakte mit ihrer **bunten Seite** nach oben und für jeden Spieler gut erreichbar auf den Tisch. Die übrigen Artefakte kommen zurück in die Schachtel.

Ihr könnt jedes der ausgelegten Artefakte zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen, aber jeweils nur **einmal pro Dungeon**. Habt ihr ein Artefakt verwendet, dreht es auf die **graue Seite** – es steht euch für den restlichen Dungeon nicht mehr zur Verfügung.

Zu Beginn des nächsten Dungeons dürft ihr eure Artefakte alle wieder aufdecken.



### SPIELEN NUR 2 HELDEN?

Dann wählt jeder von euch wie gewohnt zwei Helden-Decks, sodass vier Decks im Spiel sind. Daher bekommt ihr nur die Artefakte der zwei Helden-Decks, die ihr nicht gewählt habt.

## BOSS-KARTEN

Jeder Boss bekommt jetzt seine ganz eigenen Karten, um euch das Leben schwer zu machen. Diese Boss-Karten enthalten eine bunte Mischung aus **Mini-Bossen**, **Ereignissen** und eine gänzlich neue Bedrohung: **Flüche**!

## FLÜCHE



Flüche sind Teil des Dungeon-Decks und funktionieren ähnlich wie Ereignisse. Allerdings bleiben sie so lange im Spiel, bis sie von euch zunichte gemacht werden.

**Die Regeln der Flüche betreffen immer alle Spieler.**

Wenn ihr einen Fluch aufdeckt, legt ihn für jeden Spieler gut erreichbar auf den Tisch. Danach deckt ihr einfach die nächste Dungeon-Karte auf und setzt das Spiel wie gewohnt fort. Solange der Fluch **aktiv** ist, d. h. offen auf dem Tisch liegt, muss sich jeder von euch den Fluch-Regeln beugen. Solltet ihr weitere Flüche aufdecken, obwohl bereits ein aktiver Fluch auf dem Tisch liegt, müsst ihr euch **zusätzlich** an diese Regeln halten!

### Was passiert, wenn ich mich nicht an die Fluch-Regeln halte?

Wer gegen einen aktiven Fluch verstößt, muss zunächst seine gesamten Handkarten in die Tischmitte legen (nicht auf den Ablagestapel – die Karten sind unwiederbringlich verloren!). Danach muss der Regelbruch rückgängig gemacht werden, sofern das möglich ist.

**Beispiel:** Ihr seid im Dungeon von Zola der Gorgone und deckt den Fluch **Gorgonischer Blick** auf. Fortan könnt ihr also nicht mehr eure Spezialfähigkeiten nutzen. Nach einigen weiteren Dungeon-Karten verstößt der Barbar im Kampfrausch gegen die Fluch-Regel, indem er mit seiner Fähigkeit **Schlagkräftige Argumente** ein Monster besiegt. Zur Strafe muss er jetzt seine gesamten Handkarten in die Tischmitte legen und das vermeintlich besiegte Monster zurücklegen – ihr müsst es jetzt erneut besiegen!



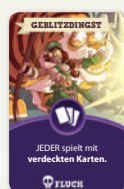
**Zeitrasel** und **Fünf vor zwölf** verbieten euch, den Timer anzuhalten. Das bedeutet, dass ihr Karten wie **Göttlicher Schild** oder **Zeitschleife** nicht mehr ausspielen könnt. Auch die **Zeit einfrieren!**-Fähigkeit des Zauberers und das Artefakt **Smart Watch „Rustico“** können nicht genutzt werden.



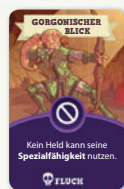
**Verfluchtes Spielzeug** verbietet euch, mehr als 3 Karten auf der Hand zu haben. Wenn euch eine Karte oder Fähigkeit dennoch auffordert, weitere Karten zu ziehen, zieht ihr die entsprechende Anzahl und werft danach so viele Karten auf den eigenen Ablagestapel, bis ihr nur noch 3 Karten auf der Hand habt.



**Schafiziert!** verbietet euch, Aktionskarten auszuspielen. Damit könnt ihr auch **Raserei** und **Läuterung** nicht mehr nutzen. Ihr müsst euch also etwas anderes überlegen, um mit diesem Fluch fertig zu werden!



**Geblitzdingst** zwingt euch, mit verdeckten Karten zu spielen. Dazu legt jeder seine Handkarten verdeckt vor sich. Natürlich dürft ihr euch jederzeit eure eigenen Karten ansehen, aber immer nur eine Karte nach der anderen.



**Gorgonischer Blick** verbietet euch, Spezialfähigkeiten zu nutzen. Daher kann ihn die Druidin auch nicht mit ihrer Fähigkeit **Linderung** unter den Dungeon legen.

## NEUE EREIGNISSE



**Umklammert!**, **Ätzender Auswurf** und **Meine Schwerter!** zwingen euch, alle Ressourcenkarten mit dem genannten Symbol auf den eigenen Ablagestapel zu legen. Das umfasst auch Doppel-Symbol-Karten und Unendlichkeitskarten, aber keine Aktionskarten wie **Joker** oder **Magische Bombe**.



**Crowdfunding** (Quest-Karte) lässt euch ein bereits genutztes Artefakt von der grauen auf die bunte Seite drehen. Ihr könnt es im Anschluss also ein weiteres Mal einsetzen. Wenn ihr dieses Ereignis aufdeckt, aber entweder gar keine oder nur ungenutzte Artefakte habt, verpufft dieser Effekt. Trotzdem muss jeder von euch seine Handkarten auf den eigenen Ablagestapel legen.



**Vergiftete Milch** sorgt dafür, dass der Spieler mit den meisten Handkarten alle Handkarten auf den eigenen Ablagestapel legen muss. Herrscht Gleichstand bei den meisten Handkarten, müssen alle am Gleichstand beteiligten Spieler ihre Handkarten ablegen.



**Säurepolitur** betrifft nur Spieler, die mindestens eine Ressourcenkarte mit einem Schild auf der Hand haben. Das umfasst auch Doppel-Symbol-Karten und Unendlichkeitskarten, aber keine Aktionskarten wie **Joker** oder **Magische Bombe**.

## HELDEN-KARTEN: NEUE AKTIONEN

Diese Erweiterung fügt jedem Helden-Deck aus dem Basisspiel 2 neue Aktionskarten hinzu. Alle neuen Karten sind mit einem **☠-Symbol** in der unteren linken Ecke gekennzeichnet. Es dient lediglich dazu, die Erweiterungskarten von denen des Basisspiels zu unterscheiden und hat keine Auswirkungen im Spiel. Mischt die je zwei neuen Karten in ihre jeweiligen Decks, wenn ihr mit der Erweiterung spielt. Ihr werdet sie brauchen!



Das **Portal** lässt euch die aktuelle Dungeon-Karte unter den Dungeon legen. Ihr legt die Karte also verdeckt unter alle restlichen Karten, die noch im Dungeon sind. Es kann nur gegen Monster, Personen, Hindernisse oder Mini-Bosse verwendet werden und nicht gegen Ereignisse oder Flüche.



**Aufrüsten** lässt dich alle Ressourcenkarten mit Schwertern und/oder Schilden aus deinem Ablagestapel auf die Hand nehmen. Das umfasst auch Doppel-Symbol-Karten und Unendlichkeitskarten, aber keine Aktionskarten wie **Joker** oder **Magische Bombe**.

## IMPRESSUM

**Spielautor:** Connor Reid  
**Gestaltung:** Alex Diochon  
**Redaktion:** Peter Nesbitt (Wiggles 3D),  
 Bärbel Schmidts und Kilian Vosse (KOSMOS)  
**Ausführender Produzent:** Don Reid  
**Deutsche Lokalisierung:**  
 Sensit Communication GmbH

Five Minute Dungeon ist eine Schutzmarke von Wiggles 3D Incorporated ©2018  
 © Wiggles 3D Incorporated. 2018



MADE IN CHINA  
 Art.-Nr.: 691264  
 Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstraße 5-7  
 70184 Stuttgart  
 Tel.: +49 (0) 711 2191-0  
 Fax: +49 (0) 711 2191-199  
 info@kosmos.de  
 kosmos.de