WAHRE HELDEN GEGEN DIE ZEIT

5-MINUTE Dungeon

CONNOR REID

Für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

WILLKOMMEN IM 5-MINUTE DUNGEON!

In diesem Spiel kämpft ihr euch gemeinsam durch fünf Dungeons, die gespickt sind mit fiesen Hindernissen, gefährlichen Monstern und irren Personen. Pro Dungeon habt ihr genau 5 Minuten Zeit.

Jeder von euch wählt einen von zehn Helden und nutzt dessen Spezialfähigkeit und die gleichfarbigen Helden-Karten.

Ihr spielt nicht reihum nacheinander, sondern alle gleichzeitig. Eure Gegner sind die Karten im Dungeon und die Zeit. Arbeitet zusammen und spielt so schnell wie möglich Kartensymbole aus, passend zur jeweils aktuell ausliegenden Bedrohung im Dungeon. Habt ihr keine passenden Symbole auf der Hand? Dann nutzt die Helden-Spezialfähigkeiten von euren Helden-Tableaus!

Entweder schafft ihr es gemeinsam alle Bedrohungen im Dungeon zu bewältigen, oder ihr seid verdammt, auf ewig im Dungeon zu schmachten. Oh, und verloren habt ihr dann natürlich auch!

Viel Glück!

SPIELMATERIAL

- 5 Boss-Tableaus
- 5 Helden-Tableaus
- 5 x 40 Helden-Karten (rot, gelb, blau, grün, lila)
- 40 Dungeon-Karten
- 10 Quest-Karten

Zusätzlich benötigt ihr einen Timer, der nicht im Spiel enthalten ist.

Beispiel: Spielaufbau für 4 Spieler

INHALTS-VERZEICHNIS

2 Spielvorbereitung
- Vorbereitung der Helden
- Vorbereitung des Dungeons

3 Das Wichtigste auf einen Blick

3 So meistert ihr den Dungeon
- Helden-Karten ausspielen
- Helden-Tableau nutzen

4
- Keine Karten mehr

Gewinnen
- Den nächsten Dungeon vorbereiten

5 Verlieren

5 Helden

8 Der Dungeon
- Die Boss-Tableaus
- Die Dungeon-Karten
- Die Quest-Karten

SPIELVORBEREITUNG

Vorbereitung der Helden

➜ Jeder wählt ein **Helden-Tableau** (z. B. „Walküre“) und platziert dieses vor sich. Lest euch den Text auf dem Helden-Tableau durch. Das ist eure Spezialfähigkeit.

➜ Nehmt das **Helden-Deck** aus 40 Karten in derselben Farbe (z. B. für die Walküre die 40 gelben Karten), mischt es gründlich und legt es verdeckt auf euer Heldentableau auf das Feld mit der Aufschrift „Nachziehstapel“.

➜ Zieht nun Karten für eure Start-Hand von eurem Nachziehstapel. Die Anzahl der gezogenen Karten hängt von der Spielerzahl ab:

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

Spielen nur 2 Helden?

Dann benötigt ihr weitere Karten, um aus dem Dungeon zu entkommen. Jeder von euch wählt ein zusätzliches Helden-Deck und mischt es in das Deck des eigenen Helden ein. Somit hat jeder von euch beiden 80 Karten in seinem Nachziehstapel zur Verfügung.

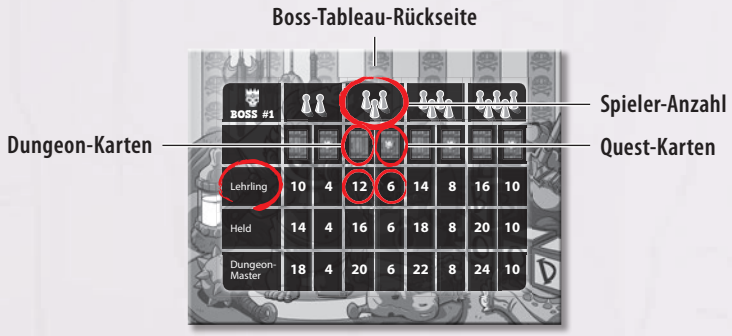
Wir empfehlen die Jägerin (grünes + zusätzlich das gelbe Deck) und den Magier (blaues + zusätzlich das lila Deck) im Spiel zu zweit.

Vorbereitung des Dungeons

➜ Legt das **Boss-Tableau** Boss #1 („Baby-Barbar“) in die Tischmitte.

➜ Füllt den Dungeon mit den **Dungeon-** und **Quest-Karten.**
Der Dungeon hat 3 Schwierigkeitsgrade (= Level): Lehrling, Held, Dungeon-Master. Steigt am besten als **Lehrlinge** in das Spiel ein. Ihr benötigt dann bei z. B. 3 Spielern 12 Dungeon-Karten und 6 Quest-Karten.
Auf der Rückseite des jeweiligen Boss-Tableaus seht ihr, wie viele Karten bei welcher Spielerzahl je nach Schwierigkeitsgrad benötigt werden. Mischt diese Karten gründlich und platziert den Stapel verdeckt auf dem Boss-Tableau, so dass die Symbole des Bosses verdeckt sind.

Beispiel: *Bereitet den ersten Dungeon im Lehrling-Level für 3 Spieler so auf:*



Übrige Helden-Tableaus, Helden-Karten, Boss-Tableaus und Dungeon- und Quest-Karten werden beiseite gelegt und in dieser Runde nicht benötigt.

Startet ins Abenteuer!

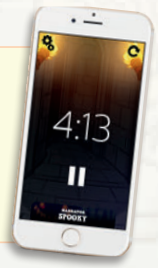
Ihr benötigt einen Timer, der sich auf 5 Minuten einstellen, leicht pausieren und neu starten lässt. Stellt euren Timer auf 5 Minuten und startet ihn, sobald ihr die erste Karte des Dungeons aufdeckt und auf den Tisch legt.

Jetzt geht's los!

KOSTENLOSE TIMER APP

Ladet euch am besten die 5-Minute-Dungeon-Timer-App herunter. Sie ist kostenlos verfügbar für Android und iOS-Geräte.

5minuteDungeon.com/Timer



DAS WICHTIGSTE AUF EINEN BLICK

Startet einen 5-Minuten-Timer und dreht die oberste Karte des Stapels vom Dungeon um und legt sie auf den Tisch.

➔ Zeigt die Karte **Symbole** an, so gibt es **drei** Wege, wie eure Gruppe die Bedrohung überwinden kann:
> Spielt **Helden-Ressourcenkarten,** die mit den Symbolen auf der Karte übereinstimmen. Diese Symbole können sowohl von einem, als auch von mehreren Spielern stammen.
> Spielt eine **passende Helden-Aktionskarte,** um die Karte zu besiegen.
> Nutzt eine **passende Fähigkeit** von euren Helden-Tableaus, um die Karte zu besiegen.

➔ Ist es eine **Ereigniskarte,** so müsst ihr sofort tun, was die Karte verlangt.

Sobald ihr mit der Karte im Dungeon fertig seid, legt oder wischt diese und alle gespielten Helden-Karten zur Seite und dreht die nächste Karte des Dungeons um.

Sobald ihr alle Karten des Dungeons besiegt habt, müsst ihr den Boss besiegen! Wenn ihr Boss #1 geschafft habt, geht es weiter mit Boss #2 etc. bis Boss #5.

SO MEISTERT IHR DEN DUNGEON

Im Dungeon liegt ein Stapel Karten. Jede Karte müsst ihr besiegen und zuletzt auch den Boss (in der ersten Runde also der „Baby-Barbar“). Es gibt 3 Wege, wie man die Karten im Dungeon besiegt. Und vergesst nicht: Die Zeit läuft!

1. Helden-Karten: Passende Symbole mittels Ressourcenkarten ausspielen

Ressourcenkarten

Zeigt die aufgedeckte Karte vom Dungeon Symbole, könnt ihr sie besiegen, indem ihr Helden-Karten mit diesen Ressourcen ausspielt und in die Mitte des Tisches legt. Die Symbole müssen nicht nur von einem Spieler stammen. Jeder kann zu jeder Zeit eine Karte ausspielen.

Habt ihr alle geforderten Symbole ausgespielt, werden sowohl die Karte des Dungeons als auch die ausgespielten Ressourcenkarten rasch beiseite gelegt oder gewischt, damit sofort eine neue Karte vom Dungeon aufgedeckt werden kann.

WICHTIG: Die Ressourcenkarten werden **nicht** auf euren Ablagestapeln auf den Helden-Tableaus platziert.

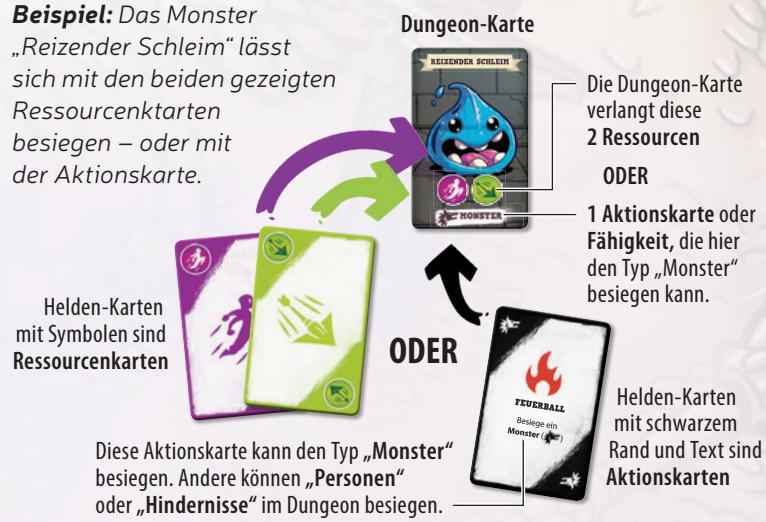
Ihr dürft nur Symbole ausspielen, die auch auf der Karte des Dungeons zu sehen sind. Bei Doppel-Symbolkarten darf ein Symbol auch verfallen, wenn nur eines davon benötigt wird. Das darf auch ein nicht benötigtes Symbol sein.

2. Helden-Karten: Aktionskarten ausspielen

Aktionskarten

Ihr könnt Karten vom Dungeon auch durch Aktionskarten (mit Text) besiegen. Genau wie Ressourcenkarten werden die Aktionskarten beiseite gewischt, sobald sie benutzt wurden. **WICHTIG:** Sie kommen **nicht** auf eure Ablagestapel auf den Helden-Tableaus.

Beispiel: *Das Monster „Reizender Schleim“ lässt sich mit den beiden gezeigten Ressourcenktarten besiegen – oder mit der Aktionskarte.*



3. Spezialfähigkeiten eurer Helden-Tableaus nutzen

Jeder Held verfügt über eine besondere Fähigkeit, die er nutzen kann, um seine Gruppe zu unterstützen. Die Fähigkeit eines jeden Helden ist auf dem unteren Teil des Helden-Tableaus beschrieben.

Um die Spezialfähigkeit deines Helden zu nutzen, legst du 3 Handkarten offen auf das Feld „Ablagestapel“ und teilst deinen Mitspielern deine Fähigkeit laut mit. Diese wird dann ausgeführt. Du kannst diesen Vorgang jederzeit und beliebig oft wiederholen.

Achtung:

1. Wenn du keine 3 Karten zum Ablegen besitzt, kannst du deine Fähigkeit nicht nutzen.
2. Wenn es dir deine Fähigkeit gestattet, einen bestimmten Typ einer Karte vom Dungeon zu überwinden (Monster, Hindernis oder Person), so kannst du nur genau diesen Typ mit deiner Fähigkeit besiegen.
3. Eine Fähigkeit zu nutzen, zählt nicht als „Ausspielen einer Karte". Das bedeutet, dass ihr eure Fähigkeiten weiter nutzen könnt, während die Zeit eingefroren, also gestoppt ist (z.B. durch den Magier).

Kartenhand auffüllen

Jedes Mal, wenn einer von euch Karten auf den Tisch spielt oder auf seinem Helden-Tableau ablegt, füllt er seine Karten-Hand vom Nachziehstapel wieder auf ihre Ausgangsgröße auf (siehe Tabelle auf Seite 2, „Start-Hand"). Immer wenn jemand mehr Karten auf der Hand hat als zu Beginn des Spiels, dann füllt er einfach seine Kartenhand so lange nicht mehr auf, bis die Anzahl der eigenen Handkarten wieder unter die Ausgangsgröße fällt.

Keine Karten mehr im Nachziehstapel

Wenn einer von euch keine Karten mehr auf der Hand hat und der eigene Nachziehstapel leer ist, kann er nichts mehr tun und nur darauf hoffen, dass ihn eine der folgenden Karten wieder zurück ins Spiel bringt: Spende, Heile, Heilkräuter, Heiltrank (jeweils Aktionskarten), Chaos (Ereignis).

Anmerkung:

> Jeder Spieler kann zu jeder Zeit eine Karte ausspielen.

> Jedes Mal, wenn ihr Karten spielt oder ablegt, zieht so lange Karten nach, bis ihr wieder so viele Karten auf der Hand habt wie zu Beginn des Spiels.

> Füllt eure Hand nicht auf, wenn ihr mehr Karten auf eurer Hand habt als es laut eurer Start-Kartenhand sein sollte.

> Wenn ihr aufgefordert werdet, Karten zu ziehen (durch eine Helden-Fähigeit oder Helden-Aktionskarte), tut ihr das, egal wie viele Karten ihr bereits auf der Hand habt.

GEWINNEN

Wenn ihr alle Bedrohungen durch die Dungeon- und Quest-Karten samt Baby-Barbar überwunden habt – dann habt ihr den ersten Dungeon erfolgreich bezwungen. Glückwunsch!

Allerdings ist euer Abenteuer damit noch nicht beendet! Ihr müsst euch durch vier weitere Dungeons kämpfen und schließlich den finsteren **Dungeon-Overlord** bezwingen, um das Spiel zu gewinnen.

Den nächsten Dungeon vorbereiten

➔ Sortiert alle Karten aus der Tischmitte nach ihrer Helden-Zugehörigkeit. Mischt die 40 Karten eines jeden Helden-Decks für sich und legt das Deck jeweils auf das Feld „Nachziehstapel" des entsprechenden Helden-Tableaus.

➔ Legt das Boss-Tableau für den nächsten Dungeon in die Tischmitte (nach Baby-Barbar kommt Der Flecken-Schrecken).

➔ Bereitet den neuen Dungeon so vor, wie es auf dem neuen Boss-Tableau steht (siehe auch: „Vorbereitung des Dungeons", Seite 2).

➔ Setzt den Timer wieder auf 5 Minuten, startet ihn, während ihr die erste Karte vom Dungeon aufdeckt und legt los!

Lust auf Vielfalt?

Ihr könnt von Dungeon zu Dungeon jederzeit mit anderen Helden-Tableaus spielen. Ihr könnt auch mit mehr oder weniger Spielern weiterspielen (weil einer früher weg muss oder einer später kam) – ganz, wie es euch beliebt.

Ihr könnt auch den Schwierigkeitsgrad variieren. Wenn ihr als Lehrlinge alle 5 Dungeons geschafft habt, könnt ihr es nun als Helden versuchen.

VERLIEREN

Es gibt drei Möglichkeiten, wie ihr im Dungeon in die Knie gezwungen werden könnt:

- ➜ Die Zeit läuft ab, bevor eure Gruppe den Dungeon-Boss bezwungen hat, oder ...
- ➜ kein Spieler hat mehr Handkarten, oder ...
- ➜ eurer Gruppe ist es nicht möglich, die geforderten Symbole zu spielen oder mittels Helden-Fähigkeit oder Aktionskarte die Bedrohung zu überwinden.

Wenn ihr euch in einer dieser Situationen wiederfindet, hat eure Gruppe bedauerlicherweise im Dungeon ihr Ende gefunden. Steigt dann einfach in die nächstgelegene Zeitmaschine und versucht euer Glück von neuem mit dem Baby-Barbar (Boss #1).

Jetzt könnt ihr losspielen. Ihr könnt aber auch weiterlesen und noch mehr zum Spielmaterial erfahren

HELDEN

Es gibt 5 Helden-Tableaus. Diese sind beidseitig bedruckt und zeigen zwei unterschiedliche Helden auf der Vorder- und Rückseite. Zu jedem doppelseitigen Helden-Tableau gehört ein eigenes Helden-Deck aus 40 Karten, wie in der Abbildung zu sehen ist.

ZAUBERIN & MAGIER

JÄGERIN & WALDLÄUFER

NINJA & DIEB

PALADIN & WALKÜRE

BARBAR & GLADIATOR

Helden-Decks

Es gibt zwei Kartentypen in den Decks der Helden:

1. **Ressourcenkarten** haben ein oder mehrere Symbole in ihrer Mitte. Sie dienen dazu, Bedrohungen auf Karten im Dungeon zu besiegen, indem man die entsprechenden Symbole auf den Tisch spielt, die auf der Dungeon-Karte gezeigt werden.

RESSOURCEN-SYMBOLE

SCHRIFT-ROLLE | SPRUNG | SCHWERT | SCHILD | PFEIL

2. **Aktionskarten** sind in jedem Helden-Deck unterschiedlich. Einige eignen sich dazu, bestimmte Karten-Typen im Dungeon zu beseitigen, während andere euch Helden-Karten ziehen, stehlen oder weitergeben lassen. Alle Aktionskarten haben eine schwarze Umrandung und Text. Aktionskarten werde wie Ressourcen-Karten in die Tischmitte gespielt, wenn man die jeweilige Aktion nutzen will.

Gespielte Helden-Karten müssen zur Bedrohung passen und nicht nutzlos in die Tischmitte gespielt werden.

Wurden im Eifer des Gefechts zu viele Helden-Karten ausgespielt, müssen die überzähligen Karten zurück auf die Hand genommen werden.

Das sind die Helden

ZAUBERIN & MAGIER

Diese Helden verfügen über arkanes, also geheimes Wissen, und können sehr gut **Schriftrollen** beitragen.

Mit der Fähigkeit des Magiers, die **Zeit einfrieren** zu können, könnt ihr die Zeit auf dem Timer anhalten. Der Magier legt 3 Handkarten auf seinen Ablagestapel und drückt beim Timer den Pause-Button. Die Zeit bleibt eingefroren, bis ein Spieler eine Karte in die Tischmitte spielt.

Wenn ihr Karten auf euren Helden-Tableaus ablegt (um eure Fähigkeiten zu nutzen) oder wenn ihr eine neue Karte vom Dungeon umdreht, bleibt die Zeit eingefroren.

Magische Bomben bringen alle 5 Symbole auf einmal. Dadurch werden sie gegen Bedrohungen gespielt, die viele verschiedene Symbole erfordern. Manchmal reicht eine magische Bombe allein, um eine Karte im Dungeon zu überwinden. Ihr müsst nicht alle Symbole nutzen, wenn ihr eine magische Bombe ausspielt – könnt aber so viele Symbole nutzen wie möglich.

Verhinderung blockiert **Ereignisse** auf Quest-Karten im Dungeon. Das schützt eure ganze Gruppe *z. B. besonders vor Ereignissen, die euch dazu zwingen, Karten abzulegen (etwa:* ***Plötzliche Krankheit****).*

NINJA & DIEB

Diese flinken Helden sind Meister der Tarnung, Täuschung und Akrobatik, was dazu führt, dass sie mehr **Sprünge** in ihrem Kartenstapel haben als alle anderen Helden.

Die Fähigkeit des Diebes erlaubt ihm, 3 Handkarten auf seinen Ablagestapel zu legen und 5 neue Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand zu ziehen.

Spende erlaubt, deine Kartenhand einem Mitspieler zu geben. *Die Spende ist äußerst nützlich, wenn du gute Karten auf deiner Hand hast, diese jedoch gerade nicht spielen kannst und gezwungen bist, nach etwas anderem zu suchen. Dann spielst du die Aktionskarte „Spende" in die Tischmitte, gibst deine Handkarten einem Mitspieler und ziehst so viele Karten auf die Hand wie zu Spielbeginn.*

Stehlen erlaubt dir, die Handkarten eines anderen Spielers zu nehmen, *was nützlich ist, wenn dieser seine Fähigkeit nutzen will, jedoch Karten auf seiner Hand hat, die er nicht verlieren möchte.*

BARBAR & GLADIATOR

Dieses mächtige Duo wendet gerne brutale Gewalt gegen Bedrohungen an. In ihrem Kartenstapel finden sich die meisten **Schwerter.**

Doppel-Symbol-Karten zählen als ein Schwert und ein anderes Symbol. Diese sollten am besten bei Karten im Dungeon eingesetzt werden, die beide Symbole fordern. Im Notfall können sie jedoch auch für das eine oder das andere Symbol genutzt werden. Ihr müsst also nicht beide Symbole nutzen, wenn ihr diese Karten ausspielt.

Wut erlaubt dir, zwei Spieler zu bestimmen, die jeweils 3 Karten von ihrem Nachziehstapel ziehen. Du kannst auch dich selbst als einen der beiden Spieler bestimmen.

JÄGERIN & WALDLÄUFER

Diese beiden naturliebenden Helden sind sehr geschickt im Umgang mit jeglichen Fernkampfwaffen. Sie sind demnach die beste Wahl, wenn ihr **Pfeile** benötigt.

Die **Tierliebe**-Fähigkeit der Jägerin erlaubt es dir, einen Spieler zu bestimmen, der 4 Karten zieht. Du kannst dich dabei auch selbst bestimmen.

Joker-Karten können als ein beliebiges Symbol eurer Wahl gespielt werden.

Heilkräuter erlauben dir einen Spieler zu bestimmen, der 4 Karten von seinem Ablagestapel auf seine Hand zurücknehmen darf. Du kannst auch dich selbst bestimmen. *Diese Karte sollte am besten genutzt werden, wenn ein Spieler gezwungen wurde, etwas Nützliches abzulegen.*

PALADIN & WALKÜRE

Diese schwer gepanzerten Verteidiger sind die strahlenden Helden mit den meisten **Schilden** in ihrem Deck.

Die Fähigkeit der Walküre erlaubt ihr, 3 Karten auf ihren Ablagestapel zu legen. Dafür darf jeder andere Mitspieler 2 Karten vom eigenen Nachziehstapel ziehen.

Göttlicher Schild friert die Zeit ein und erlaubt jedem Spieler, 1 Karte vom eigenen Nachziehstapel auf die Hand zu ziehen. Abgesehen von der Fähigkeit des Magiers ist dies für die Spieler der einzige Weg, den Timer anzuhalten. *Ihr habt dann Zeit, euch zu besprechen und durch Helden-Fähigkeiten Karten nachzuziehen - bevor ihr wieder Karten in die Tischmitte spielt und auf den Weiter-Button drückt.*

Die **Heilige Handgranate** erlaubt euch sofort, eine Bedrohung zu überwinden, mit der ihr konfrontiert werdet. Das kann sogar auch ein Mini-Boss (Quest-Karte) oder einer der Bosse (#1 bis #5) sein. Es ist die einzige Karte im Spiel, die Mini-Bosse und Bosse direkt besiegen kann.

Heilung erlaubt dir einen Spieler zu bestimmen, der auf seinem Helden-Tableau alle abgelegten Karten verdeckt zurück auf seinen Nachziehstapel legt. *Diese Karte kann einen Spieler retten, der keine Karten mehr auf der Hand und im Nachziehstapel hat.*

Heiltrank erlaubt allen Spielern, 3 Karten von ihrem Ablagestapel zu ziehen und zurück auf ihre Hand zu nehmen. *Diese Karte sollte am besten genutzt werden, nachdem die Gruppe gezwungen war, nützliche Karten abzulegen, etwa nach einem Ereignis wie* ***Plötzliche Krankheit.***

DER DUNGEON

Ein Dungeon besteht aus einem Boss-Tableau, vielen Dungeon-Karten und ein paar Quest-Karten.

Die Boss-Tableaus

Die Boss-Tableaus repräsentieren die finale Bedrohung, der sich eure Gruppe stellen muss, um den Dungeon erfolgreich zu überwinden. Jedes Boss-Tableau zeigt:

A Die **Boss-Nummer.** Beginnend mit dem Boss #1 (Baby-Barbar) beschreitet ihr euren Weg hin bis zu Boss #5 (Der Dungeon-Overlord).

B Die **Symbole,** die benötigt werden, um diesen Boss zu besiegen.

Die **Anzahl an Quest- und Dungeon-Karten,** die in dem Dungeon dieses Bosses benötigt werden auf Lehrling-, Helden- oder Dungeon-Master-Level seht ihr auf der Rückseite des Boss-Tableaus (siehe Beispiel auf Seite 2).

Anmerkung: Startet mit Baby-Barbar (Boss #1). Wenn ihr ihn besiegt habt, macht weiter mit dem Flecken-Schrecken (Boss #2) und so weiter.

Die Dungeon-Karten

Jede Dungeon-Karte steht für eine Bedrohung, die eure Gruppe besiegen muss. Dungeon-Karten beinhalten die folgenden Informationen:

A Eine **Beschreibung** der Bedrohung, die eurer Gruppe widerfährt.

B Eine **Anzahl an Symbolen,** welche Schwerter, Pfeile, Sprünge, Schriftrollen und Schilde sein können. Eure Gruppe kann die Bedrohungen der Dungeon-Karte meistern, indem ihr Ressourcenkarten oder Aktionskarten spielt, die den geforderten Symbolen entsprechen.

C Ein **Typ,** welcher ein Monster, ein Hindernis oder eine Person sein kann. Einige Aktionskarten oder Helden-Fähigkeiten erlauben es euch, eine Dungeon-Karte zu besiegen, ohne die geforderten Symbole auf den Tisch legen zu müssen.

Impressum

Spielautor: Connor Reid
Gestaltung: Alex Diochon
Redaktion: Peter Nesbitt (Wiggles 3D), Bärbel Schmidts (KOSMOS)
Ausführender Produzent: Don Reid
Symbole: Lorc (http://lorcblog.blogspot.com)
und Delapouite (http://delapouite.com)
Verfügbar auf http://game-icons.net
Deutsche Lokalisierung: Sensit Communication

Five Minute Dungeon ist eine Schutzmarke von Wiggles 3D Incorperated ©2016
© Wiggles 3D Incorporated. 2016

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2017 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

MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 692889
Alle Rechte vorbehalten.

Die Quest-Karten

Während der Vorbereitung des Dungeons mischt ihr 2 zufällig gezogene Quest-Karten pro Spieler mit in den Stapel (bei 4 Spielern also 8 Quest-Karten). Quest-Karten haben einen gehörnten Totenschädel auf ihrer Rückseite. Es gibt zwei Sorten:

Mini-Bosse sind besonders starke Kreaturen, die mehr Symbole fordern, als normale Dungeon-Karten. Außerdem können sie nicht durch Helden-Fähigkeiten besiegt werden, da sie weder als Monster, noch als Hindernis oder als Person zählen.

Ereignisse sind spezielle Karten, die von der Gruppe verlangen, eine bestimmte Aktion auszuführen. Wenn ihr eine Ereigniskarte umdreht, müsst ihr sofort tun, was die Karte verlangt. Nur die Karte **Verhinderung** des Magiers kann eine solche Ereigniskarte stoppen.