



BRAIN GAMES

Andrea Mainini

Into the Dungeon

**für 1 Person
ab 8 Jahren**

MIT
LÖSUNGSHILFE!*



SPIELIDEE

Into the Dungeon ist speziell dafür gemacht, dass du alleine** knobelst, und zwar überall und kompakt, quasi to go! Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig von Grün über Gelb und Orange zu Rot.

Ein großartiger Zeitvertreib für alle Knobelfans - ob alleine oder mit deinen Lieblingsmenschen!

Stelle dich der Herausforderung und meistere alle Level!

* Lade die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und wähle darin Into the Dungeon Brain Games.

** Mit einem zweiten Into the Dungeon könnt ihr die Level natürlich auch um die Wette lösen!

SPIELMATERIAL

- 1 Dungeon-Box
- 25 Karten mit
200 Level
- 10 Legeteile
- 1 Anleitung
mit Lösungen



VOR DEM ERSTEN SPIEL UND NACH DEM SPIELEN

Legt die Anleitung ganz
unten ins obere Fach.



Darüber legt ihr
die 25 Spielkarten.

Alle Legeteile lagert ihr
in der Schublade.



SPIELVORBEREITUNG

- Stelle die Into the Dungeon-Box auf eine **ebene** Fläche vor dich. Die Box enthält alles, was du zum Spielen benötigst.
- Into the Dungeon - Brain Games wird nicht auf Zeit gespielt. Dein Ziel ist es, **nach und nach alle Level** zu lösen – von 1 bis 200. Du kannst dir so viel Zeit dafür nehmen, wie du möchtest, z. B. jeden Tag 1 Aufgabe, jedes Wochenende 1 Seite... ganz wie du willst!

SPIELABLAUF

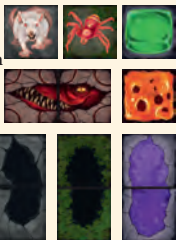
- Öffne den Deckel und nimm den **Kartenstapel** aus der Box in die Hand.
- Prüfe, dass oben auf dem Stapel die **erste Karte (1a)** liegt. Ist das nicht der Fall, lege sie oben auf den Kartenstapel. Lege dann den Stapel zurück in die Box und schließe den Deckel.



- Suche die **angezeigten Legeteile** aus der **Schublade**, die neben Level 1 abgebildeten sind und schließe die Schublade wieder.



Achtung: Du darfst auf deinem **Pfad keinen Monstern und Hindernissen** begegnen! Bei Level 1 also keine Ratten und Abgründe. Später musst du Spinnen, Schleimwürfeln und sogar Drachen ausweichen.



In späteren Leveln gibt es weitere Regeln:

Level 28, 68 und 132 geben z. B. 1, 2 oder 3 Legeteile vor. Zusätzlich musst du herausfinden, welches der im Kasten gezeigten Legeteile das richtige ist.

Bei Level 32 und 88 benötigst du nur 2 bzw. 3 von den abgebildeten Legeteilen.

Bei Level 140 und 196 benötigst du zusätzlich zu den abgebildeten Legeteilen ein weiteres Legeteil.



Sobald du dies **geschafft** hast, ist das Level gemeistert. **Sehr gut!**

HAST DU EINE AUFGABE ERFOLGREICH GELÖST?

- Lege die benutzten Legeteile zurück in die Schublade.
- Dann ist das **nächste Level** an der Reihe usw.
- Hast du **alle Level auf der a-Seite** geschafft, drehst du die Karte um und spielst auf der **b-Seite** weiter.
- Hast du die **b-Seite von Karte 1** geschafft, legst du **Karte 2 mit der a-Seite** nach **oben auf den Stapel** usw.
- Solltest du bei einem Level mal gar nicht weiterkommen, kannst du das **Level überspringen** und später noch einmal probieren.
Bei künftigen Partien legst du natürlich nicht jedes Mal Karte 1a nach oben sondern die Karte, auf welcher das nächste noch ungelöste Level ist!

SPIELEND

Wenn du alle **200 Level** lösen konntest, hast du das Spiel erfolgreich beendet.
Glückwunsch!

Die **Lösungen** findest du auf den folgenden Seiten oder in der KOSMOS Erklär-App.

LÖSUNGEN

1



2



3



4



1a

5



6



7



8



1b

9



10



11



12



2a

13



14



15



16



2b

17



18



19



20



3a

21



22



23



24



3b

LÖSUNGEN

4a



4b



5a



5b



6a



6b



LÖSUNGEN

49



50



51



52



7a

53



54



55



56



7b

57



58



59



60



8a

61



62



63



64



8b

65



66



67



68



9a

69



70



71



72



9b

LÖSUNGEN

10a



10b



11a



11b



12a



12b



LÖSUNGEN

97



98



99



100



13a

101



102



103



104



13b

105



106



107



108



14a

109



110



111



112



14b

113



114



115



116



15a

117



118



119



120



15b

LÖSUNGEN

16a



16b



17a



17b



18a



18b



LÖSUNGEN

22a

169



170



171



172



22b

173



174



175



176



23a

177



178



179



180



23b

181



182



183



184



24a

185



186



187



188



24b

189



190



191



192



LÖSUNGEN

193



194



195



196



25a

197



198



199



200



25b

Der Autor: Andrea Mainini ist Luftfahrtingenieur mit umfassender Erfahrung in Design und Entwicklung. Er lebt in Italien und verbindet sein berufliches Wissen mit einer großen Leidenschaft für Sport und Spieledesign. Im Laufe der Jahre hat er sich mit einer Vielzahl unterschiedlicher Genres beschäftigt – sowohl eigenständig als auch in Zusammenarbeit mit anderen Autoren. Sein Werk umfasst abstrakte Spiele, thematische Titel, Simulationen sowie Knobelspiele wie Into the Dungeon.



Andrea Mainini und KOSMOS danken allen, die beim Testspielen und Regellesen geholfen haben.

Grafik und Illustration: Julie Cellarier

<https://juliemocellarier.artstation.com/>

3D: Andreas Resch

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Logo-Design: Andrea Köhrsen

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfize straÙe 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

MADE IN CHINA

Art.-Nr. 685621

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

