

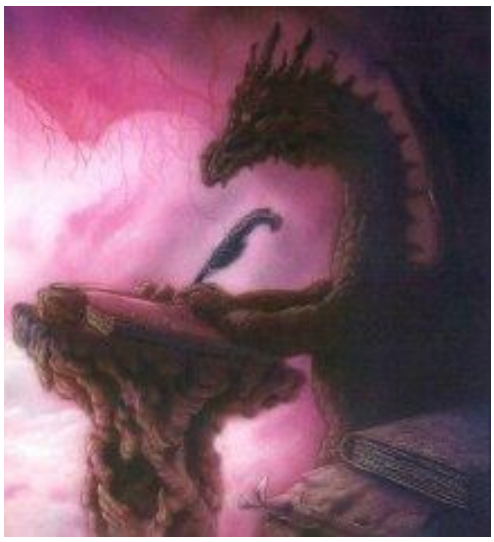
Ritter der Drachen

Spielanleitung



"Da lag er in tiefem Schlaf, ein großer rötlicher Drache ...
Nicht zu zählen waren die Schätze auf denen er in seiner
ganzen Größe lagerte: seine Gliedmaßen, sein riesiger,
zusammengerollter Schweif, alles ruhte auf Gold!
Vom Felsboden der Höhle war nichts mehr zu sehen,
in Haufen breitete sich die Pracht bis an die Wände aus.
Alles war erfüllt von rötlichem Licht,
in dem das Silber aufschimmerte wie glänzender Rost."

(*J.R.R. Tolkien*)



Einleitung	2
Vorbereitung	3
Spielablauf und Ziel	3
Sonderfelder	4
Der Zug	6
Die Ritter	7
Die Aufgabe des Ritters	8
Die Drachen	9
Die Aufgaben	12
Drachenstein	13
Fähigkeiten	14
Die Ausrüstung	14
Der Kampf	16

In Drachenland gibt es noch einige wagemutige Ritter, die sich Ihren Aufgaben stellen. Sie ziehen durch die Land und messen sich in Kämpfen mit anderen Rittern, um die Gunst der Großdrachen zu erlangen.

Dabei erleben Sie einige Abenteuer. Sie reifen mit der Zeit und erwerben sich unterschiedliche Fertig- und Fähigkeiten.

Auch der Umgang mit Drachen, ob als Freund, Gefährte und im Kampf sind wichtig. Ansonsten kann es passieren, dass der Drache sehr schnell wütend wird.

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler

Ab dem Alter 10 Jahre

1 Spielbrett
6 Spielfiguren (gelb, rot, blau, grün, lila und schwarz)
2 Zahlenwürfel
1 Aktionswürfel
30 Kampfwürfel
6 Ritterkarten
110 Drachenkarten + 5 Sonderkarten
146 Ausrüstungskarten + 10 Verstärkerkarten
18 Drachensteinkarten
34 Aufgabenkarten
8 Fähigkeitskarten

Vorbereitung

Das Spielbrett wird auf den Tisch ausgelegt. Neben dem Spielfeld werden die Drachenkarten und Aufgabenkarten gelegt. Abgelegte Karten kommen auf einen Ablagestapel daneben.

Die Ausrüstungskarten werden daneben auf einen Stapel gelegt. Wenn es der Platz erlaubt, können auch zwischen 9 und 15 Karten verdeckt gelegt werden, aus denen der Spieler später wählen kann.

Dahinter kommt der Stapel für die Abgelegten Ausrüstungsgegenstände.

Sind die entsprechenden Karten aufgebraucht, werden die Ablagestapel gemischt und die entsprechenden Karten werden wieder neu ins Spiel gebracht.



Spielablauf

Vor Beginn des Spieles sucht sich jeder Spieler eine Farbe mit dem dazugehörigen Ritter aus und setzt seinen Spielstein auf das Startfeld.

Jeder Spieler würfelt. Derjenige mit der höchsten Augenzahl beginnt mit dem Spiel.

Er würfelt mit zwei Augenwürfel und zieht entsprechend der Augenzahl die Felder vorwärts. Dabei ist die Wahl seines Weges dem Spieler überlassen.

Bei einem Pasch muss er die Runde aussetzen.

Ist sein Zug beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Runde ist beendet, wenn der letzte Spieler seinen Zug zu Ende gespielt hat.

Kommt ein Spieler auf ein Sonderfeld, so gelten die entsprechenden Vorgehensweisen des Feldes. Siehe Abschnitt „Sonderfelder".

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler das Ziel erreicht hat.



Ziel des Spieles

Das Ziel ist es, als erster Spieler den Drachenhort, die Insel der Drachen zu erreichen.

Dazu muss er verschiedene Aufgaben erfüllen, die im Abschnitt „Aufgabe" noch näher erläutert werden.



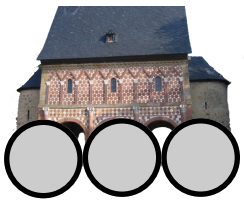
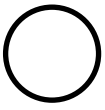


Sonderfelder

Im Spiel gibt es mehrere Sonderfelder.
Hier werden die entsprechenden Felder aufgelistet und erklärt.

Spielfeld	Beschreibung
	**Stadtfeld** Es gibt fünf Städte in Drachenland. Dort kann der Spieler Ausrüstung bei einem Händler tauschen oder beim Schmied Ausrüstung holen. Auch die Aufgabenkarten gibt es nur hier.
	**Dorffeld** Hier kann der Spieler beim Händler Ausrüstung abgeben, die er nicht mehr benötigt. Der Spieler kann selber entscheiden, ob er im Dorf anhält oder nicht.
	**Fortfelder** In einem Fort können mehrer Spieler sein. Hier ist Friedenspflicht zwischen den Rittern. Es darf keine Herausforderung zum Kampf geben. Wer es dennoch tut, der verliert all seine Drachen und Ausrüstungsgegenstände. Max. 4 Spieler gleichzeitig. Maximal 2 Runden darf der Spieler aussetzen.
	**Arena der Ehre** Auf diesem Platz kann der Spieler einen Mitspieler herausfordern. Der Mitspieler kommt ohne zu Würfeln zum Ehrenplatz. Dort wird ein Kampf ausgetragen.
	**Ziellauffeld** Auf diesen Feldern kann der Ritter nur ziehen, wenn er einen Großdrachen und hat und Großmeister ist. Sollte ein Spieler ohne diese Anforderungen auf den Feldern ziehen, verliert er seinen bisher erworbenen Titel.
	**Drachenburg** Hierher gelangt ein Spieler, wenn er den Kampf auf dem Ehrenfeld verliert. Hier muss er zwei Runden aussetzen, bevor er weiterziehen kann.
	**Teleportationsfeld** Der Spieler gelangt von hier aus zu einer Stadt seiner Wahl. Siehe Punkt Teleportationsfeld.

Spielanleitung

Spielfeld	Beschreibung
	**Händlerfelder** Diese Händler sind im ganzen Land verteilt. Der Spieler entscheidet, ob er anhält. Hier kann jeder Ritter Ausrüstungsgegenstände tauschen. Auch hier darf kein Kampf ausgetragen werden. Außerdem können die Ritter auch untereinander die Gegenstände tauschen. Wenn ein anderer Ritter auch hier ist.
	**Drachenhortfeld** Hier kann der Spieler seine Drachen abgeben. Jeder Spieler darf nur eine bestimmte Anzahl an Drachen bei sich haben. Siehe Punkt „Ritter". Er gelangt automatisch auf das Feld, auch wenn er mehr Felder ziehen darf. Die abgegebenen Drachen wandern auf den Ablagestapel.
	**Ausrüstungsfeld** Gelangt ein Spieler auf das Feld oder zieht über das Feld hinweg, darf der Spieler eine Ausrüstungskarte seiner Wahl aufnehmen.
	**Dracheneifeld** Gelangt ein Spieler auf das Feld oder zieht über das Feld hinweg, darf der Spieler eine weitere Drachenkarte ziehen.
	**Hafenstadtfeld** Von diesem Feld aus kann der Spieler mit einem Wasserdrachen weiterziehen, vorausgesetzt, dass der Spieler so einen Drachen besitzt.
	**Wasserdrachenfeld** Auf diesem Feld darf nur ein Ritter ziehen, wenn er mit einem Wasserdrachen unterwegs ist. Ansonsten geht der Ritter unter und muss zurück zum Start. Er verliert bei seiner Rettung seine gesamte Ausrüstung. Sowie seine Drachen.
	**Flugdrachenfeld** Hier kann ein Ritter nur ziehen, wenn er einen Flugdrachen als Begleiter hat. Ansonsten gilt das Gleiche wie beim Wasserdrachenfeld.
	**Gebirgsflugfeld**
	**Normales Spielfeld**

Der Zug

Wie am Anfang bereits erwähnt, würfelt der Spieler und zieht seinen Spielstein entsprechend der Augenzahl auf dem Würfel. Hier nun folgen einige Besonderheiten im Spiel. Also gut durchlesen!

Drachenei und Ausrüstung

Der Spieler ist zwei Felder von so einem Sonderfeld entfernt. Er würfelt eine vier und geht über diese Felder hinweg. Der Spieler darf dann nach dem Symbol auf dem Feld eine Karte ziehen.

Stadt, Dorf und Drachenhorst

Der Spieler ist drei Felder entfernt und würfelt eine fünf. Er darf nur drei Felder ziehen und landet automatisch auf dem entsprechenden Sonderfeld. Es darf nur ein Spieler in diesem Feld sein. Der Ritter dar nicht herausgefordert werden.

Aufgabenfelder

Bei den Aufgabenfeldern verhält es sich genauso wie bei der Stadt, Dorf oder Drachenhorst.

Flugfelder

Hier muss der Spieler aufpassen. Bei einem normalen Flugfeld zählt das Feld wie jedes andere. Doch bei einem Flug über das Gebirge muss er die gewürfelte Zahl durch zwei teilen. Außerdem darf der Drache danach nicht gleich in einem Kampf eingesetzt werden. Es muss sich nach diesem Flug erst einmal für zwei Spielrunden erholen.

Würfelt der Spieler eine grade Zahl teilt er diese durch zwei. Bei einer ungraden Zahl wird auch durch zwei geteilt und aufgerundet.

Teleportationsfeld

Auf diese Feld kann der Spieler nur gelangen, wenn er von der Stadt aus kommt. Um dieses Feld nutzen zu können, benötigt der Spieler eine aktuelle Aufgabe. Hat er eine Aufgabe erhalten, so kann er ohne zu würfeln auf dieses Feld vorrücken und in der nächsten Runde zu einer Stadt seiner Wahl springen. Damit ist der Zug beendet!

Der Spieler verliert bei der Benutzung des Feldes einen Drachen sowie zwei Ausrüstungsgegenstände. Der Spieler darf würfeln. Bei einem 6er Pasch darf er alle Karten behalten. Bei einem 5er Pasch muss er nur einen Drachen opfern.

Pasch

Würfelt der Spieler einen Pasch, so muss er für diese Runde aussetzen.

Die Ritter

Es gibt vier verschiede Ritter. Jeder Ritter steht für eine Spielfarbe.

Die Ritter könnten sich zu Fuß oder mit der Hilfe eines Drachen fortbewegen. Jeder Ritter darf sechs Drachen besitzen, es müssen alle fünf Dracharten vorhanden sein. Nur eine Art darf doppelt vorkommen.

Außerdem darf er die Dienste eines Großdrachen in Anspruch nehmen, wenn er den Grad des Großmeisters erreicht hat.

Dem Ritter ist es erlaubt eine bestimmte Anzahl an Ausrüstungsgegenständen mit sich zu führen.







Name und Farbe des Ritters

Bild des Ritters

Angriff und Verteidigungswürfel des Ritters

Vor- und Nachteile des Ritters.
Siehe Seite 8

Der Ritter hat Vor- und Nachteile beim Angriff oder in der Verteidigung. Dies wird mit einem + oder mit einem - dargestellt. Entsprechend werden die Kampfwürfel ausgewählt.

Auch die Fähigkeiten im Umgang mit den Waffen und Ausrüstungen hat Einfluss auf die Anzahl der Kampfwürfel im Angriff oder in der Verteidigung.

+ + sehr guter Umgang, erhält einen Kampfwürfel mehr
+ normaler Umgang mit der Waffe
- keine gute Wahl, kann diesen Gegenstand nicht gebrauchen.



Ausrüstungsgegenstände:

1 Schild
1 Rüstung
1 Helm
1 Dolch
1 bis 2 Einhänder
1 Zweihänder
1 Bogen oder Armbrust

Besonderheiten:

Auch bei der Ausrüstung gibt es besondere Waffen und Gegenstände, die sich auf das Kampfverhalten auswirken.

Siehe Punkt Ausrüstung!

Aufgabe des Ritters

Bevor der Ritter das Ziel erreichen kann, muss er verschiedene Aufgaben erledigen.

Vom Kampf über Aufgabekarten sind verschiedene Voraussetzungen zu erfüllen, um das Ziel zu erreichen.

Bedenke dies Ritter, nur bestimmte Drachen können das Ziel erreichen.

Die erste Aufgabe ist es, den Grad eines Großmeisters zu erreichen. Erst dann kann der Ritter mit einem der Großdrachen, den Flug zur Insel der Drachen antreten.

Grad	Erfüllte Aufgaben	Gewonnene Kämpfe	Gewonnene Ehrenkämpfe
Anfänger	0	0	0
Meister	1	2	1
Großmeister	Mind. 2	Mind. 3	Mind. 2

Die Drachen

Der Spieler kann unterschiedliche Drachen durch die Dracheneier erhalten. Je nach Art ist der Drache einer der 6 Farbkategorien zugeordnet.

Jede Drachenart hat im Kampf bestimmte Vor- und Nachteile. Diese Informationen sind sehr wichtig, um im Kampf den richtigen Drachen zu wählen.

Die Großdrachen werden nicht im Kampf eingesetzt. Sie können nicht kämpfen besser gesagt, Sie wollen nicht mehr kämpfen. Hat ein Spieler einen Großdrachen und zieht einen weiteren muss er sofort einen der Beiden wieder in Stapel legen.

Die unterschiedlichen Drachenarten



Die Blaue Drachenkategorie

Ihr gehören die Drachen des Wassers an.

Dazu gehören die Wasserdrachen, die Eis-, See- und Meeresdrachen, die Sumpf- und Moordrachen sowie die sagenumwobenen Nebeldrachen, die bisher noch keiner gesehen hat.



Die Rote Drachenkategorie

Ihr gehören die Drachen des Feuers an.

Dazu gehören die Feuerdrachen, die Vulkan- und Funkeldrachen sowie der Riesenlindwurm und der Purpurwurm.



Die Grüne Drachenkategorie

Ihr gehören die Drachen der Erde an.

Dazu zählen die Erddrachen, die Baum- und Regenwalddrachen, der Wüstendrache sowie der Dornen- und der Laufdrache.



Die Gelbe Drachenkategorie

In dieser Kategorie gibt es nur einen Drachen, den Himmelsdrachen. Diese Drachen sind die Einzigen, die nicht nur fliegen können, sondern auch Feuerspeien, mit Eis hantieren und noch über weitere Fähigkeiten verfügen.

Sie sind sehr selten und die Meister unter den Drachen. Sie stehen direkt unter den Großdrachen.



Die Braune Drachenkategorie

In dieser Kategorie sind die Drachen eingeordnet, die aus der Mythologie kommen.

Dazu zählt der Phantom- und Feendrache sowie der Lichtdrache und mehr.



Die Graue Drachenkategorie

Hier sind die Großdrachen untergebracht. Unter Ihnen sind der Königsdrache und der Kaiserdrache auch der östliche Drache und eine Überraschung. Zieht ein Spieler einen Zweiten Großdrachen, so muss er diesen sofort wieder in den Ablagestapel zurück legen!



Vauvenal

Dieser Drache ist etwas besonderes. Er ist der Poesie, der Geschichtenerzählung und noch so manch anderem verfallen. Dank seiner Hilfe ist der Krieg zwischen den Drachen vorbei. Die Menschen sind wieder sicher. Vauvenal hat auch dafür gesorgt, dass Drachen und Menschen in Frieden leben können.

Der Spieler darf diese Karte in einem Ehrenkampf ausspielen. Dadurch erhält er zwei Drachen aus dem Drachenstapel zum Kampf. **Allerdings muss er bereits einen Ehrenkampf gewonnen haben.**



Höllendrache

Diesen Drachen kann man nur durch eine Aufgabenkarte gewinnen.

Besitzt ein Ritter diesen Drachen, so zählt er nicht zu seinen anderen Drachen dazu. Wie die Großdrachen und Vauvenal ist er etwas besonderes.

Der Spieler kann diesen Drachen in seinen Kämpfen einsetzen. Der Höllendrache ist allen anderen Drachen überlegen. Er beherrscht nicht nur das Feuer, sondern auch das Wasser und die Luft. Auch Magie ist Ihm nicht fremd.



Dragonis Magicus

Diesen Drachen kann man nur durch eine Aufgabenkarte gewinnen.

Besitzt ein Ritter diesen Drachen, so zählt er nicht zu seinen anderen Drachen dazu. Wie die Großdrachen und Vauvenal ist er etwas besonderes.

Dieser Drache kann nur eingesetzt werden, wenn der Spieler im Verteidigungsmodus ist. Auch kann dieser Drache nur gegen seinen Erzfeind eingesetzt werden, dem Höllendrachen.

Drachenhort

Hat ein Spieler mehr Drachen, als er besitzen darf, so muss er diese verdeckt auf den Tisch legen und zum nächsten Drachenhort sich begeben.

Dort gibt er diese Drachen ab.

Die Karten wandern auf den Ablagestapel. Ist keine Karte mehr auf dem Drachenstapel, so wird der Ablagestapel gemischt und dieser wird zum neuen Drachenstapel.

Wie ist die Drachenkarte Aufgebaut

Jeder Drache ist in eine Kategorie nach Farbe zugeordnet.

Zu jedem Drachen gibt es einige Hinweise und Ihr Verhalten im Kampf.



Drachenart

Drachenkategorie

Bild und Beschreibung

Der untere Bereich beschreibt sein Angriffs und Verteidigungsverhalten gegen Drachen der entsprechenden Kategorie.

Zum Beispiel:

Dieser Drache erhält zwei Kampfwürfel wenn er gegen einen Drachen aus der roten Kategorie im Angriff ist.

Der Spieler erhält 1 Kampfwürfel, wenn er gegen einen Drachen der blauen Kategorie in der Verteidigung ist.

Die Aufgaben

Nur in den vier Städten bekommt der tapfere Ritter Aufgaben gestellt, die es zu erfüllen gibt.

Die Aufgaben können sein, dass der Ritter zu einem bestimmten Punkt auf der Karte gehen muss, oder jemanden auf dem Ehrenfeld herausfordern muss.







Die Stadt Minas Mirgorl

Eine weiße Stadt. Dorthin trauten sich bis jetzt nur die Drachen.



Die schwarze Stadt

Sie ist das Gegenstück zur weißen Stadt. Hier versammelten sich nur die dunkelsten der Drachen.



Die Ruinen

Was hier stand, weiß nur ein Priester.



Die Dolmen

Geheimnisvoll sind die Dolmen aus alten Tagen.



Die Türme

Eins waren sie da, um die Drachen zu bekämpfen. Jetzt sind Sie verlassen.



Heiliger Hof des Elbengebirges

Ein heiliger Ort, den nicht jeder betreten darf.

Aufgabe verweigern

Natürlich kann ein Ritter auch die Aufgabe verweigern, wenn Sie ihm zu schwierig erscheint.

Doch wisse eines edler Ritter. Solltest du eine Aufgabe ablehnen, so verlierst du einen deiner Drachen sowie deine gesamte Ausrüstung.

Aufgabe nicht erfüllt

Es kann verschiedene Gründe geben, warum ein Ritter seine Aufgabe nicht erfüllen kann.

Der Ritter muss zurück zum Startplatz und verliert die Hälfte seiner Drachen. Es wird aufgerundet!

Die Aufgabenkarte wird abgelegt.

Besonderheit

Bei der Aufgabenkarte „Arena der Ehre" erhält der Sieger einen Verstärker.

Dieser Verstärker kann in jedem Kampf mit verwendet werden. Er erhöht seinen Angriff und seine Verteidigung um jeweils einen Würfel.

Diese Karte bleibt dem Spieler erhalten, auch wenn er alle anderen Ausrüstungskarten verlieren sollte.





Bei dieser Aufgabenkarte „Kampf in der Arena der Ehre" erhält der Sieger nicht nur den Verstärker, sondern, wenn es der Herausforderer ist zählt die Aufgabe als erfüllt und einen Ehrenkampf gewonnen.

Gewinnt der Herausgeforderte, so erhält dieser neben den Verstärker auch einen Punkt bei gewonnen Ehrenkampf.

Drachenstein

Der Drachenstein ist eine Besonderheit im Land. Er ist sehr selten und verfügt über magische Kräfte.

Der Spieler darf so viele Drachensteine haben, wie er sammeln kann. Doch bedenke dies. Die Fähigkeiten des Steines kommen nur in einem reinen Drachenkampf zur Geltung!

Besitzt dein Gegner auch Drachenstein, so heben sich diese Gegenseitig auf.

Siehe Beispiel:



Angreifer

Verteidiger

Der Angreifer besitzt drei Drachensteine. Der Verteidiger hingegen nur zwei. Die zwei Drachensteine heben sich auf. Also bleibt für den Angreifer noch ein Drachenstein für den Kampf übrig.

Die Fähigkeiten

Die Fähigkeiten können nur durch eine bestimmte Aufgabe errungen werden.

Jeder Spieler darf nur eine Fähigkeit erlernen. Erhält er eine weitere Aufgabe, in der er eine Fähigkeit erhält, so ist diese unverzüglich wieder in Spielstapel zurück zu legen.

Nach der Erfüllung der Aufgabe darf der Spieler aus den Fähigkeitskarten eine auswählen. Diese liegen verdeckt vor dem Spieler und er wählt eine Karte davon aus.

Die Karte kann während des Spieles auch nicht umgetauscht werden.

Die Fähigkeiten bleiben für den Rest des Spieles erhalten.





Es gibt insgesamt 8 Fähigkeitskarten mit den unterschiedlichsten Anwendungen. Jede wirkt sich anders im Kampf aus.

Hast Du jemals einen Drachen weinen sehn?
Seine Augen so klar, die Seele so fein.
Die goldenen Flügel, wehen im Wind,
er sieht Dich an, mit glänzenden Augen...
Hör seiner Seele traurige Lieder...
Eine Träne rinnt seine Wange hinunter,
sie ist rot, blutrot...
Er kommt auf Dich zu...
Er schwingt seine Flügel um Dich,
ganz sanft, als Du aufschaust,
siehst Du Deinen Drachen auf Erden,
Du siehst in sein Gesicht, Träne für Träne weinte er...
Du stellst Dir die Frage, wieso weinte mein Drache,
weinte er um mich?
Dann drehte er sich um, breitete die Flügel aus
und wollte davonfliegen, er probierte es,
immer und immer wieder.
Er wollte fort...
doch der Drache, Dein Drache, war zu schwach,
er konnte nicht mehr fliegen, er war nicht mehr glücklich,
denn sein Herz wurde ihm gebrochen...
Er stürzte auf die Erde ab,
seine Flügel waren gebrochen...
Du liefst zu ihm hin, Deinem Drachen
er sah Dich an, mit Tränen auf den Wangen...
nur noch einmal spürst du seine warme Hand,

Die Ausrüstung

Die Ausrüstung ist das Wichtigste für den Ritter. Natürlich gibt es auch Rüstungen für die Drachen!

Die jeweiligen Waffen geben dem Ritter die Kraft, die er für den Kampf braucht. So werden die entsprechenden Angaben zu den Würfel gezählt, die der Spieler beim Angriff oder bei seiner Verteidigung einsetzen darf.

Auf den Karten ist vermerkt, ob die Waffe ein Einhänder oder Zweihänder ist. Dies ist sehr wichtig, da nicht jeder Ritter mit der entsprechenden Waffe umgehen kann. Im schlechtesten Fall muss er sogar Würfel abgeben. Also Vorsicht.

Auch ist auf den Karten vermerkt, wie sich die Waffe in den einzelnen Kampfarten (nur Ritter, nur Drache und Beide) verhält.



Drachenritter

Hör ich schon den Nordwind lachen,
getreuer Freund so komm zu mir
heute ist die Nacht der Drachen
im Mondlicht da verschmelzen wir





Seh ich dich schon in der Ferne
Tannen beugen sich vor dir
mein Herz...das schenke ich dir gerne
da...schon landest du vor mir



Deine sanften Augen sagen
der Augenblick ist nun ganz nah
ich werde deine Sorgen tragen



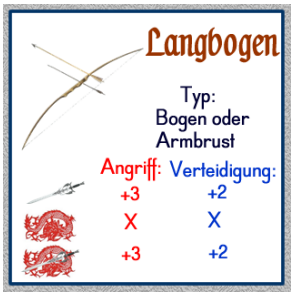
spür alles was dein Herz einst sah

Ich höre sanfte Stimmen singen
die Welt versinkt um mich herum
ich spüre deine starken Schwingen
doch meine Schreie bleiben stumm



Deine Trauer kann ich spüren

Die Ausrüstungsarten









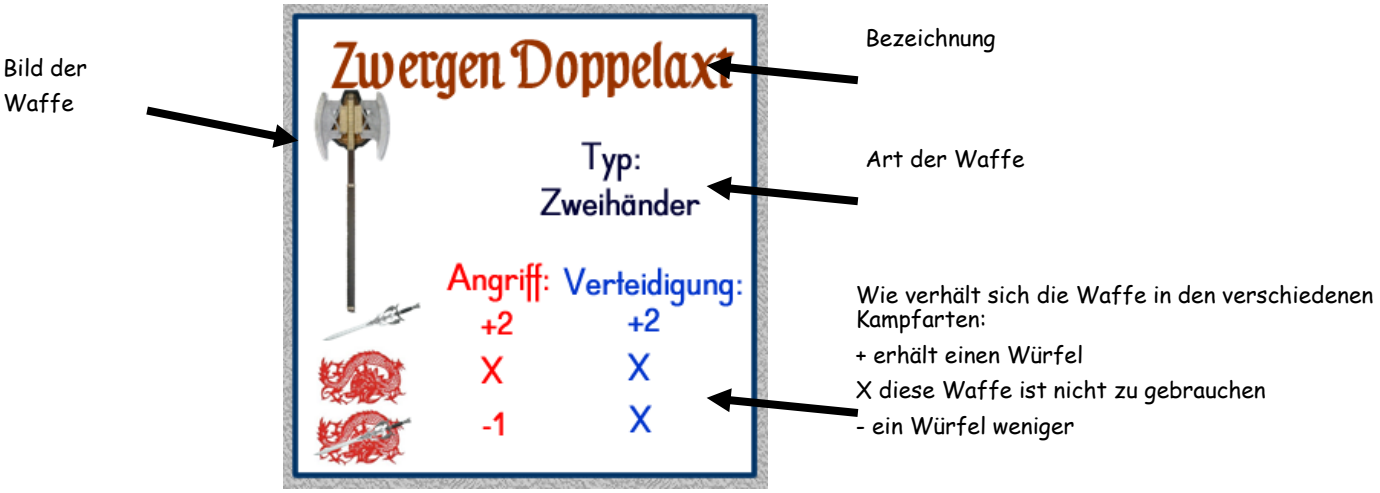








Der Kartenaufbau



Die Ablage

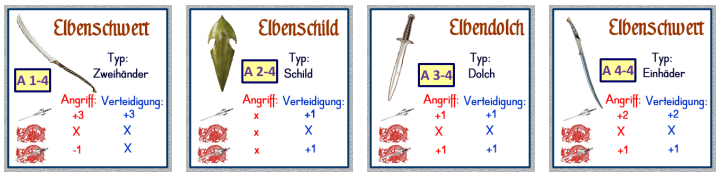
Hat ein Ritter seine Ausrüstung verloren im Kampf, so werden die Karten auf einen Ablagestapel gelegt.

Sind alle Ausrüstungsgegenstände im Spiel oder auf dem Ablagestapel, so wird dieser erneut gemischt und die Karten werden wieder ins Spiel gebracht.

Besonderheiten

Ein Ritter darf nur einen Gegenstand je Ausrüstungstyp mit sich führen.

Doch bei einigen Gegenständen ist dies anders. Von denen kann der Ritter mehr mitführen, und somit seine Kampfkraft verstärken.



Die Elbenwaffen

Hat ein Spieler diese vier Gegenstände in seinem Besitz, so erhöht sich seine Angriffs- und Verteidigungsstärke um jeweils einen Kampfwürfel.



Die Normannen

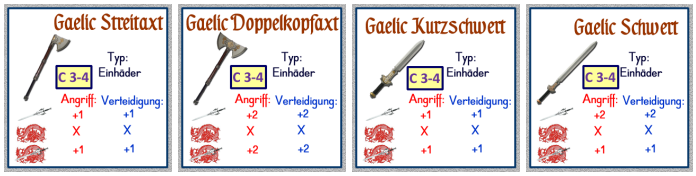
Hat ein Spieler diese vier Gegenstände in seinem Besitz, so erhöht sich seine Angriffs- und Verteidigungsstärke um jeweils einen Kampfwürfel.

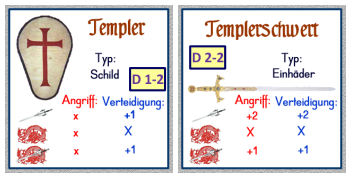


Die Gaelic

Hat ein Spieler diese vier Gegenstände in seinem Besitz, so erhöht sich seine Angriffs- und Verteidigungsstärke um jeweils einen Kampfwürfel.

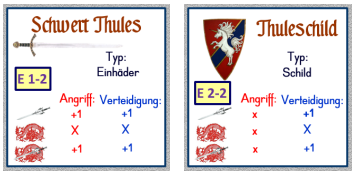
Bei den Einhändern muss sich der Ritter für eines der fünf Möglichkeiten entscheiden.





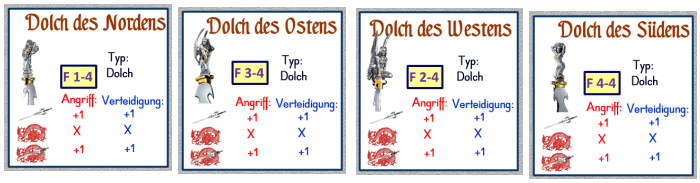
Die Templer

Hat ein Spieler diese zwei Gegenstände in seinem Besitz, so erhöht sich seine Angriffs- und Verteidigungsstärke um jeweils einen Kampfwürfel.



Thule

Hat ein Spieler diese zwei Gegenstände in seinem Besitz, so erhöht sich seine Angriffs- und Verteidigungsstärke um jeweils einen Kampfwürfel.



Dolche des Himmels

Hat ein Spieler diese vier Gegenstände in seinem Besitz, so erhöht sich seine Angriffs- und Verteidigungsstärke um jeweils einen Kampfwürfel.

Der Kampf

Egal ob es ein Kampf im Felde ist oder auf dem Ehrenfeld.

Die Kämpfe zwischen den Ritter laufen immer gleich ab.

Ein Mitspieler, der nichts mit dem Kampf zu tun hat würfelt den Aktionswürfel. Vor dem Spiel muss entschieden werden, ob der ältere oder der jüngere Mitspieler würfelt. Damit wird entschieden, wie der Kampf abgehalten wird.

Die Gegner im Kampf zählen die Anzahl der Kampfwürfel zusammen, die Sie brauchen. Der Herausforderer zählt die Angriffswürfel und sein Gegner die Verteidigungswürfel.

Zum Kampf dürfen Waffen benutzt werden, die jeder in seiner Ausrüstung hat.

Dann wird gewürfelt und die Symbole gezählt. Es folgen einige Beispiele. Gewonnen hat der, der 2 . 1 nach Runden führt.

	Nur Ritter	Nur Drache	Drache und Ritter
Aktionswürfel			

Angreifer



Verteidiger



Ergebnis:
Patt, noch mal würfeln

Angreifer



Verteidiger



Ergebnis:
Angreifer gewinnt 1:0

Angreifer



Verteidiger



Ergebnis:
Verteidiger gewinnt 0:1

Dies ist nur ein Beispiel, wie die gewürfelten Symbole gedeutet werden müssen. Natürlich kommt es auf die Anzahl der Würfel an, die der jeweilige Spieler benutzen darf.

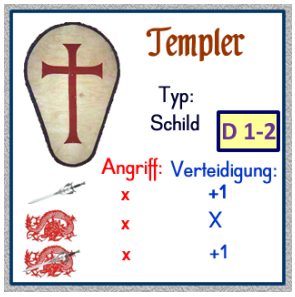
Wie viel Würfel?

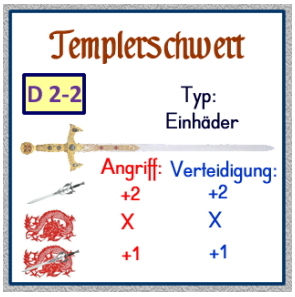
Anhand des folgenden Beispiels wird erklärt, wie sich die Anzahl der Würfel berechnen lässt

Angreifer









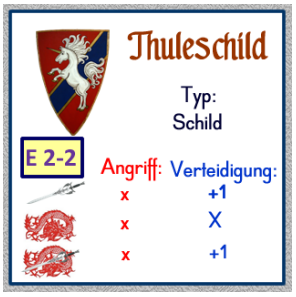
1 Würfel für den Ritter
2 Würfel für den Drachen
2 Würfel für den Einhänder
1 Würfel beide Templerkarten

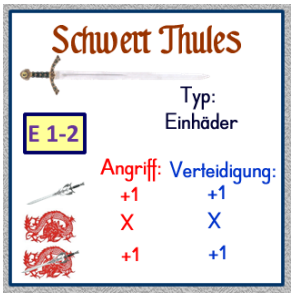
6 Angriffswürfel

Verteidiger









1 Würfel für den Ritter
3 Würfel für den Drachen
1 Würfel für den Einhänder
1 Würfel Schild
1 Würfel beide Thulekarten

7 Verteidigungswürfel

Kampfverlauf

Der Herausforderer muss als erstes seine Karten offen legen. Der Herausgeforderte kann danach entscheiden, welche Karten er einsetzen möchte.

Verliert der Herausgeforderte den Kampf, so muss er zurück in das nächste Dorf.

Verliert der Herausforderer den Kampf, muss er nicht nur zurück ins nächste Dorf. Sein Drache darf auch die nächsten drei Runden nicht kämpfen.



Zum Schluss bleibt mir nur noch eines zu sagen. Viel Spaß beim Spielen!







„Drachen. Sie hatten nicht aufgehört, weil sie ja viel später fast bis in unsere Zeit, noch aktiv waren. Habe ich etwas gesagt, was auf das Ende der Drachen hindeuten könnte? Wenn ja, dann sollte es geändert werden."

(*J.R.R. Tolkien*)

Eine Idee von
Matthias Friedewald
Franken
09.03.2008
Revision 21.08.2008