

Basisspiel



Gebt dem Drachen Zunder

# Das Spielmaterial im Überblick

## ► Das Spiel im Überblick

Brettspiel mit kooperativen Zügen

Besonderheiten:  
Die ganze Spielgruppe kann verlieren.

Spieleranzahl:  
2 bis 4 (1 bis 6)

Spieldauer:  
circa 30-60 Minuten

Alter:  
ab 12 Jahre

1x  
Spielplan



1x  
Regentkarte



6x  
Statuskärtchen



4x  
Drachenkärtchen, gelb



4x  
Drachenkärtchen, rot



24x  
Goldkarten



36x  
Kampfkarten



6x Drachenspielsteine



18x Start-Plättchen



6 x Ruhmmarken



6x Kurzanleitung en/ Übersichtstafeln

## ► Wichtige Begriffe

Für das Spiel bedeutsame Begriffe werden im Text besonders hervorgehoben und hier am Spaltenrand kurz erläutert.

100x  
Stadtplättchen



84x  
Wappen



8x Angriffsmarken



7x Treffmarken



## Spielziel

Ein fürchterlicher Drache ist aus vielhundertjährigem Schlaf erwacht und tyrannisiert das Königreich.

Eines ist allen Herrschern klar, es gilt dem siebenköpfigen Untier den Gar auszumachen, bevor es alle Länder des Reiches in Schutt und Asche gelegt hat. Doch das Reich ist ohne König und zerstritten.

Um das drohende Unheil abzuwenden, werden allerorten eilig Ritter angeworben und diese zur Verbesserung ihrer Kampffertigkeiten mit Schild und Schwert bestückt.

In einem spannenden Wettlauf gegen die wachsende Gier des Drachen versuchen die Spieler, ihre Provinzen zu verteidigen und den Drachen zu töten. Doch Intrigen, Neid und Missgunst zwischen den Herrschern drohen dem Untier in die Hände zu spielen.

Sollte es am Ende gelingen, das Monster zu überwinden, ist das Spiel beendet und derjenige der Spieler wird zum König gekrönt, der die größte Macht auf sich vereinen kann.



## Spielaufbau

Bevor mit dem Spiel begonnen werden kann, müssen Vorbereitungen getroffen werden: Der weiseste Spieler bekommt die Spielkarte ► „Regent“. Sollte Uneinigkeit darüber herrschen, wer der weiseste ist, geht das Amt des Regenten an den Ältesten.

Die roten Kampfkarten und die grünen Goldkarten werden gemischt und bereit gelegt.

Die Treffermarken werden an den entsprechenden Stellen auf dem Drachen in der Mitte des Spielfelds platziert, die Statuskärtchen und die acht Angriffs- und die Ruhmmarken werden neben den Spielplan gelegt. Alle Spieler erhalten entsprechend ihrer Spielfarbe einen „Drachenspielstein“.

Die gelben Drachenkärtchen werden gemischt in zufälliger Reihenfolge auf die entsprechenden vier Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Die roten Drachenkärtchen werden nach den aufgedruckten Werten sortiert und mit der niedrigsten Zahl nach oben in einem offenen Stapel bereitgelegt.

Alle Stadtplättchen  werden verdeckt gemischt und 24 davon beiseite gelegt. Auf jede Provinz werden nun drei zufällige Stadtplättchen gelegt. Lediglich die vier Länder mit den Eingängen in den Drachenspfad werden mit vier ausgestattet. Diese besonderen

Startfelder erkennt man an den roten Pfeilen und daran, dass auf dem Feld für die Stadtplättchen ein großes „+“ gedruckt ist.

Entsprechend der Spieleranzahl müssen nun 24 ► Wappenplättchen herausgesucht werden. Bei zwei Spielern sind das jeweils zwölf, bei drei Spielern acht und bei vier Spielern werden je sechs Wappen in einer Farbe benötigt. Beginnend mit dem Regenten nimmt nun jeder Spieler jeweils ein Land in Besitz, indem er ein es seiner Wappen darauf platziert. Dieser Vorgang wird reihum solange wiederholt, bis kein Land mehr frei ist. Danach setzt jeder Spieler seinen Startritter  auf ein beliebiges seiner Länder und erhält eine Macht . Spieler, die das Spiel zum ersten mal spielen bekommen zwei . Erfahrene Spieler können auch ganz auf  oder alle Startplättchen  und  verzichten.

Nun hat jeder Spieler Gelegenheit, sich die Stadtplättchenstapel seiner Provinzen anzuschauen und sie in eine neue Reihenfolge zu bringen. Sobald mindestens die Hälfte der Spieler damit fertig ist, ist das Umsortieren beendet und jede Provinz wird nun mit einem zusätzlichen Stadtplättchen  versehen. Entsprechend seiner Spielfarbe bekommt jeder Spieler eine Kurzanleitung. Dann kann das Spiel beginnen.



Regent ◀

Der Regent legt zu Beginn jeder Drachenphase die Drachenkärtchen aus. Immer wenn es auf die Spielreihenfolge ankommt, beginnt der Regent. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Regentschaft wird am Ende einer Spielrunde im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Wappenplättchen ◀



Anhand der Wappenplättchen sieht man, welchem Mitspieler das jeweilige Land gehört.

Wenn Länder an den Drachen verloren gehen, wird das entsprechende Wappen vom Spielbrett entfernt.

# Überblick über die vier Spielphasen

„Schutt und Asche“ wird in **▶ Runden** gespielt. Eine Runde entspricht einem Jahr im Kampf gegen den Drachen. Wie ein echtes Jahr in Jahreszeiten eingeteilt ist, so unterteilt sich das Spieljahr in vier **▶ Spielphasen**. Die meisten Handlungsmöglichkeiten im

Spiel sind an bestimmte Spielphasen geknüpft, können also nicht jederzeit, sondern nur in bestimmten Situationen, getätigt werden. Gold, und damit Einnahmen gibt es beispielsweise immer in der Ertragsphase, also zu Beginn. Eigentliches Zentrum des Spiels sind die

Drachenphase und die Kaufphase. Mag es am Anfang noch einfach aussehen, so wird es mit zunehmender Rundenzahl von Mal zu Mal schwerer, gegen den immer aggressiveren Drachen zu bestehen. Ab der 5. Runde schlägt der Drache mit voller Härte zu.

**▶ Runde**  
„Schutt und Asche“ wird in Runden gespielt. Mit zunehmender Rundenzahl wird es immer schwerer, gegen den aggressiven Drachen zu bestehen.

## ▶ Spielphase

Jede Runde teilt sich in vier Spielphasen: Die Ertragsphase ist gefolgt von der Drachenphase, woran sich die Kaufphase anschließt. Den Abschluss bildet die Ereignisphase. Bestimmte Aktionen sind nur in bestimmten Phasen des Spiels möglich.

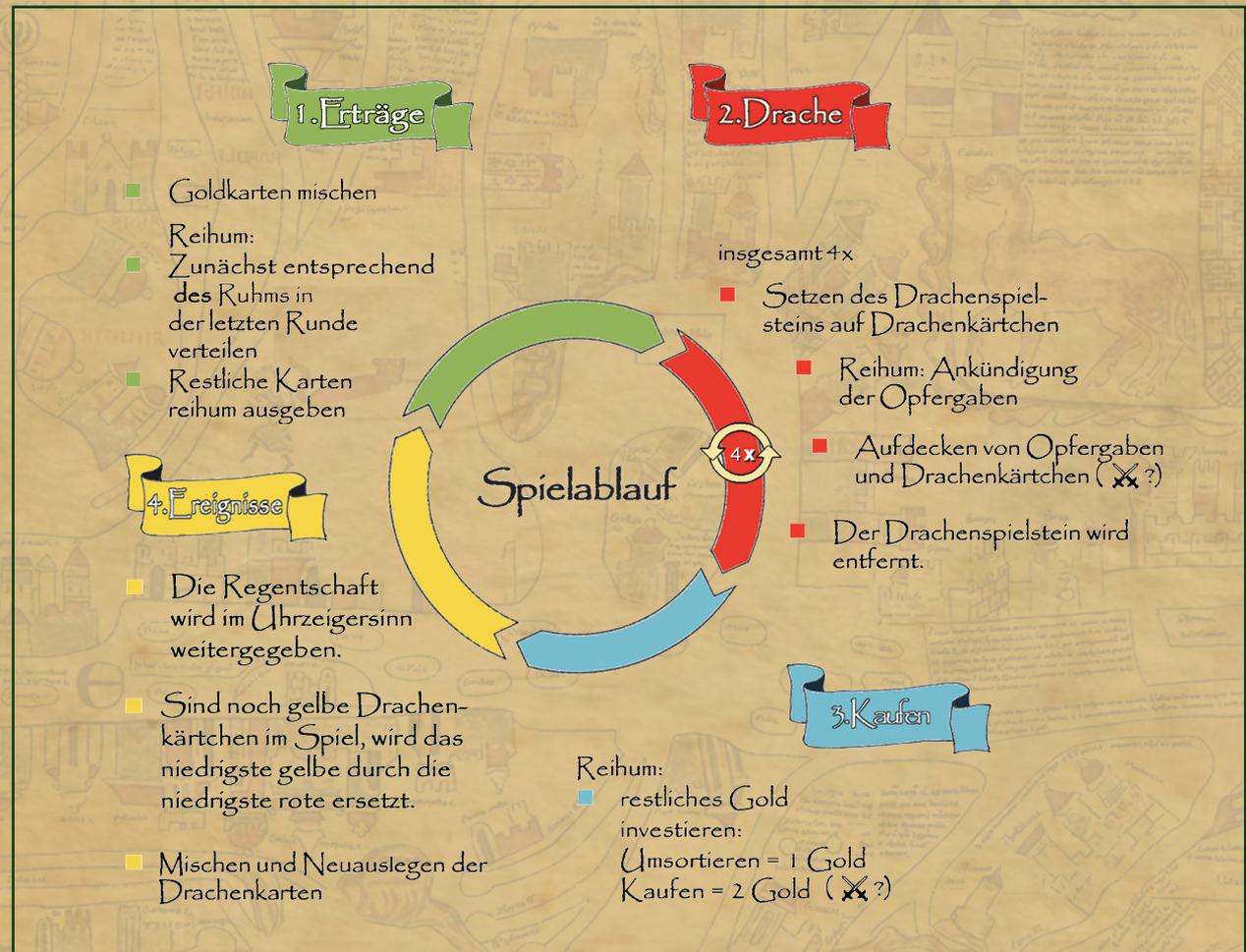


Abbildung 1: Die Abfolge der vier Spielphasen ist in jeder Runde gleich.

# Erträgephase

In der Erträgephase erhalten die Spieler ihre Einnahmen. Die 24 grünen ► Goldkarten (vgl. Abb.2) werden hier jede Runde unter allen Spielern verteilt. Nicht zwangsläufig bekommt dabei jeder Spieler die gleiche Anzahl von Karten: Von den zu verteilenden Goldkarten wird zunächst einmal derjenige, der sich in der vorangegangenen Runde durch besonders ruhmreiches Engagement im Kampf gegen den Drachen hervorgetan hat, berücksichtigt: Beginnend mit dem Regenten tauschen die Spieler hierzu ihre erworbenen ► Ruhmmarken und (gegebenenfalls) ihre ► Treffermarken gegen grüne Goldkarten ein. Zwei Anmerkungen hierzu: Da zu Beginn des Spiels noch



Abbildung 2:  
Die Goldkarten schwanken im Wert von Null bis 3, zumeist erhält man aber ein Gold pro Karte.



kein Spieler besondere Leistungen vollbracht hat, bekommt auch noch niemand an dieser Stelle Goldkarten. Theoretisch kann es vorkommen, dass die zu verteilenden Karten nicht ausreichen, um alle Spieler entsprechend ihrer Verdienste mit Gold zu entlohnen. Hier gehen eventuell Spieler (teilweise) leer aus. In einem zweiten Schritt werden nun die übrigen Karten reihum (wieder beginnend mit dem Regenten) verteilt. Die Summe des Goldes, das ein Spieler in einer Runde zur Verfügung hat, entspricht der Summe der aufgedruckten Zahlen. In der Regel ist das ein Gold pro Spielkarte. Der Wert der mit X markierten Karten ist null. Es gibt auch Goldkarten mit dem Wert „2“ und eine 3er-Goldkarte. Die

Karten werden verdeckt aufgenommen und dürfen nicht offen vorgezeigt werden. Es ist aber erlaubt über die Karten zu reden.

Tipp: Mit Hilfe der Ruhmmarken kann man gegenüber den Mitspielern eventuell einen wichtigen Vorteil herausholen. Doch das Streben nach Ruhm hat seinen Preis und es lohnt hier genau abzuwägen. Selten rechnet es sich direkt (und einzig) auf den Ruhm zu spekulieren, wenn dabei nicht noch ein weiterer Vorteil für einen selbst herauszuholen ist. Kommt aber beides zusammen - die Aussicht auf Ruhm und bspw. die Rettung eines sonst verlorenen eigenen Landes - dann ist das zumeist auch das taktisch Klügste.

## Goldkarten

Diese Karten werden in der Erträgephase ausgeteilt und in der Drachenphase für das Dracheneropfer bzw. in der Kaufphase für Investitionen genutzt (vgl. Abb. 2).



## Ruhmplättchen

Für das Verhindern größerer Drachenangriffe und erfolgreiche Kämpfe gegen den Drachen erhalten die Spieler Ruhm.



## Treffermarken

Gewinnt ein Ritter einen Kampf, bekommt der entsprechende Spieler eine Treffermarke aus der Mitte des Spiels. Diese hat den Wert von 4 Ruhm. Wenn die 7. Marke entfernt wird ist der Drache endgültig besiegt.

# Drachenphase



## ▶ Drachenspielstein

Jeder Spieler hat einen Drachenspielstein.

Nur ein Spieler ist jeweils berechtigt, seinen Stein zu setzen. Er zeigt an, wo der Drache als nächstes seine möglichen Angriffe startet. In jeder Drachenphase wird insgesamt vier Mal ein Drachenspielstein platziert - es beginnt der aktuelle Regent, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## ▶ Drachenkärtchen

In jeder Runde werden nach und nach die vier Drachenkärtchen aufgedeckt. Jedes steht für eine bestimmte Zahl möglicher Angriffe des Drachen (vgl. Ab 3).

In der Drachenphase geht es in erster Linie darum, mögliche Angriffe des Drachen durch Goldopfer zu verhindern. Wem dies gelingt, der erarbeitet sich damit Vorteile bei der Goldverteilung im kommenden Jahr und schützt zudem die Länder des Königreiches (und oftmals insbesondere seine eigenen).

Im Detail verläuft die Drachenphase wie folgt ab: Der Spieler, der gerade an der Reihe ist (dies ist zunächst der Regent, wechselt dann später), stellt seinen ▶ Drachenspielstein auf ein beliebiges (noch nicht aufgedecktes) ▶ Drachenkärtchen. Er bestimmt damit, welcher der vier möglichen Angriffsflüge des Drachen als erstes versucht werden soll, durch Opfergaben zu verhindern.

Beginnend mit dem Spieler, der seine Drachenfigur platziert hat,



Abbildung 3:  
Die schwarze Zahl auf den Drachenkärtchen zeigt die Anzahl möglicher Angriffe, die kleine grüne gibt an, wie viel Ruhm ein Spieler hier gegebenenfalls erwirbt.

haben nun alle Spieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, dem Drachen Goldkarten zu opfern. Die geopfert Karten stehen dann allerdings später nicht mehr für andere Investitionen zur Verfügung. Die entsprechenden Karten werden deutlich sichtbar, jedoch verdeckt, vor dem jeweiligen Spieler abgelegt (um Verwechslungen zu vermeiden sollten die verbleibenden Karten auf der Hand gehalten werden). Über den Wert der abgelegten Karten (z.B. null) darf gesprochen werden. Die Aussagen müssen jedoch nicht wahrheitsgemäß sein. Wer keine Karten legen möchte, darf auf das Ablegen auch ganz verzichten. Absprachen zwischen den Spielern sind erlaubt, müssen aber nicht eingehalten werden. Wenn alle Spieler Gelegenheit hatten, Goldkarten abzulegen, werden diese und das mit dem Drachenspielstein markierte Drachenkärtchen aufgedeckt und miteinander verglichen. Es gibt zwei mögliche Fälle.

1. Fall: Die Summe der auf den abgelegten Goldkarten aufgedruckten Werte ist größer oder gleich der auf dem Drachenkärtchen angegebenen Zahl.

Dies bedeutet, es wurde genug Gold gegeben und der Angriff

wurde verhindert. Derjenige Spieler, der das meiste Gold hierzu beigetragen hat, erhält entsprechend dem rechts unten auf dem Drachenkärtchen aufgedruckten Wert die dazugehörige Ruhmmarke. Haben mehrere Spieler den gleichen Betrag beigesteuert, dann ist entscheidend, wer innerhalb der Spielreihenfolge zuerst seine Karten gelegt hat Startspieler ist hier nicht automatisch der Regent sondern derjenige Spieler, der den Drachenspielstein gesetzt hat! (vgl. oben und S.8). Alle für das Drachenopfer gegebenen Karten (auch die zuviel gelegten) kommen auf den Ablagestapel.





# Kaufphase

griffsmarke vom Spielbrett entfernen. Die entfernte Angriffsmarke muss dabei nicht in dem Land liegen, in dem der kämpfende Ritter selbst steht. Auch muss das Land nicht dem entsprechenden Spieler gehören. Ritter, deren Angriffsmarke vom Brett entfernt wird, sind sicher, können allerdings in das unmittelbare weitere Kampfgeschehen nicht mehr eingreifen. Wird hingegen die Angriffsmarke im eigenen Land nicht entfernt, muss der Ritter direkt ein weiteres Mal kämpfen. Alle Kämpfe sind abgeschlossen, wenn nirgendwo mehr Ritter und Angriffsmarker gemeinsam in

einem Land liegen. Sollten zu diesem Zeitpunkt allerdings noch Angriffsmarker auf dem Spielbrett liegen, gehen die entsprechenden Länder an den Drachen verloren. Das bedeutet, die entsprechenden Wappen werden vom Spielbrett entfernt und etwaige noch ausliegende Stadtplättchen müssen ebenfalls entfernt werden.

Sind alle Kämpfe verhindert oder ausgefochten, wird der gesetzte Drachenspielstein vom entsprechenden Spieler zurückgenommen und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler platziert seinen auf einem noch verdeckt ausliegenden Drachenkärtchen. Dieser Spieler eröffnet dann auch das dazugehörige Drachenopfer. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es wird wie bereits beschrieben verfahren.

Sobald auf diese Weise alle vier Drachenkärtchen aufgedeckt und etwaige Drachenangriffe durchgespielt sind, endet die Drachenphase.



Abbildung 5  
In der 2. Runde ist bereits ein gelbes Kärtchen („2“) durch ein rotes („5“) ersetzt. Das unaufgedeckte gelbe muss demnach eine „3“, das rote Drachenkärtchen die „5“ sein.

Aufgespartes Gold aus der Drachenphase kann nun in der Kaufphase in eine dauerhafte Bekämpfung des Drachens investiert werden. Das ist auch dringlich geboten, will man der wachsenden Gier des Untiers etwas entgegensetzen.

Die Kaufphase wird beginnend mit dem Regenten spielerweise abgewickelt. Es gibt grundsätzlich zwei Handlungsoptionen (vgl. Abb.6), die frei miteinander kombiniert werden können. Alle Aktionen müssen nicht passend bezahlt werden. Im Zweifelsfall können mehrere auf einmal beglichen oder (falls vorhanden) „Wechselgeld“ vom Ablagestapel genommen werden. Kein Spieler darf Goldkarten über die Kaufphase hinaus behalten, so dass nicht ausgegebenes Gold am Ende abzugeben ist.

(1) Stadtplättchen kaufen  
Dreh- und Angelpunkt der Kaufphase sind die Stadtplättchen. Diese sind zu Spielbeginn auf jedem der 24 Länder als ver-



Stadtplättchen kaufen 2



ansehen & umsortieren 1

Abbildung 6: Zwei Optionen haben die Spieler in der Kaufphase.

deckter 4er- bzw. 5er-Stapel zu finden. Der Kauf eines ► **Stadtplättchen** kostet zwei Gold. Es kann nur von eigenen Ländern und nur das jeweils oben liegende Plättchen eines Stapels gekauft werden. Es gibt fünf unterschiedliche Typen von Stadtplättchen:

 („Macht“), 
  („Ritter“), 
  „Schwert“, 
  „Schild“ und 
  „Drachenangriff“.

 (Macht): Sollten die Spieler den Sieg gegen den Drachen davon tragen, entscheidet die Macht am Ende darüber, welcher Spieler das Spiel insgesamt für sich entscheidet. Details hierzu finden sich im Kapitel **Das Finale** (S.12). „Macht“ lässt sich darüber hinaus auch im Kampf gegen den Drachen einsetzen (mehr hierzu im Kapitel **Der Kampf Ritter vs. Drache**, S.11). Gekaufte „Macht“-Stadtplättchen legt der entsprechende Spieler offen vor sich ab.

 , 
  , 
  (Ritter, Schwert und Schilde): Der Erwerb eines Ritters ist die einzige Möglichkeit sich dauerhaft vom Joch des Drachen zu befreien. Die Kampfeskraft eines Ritter verbessert sich deutlich, wenn dieser zusätzlich mit einem Schwert ausgestattet ist. Schilde geben die Möglichkeit, einen Kampf mit einem Unentschieden abzubrechen. Werden „Ritter“, „Schwert“ oder „Schilde“ beim Kauf

zutage gefördert, dann muss der entsprechende Spieler diese auf irgendeinem seiner Länder platzieren (Sie können dann später auch nur dort zum Einsatz kommen). Ein „Schild“ oder ein „Schwert“ ohne entsprechendem „Ritter“ zu platzieren, ist möglich, nutzt jedoch gegen den Drachen zunächst einmal nichts. Zu beachten: Auf jedem Land kann nur jeweils ein Ritter, ein Schwert und ein Schild platziert werden. Ist es wegen dieser Regel nirgends möglich, ein Stadtplättchen zu platzieren, wird es aus dem Spiel entfernt.

 (Drachenangriff): Ist das für zwei Gold gekaufte Stadtplättchen ein Drachenangriff, attackiert der Drache sofort dieses Land. Falls kein Ritter dort stationiert ist, ist das Land verloren und sowohl alle Stadtplättchen als auch das Spielerwap-

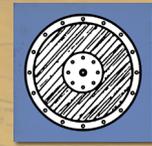
pen werden entfernt. Ist hingegen ein Ritter vor Ort, muss dieser in den Kampf gegen den Drachen ziehen. In einem solchen Fall wird wie im Abschnitt „Der Kampf Ritter vs. Drache“ beschrieben verfahren.

In den meisten Situationen wird der Kauf eines „Drachenangriffs“ ein Missgeschick sein, gerade aber, wenn es darum geht, dem Drachen den entscheidenden, letzten Hieb zu versetzen, kann dies aber auch eine wichtige taktische Option sein.

(2) **Stadtplättchen ansehen und umsortieren**  
Für ein Gold kann ein beliebiger eigener Stadtplättchenstapel angeschaut und umsortiert werden. Das ist eine nützliche Spieloption, wenn es darum geht, überraschende Drachenangriffe zu vermeiden oder einen dringend benötigten Ritter zu finden.

## Stadtplättchen ◀

In den verdeckt ausliegenden Stadtplättchen befinden sich Macht, Ritter, Schwert, Schilde und die gefährlichen Drachenangriffe.



# Ereignisphase Kampf Ritter vs. Drache

In der Ereignisphase wird jeweils ein gelbes Drachenkärtchen gegen ein rotes ausgetauscht. Ersetzt wird jeweils die gelbe Karte mit dem niedrigsten Wert durch die niedrigste rote Karte. So wird z.B. in der zweiten Runde die gelbe Eins gegen eine rote Fünf ersetzt (vgl. Abb. 7). Da die Drachenkärtchen für mögliche Angriffe stehen und die roten Karten deutlich höhere Zahlen aufweisen, wird die Situation also von Runde zu Runde schwieriger.

Nun werden die Drachenkarten vom amtierenden Regenten gemischt. Danach wechselt das Amt des Regenten im Uhrzeigersinn. Der neue Regent legt die Drachenkarten nach eigenem Gutdünken in der Mitte des Spielplans aus. Er kennt nicht die genauen Zahlen, kann jedoch auf die Farben achten.

Dann beginnt die nächste Runde mit der Erträgephase und dem Austeilen der grünen Goldkarten.

Runde 1	1234
2	2345
3	3456
4	4567
ab 5	5678

Abbildung 7: Die Verteilung der roten und gelben Drachenkärtchen im Verlauf des Spiels

Kommt es im Spiel zu einem Kampf Ritter gegen Drache, dann wird es spannend.

Unabhängig vom Kampfausgang ist die Provinz durch die Heldentat (vgl. S. 7) des Ritters geschützt. Das heißt, es gehen also maximal der Ritter und, falls vorhanden, seine Ausrüstung verloren.

Um den Kampfausgang zu ermitteln braucht es die roten **► Kampfkarten**. Diese müssen gut gemischt werden, was aus Fairnessgründen ein Spieler übernehmen sollte, dessen Ritter nicht am Kampf beteiligt ist. Ohne in die Karten hineinzuschauen, kann natürlich auch der kämpfende Spieler die Karten selbst jederzeit erneut mischen.

Es gibt vier verschiedene Arten von Kampfkarten, die sich durch vier verschiedene Symbole am oberen Kartenrand unterscheiden (, ,  und ). Das Symbol „Schwert“ () und das Symbol „Schild“ () werden im weiteren Verlauf ignoriert, falls der kämpfende Ritter nicht über die entsprechende Ausrüstung ( und ) verfügt.

Der Kampf selbst wird wie folgt ausgetragen: Die gemischten Karten werden solange einzeln aufgedeckt bis entweder 3x  oder 3x  offen ausliegen. Bei 3x  gewinnt der Drache den Kampf, im anderen Fall der Ritter (vgl. Bsp. in Abb.8).

Sollten 3x  angesammelt werden und der Ritter über die entsprechende Ausrüstung verfügen, ist der Kampf ebenfalls zugunsten des Ritters entschieden.

Werden drei (oder mehr)  aufgedeckt (vgl. Abb. 9), darf der entsprechende Spieler (vorausgesetzt der Ritter verfügt auch über ) jedes Mal entscheiden, ob er den Kampf jetzt mit einem Unentschieden abbrechen möchte. Tut er dies, wird ebenso wie bei einem Sieg des Ritters verfahren (vgl. unten) - dem Drachen wird allerdings kein Treffer zugefügt. Wird gegen einen Abbruch entschieden geht das Kartenauslegen (und damit der Kampf) einfach weiter.

Gewinnt der Drache, werden der Ritter und dessen Ausrüstungsgegenstände aus dem Spiel entfernt, die dazugehörige Angriffsmarke  wird vom Land genommen.

Sollte hingegen der Ritter über den Drachen triumphieren, darf der entsprechende Spieler eine beliebige Angriffsmarke aus dem Spiel nehmen und bekommt eine der in der Mitte ausliegenden Treffermarken , so dass dort eine Wunde erscheint. Treffermarken sind vier Ruhmpunkte wert (vgl. Rückseite der Marken) und werden in der nächsten Erträgephase gegen vier Goldkarten eingetauscht.



## ► Kampfkarten

Mit Hilfe der Kampfkarten wird der Kampf gegen den Drachen entschieden. Aus den Karten, die in der Mitte einen Ritter zeigen, ziehen die Spieler einen Nutzen. Ist ein Drache abgebildet, ist dieser im Vorteil. „Schwert“- und „Schild“-Karten greifen nur in das Geschehen ein, wenn die entsprechende Ausrüstung im Kampf vorhanden ist.

Hat der entsprechende Spieler noch kein ► Statuskärtchen „Erfolgreicher Drachenkämpfer“, erhält er dieses.

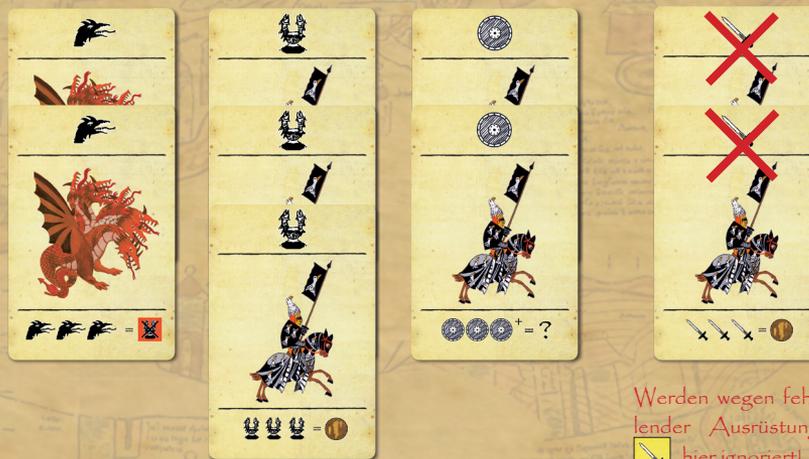
Landet ein Spieler den siebten Treffer erhält er das ► Statuskärtchen „Siegreicher Drachenkämpfer“ und leitet Das Finale des Spiels (vgl. S.12) ein.

Sind alle Ritter gescheitert und es gibt keine Chance mehr, neue anzuwerben, gewinnt hingegen der Drache (vgl. S.12).

Hat ein Spieler Macht  zur Verfügung, kann er diese im Kampf gegen den Drachen zu seinem Vorteil einsetzen. Anstelle einer weiteren Kampfkarte aufzudecken (und damit eventuell die dritte Drachenkarte und damit eine Niederlage zu riskieren), kann eine  gespielt werden, um zwei bereits aufgedeckte Drachenkarten unwirksam zu machen. Diese werden dann für den Rest des Kampfs zur Seite gelegt. Danach geht der Kampf ganz normal weiter.

Die eingesetzte Macht ist verloren, aber eventuell kann so der ein oder andere vielversprechende Ritter gerettet werden.

Wichtig ist: Ein nachträgliches Einsetzen von Macht, etwa nach einem verlorenen Kampf, ist nicht möglich!



Werden wegen fehlender Ausrüstung  hier ignoriert!

Abbildung 8: Es kämpft ein nur mit Schild ausgestatteter Ritter. Von der Karte „Schwert“ kann hier nicht profitiert werden, selbst wenn drei von dieser Sorte gelegt worden wären, da wegen fehlender Ausrüstung die „Schwert“-Karten im Set alle nicht zählen. Der Ritter gewinnt den Kampf aber glücklich durch 3x , was er sogar getan hätte, wenn er nicht mit einem Schild ausgestattet gewesen wäre.

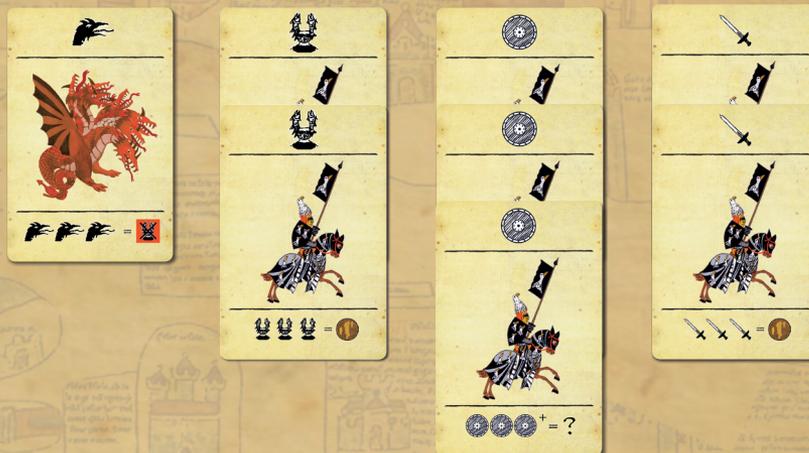


Abbildung 9: Ein voll ausgerüsteter Ritter ( und ) ist gegen den Drachen angetreten. Die Siegchancen sind gut. Sowohl bei  als auch bei  gewinnt der Ritter. Deswegen entscheidet sich der Spieler den Kampf fortzusetzen. Sollten erneut Schilde aufgedeckt werden, kann er wieder prüfen, ob er weiterkämpfen möchte.

## Statuskärtchen ◀

Das Statuskärtchen „erfolgreicher Drachenkämpfer“ erhält jeder Spieler, sobald er seinen ersten Treffer gegen den Drachen gelandet hat. Seine Macht zählt in der Schlusswertung doppelt.



Derjenige Spieler, der den Drachen zur Strecke bringt, erhält das Statuskärtchen „siegreicher Drachenkämpfer“. Seine Macht zählt dreifach!



## Das Finale

---

Sobald ein Spieler den siebten Treffer gegen den Drachen gelandet hat, wird der normale Spielablauf sofort unterbrochen und es ist klar, die Spielgruppe hat gewonnen. Doch wer genau die Königskrone und damit den Einzelsieg davonträgt, entscheidet sich erst jetzt.

Ausschlaggebend hierbei ist die Macht (♔). Dabei zählt nicht nur diejenige (♔), die bereits während des Spiels erworben worden ist, sondern es gibt nun die Möglichkeit, weitere (♔) zu bergen. Hierzu decken alle Spieler reihum oben liegende Stadtplättchen ihrer eigenen Länder auf. Handelt es sich dabei um (♔), darf sie kostenlos geborgen werden und das nächste Plättchen des Stapels wird aufgedeckt. Dies wird fortgesetzt, bis der Stapel entweder leergeäumt ist oder keine (♔) mehr gefunden wurde. In letzterem Fall werden alle Stadtplättchen dieses Stapels aus dem Spiel entfernt - selbst wenn sich darunter noch weitere (♔)-Plättchen befinden sollten. Nachdem auf diese Weise alle oben liegenden (♔) geborgen wurden, werden diese nach Spielern getrennt gezählt und gegebenenfalls durch die Statuskärtchen mit dem Faktor zwei oder drei multipliziert. Wer so die meisten

Punkte erzielt, ist der Gewinner des Spiels. Sollte es zu einem Gleichstand zwischen Spielern kommen, entscheidet die Anzahl der verbliebenen Länder. Sind auch diese gleich, entscheidet der Regent, wer das Wettrennen um die Königswürde gewonnen hat.

Tipp: Angesichts der großen Bedeutung der (♔) für das Finale ist es durchaus ratsam, schon während des Spiels die ein oder andere (♔) nach oben zu sortieren (ohne sie gleich zu kaufen). Dabei muss natürlich sorgsam abgewogen werden, ob zu diesem Zeitpunkt nicht andere Stadtplättchen dringender gebraucht werden.

## Drachensieg

---

Jedoch nicht nur die Spieler können den Sieg davontragen, auch der Drache kann das Spiel gewinnen. Dies ist der Fall, wenn es dem Untier gelingt, alle Länder zu vernichten bzw. sich in keiner Provinz mehr Ritter (ausgespielt oder als noch verdecktes Stadtplättchen) befinden - es also keine Chance mehr auf einen weiteren Treffer gegen den Drachen gibt.

## Varianten

---

Wer das Spiel rein kooperativ spielen möchte (oder „Schutt & Asche“ alleine spielt), kann, anstatt am Ende einen König zu krönen, den Erfolg an der Gesamtzahl der geretteten Länder messen.



- Spielidee, Spielmechanik, Konzept und Layout

Stefan Wenz

- Illustrationen  
Katja Jakusch

- Technische Unterstützung

Scantech, Speyer

- Kontakt

Stefan Wenz

Schwabsgasse 2

D-67346 Speyer

06232 - 8771947

0152 - 017 083 31

vogelweyde@gmx.de