

Basisspiel



Gebt dem Drachen Zunder

Das Spielmaterial im Überblick

Das Spiel im Überblick

semikooperatives
bzw. kooperatives
Brettspiel

Spieleranzahl:
1 bis 6

Spieldauer:
circa 30-60 Minuten

Alter:
ab 12 Jahre

Besonderheiten:
Die ganze Spiel-
gruppe kann ver-
lieren.

1x
Spielplan



1x
Regentkarte



30x
Gefolgskarten



25x
Goldkarten



36x
Kampfkarten



4x
Drachen-
kärtchen, gelb



4x
Drachen-
kärtchen, rot



6x Drachenspielsteine



12x Start-
Plättchen



6 x Statuskärtchen



6x Kurzanleitungen/ Übersichtstafeln



Wichtige Begriffe

Für das Spiel be-
deutsame Begriffe
werden im Text be-
sonders hervorge-
hoben und hier am
Spaltenrand kurz er-
läutert.

100x
Stadtplättchen



84x
Wappen



8x Angriffsmarken



7x Treffermarken

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 Provinzen 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, so gut es eben geht, mit Ausrüstung versehen.

Getreue eilen aus allen Landesteilen herbei, um ihren Herrschern in diesen schwierigen Zeiten beizustehen.

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. ■



Spielmodus

„Schutt und Asche“ ist als ► semi-kooperatives Spiel angelegt. Es lässt sich aber auch rein ► kooperativ spielen. Beide Varianten unterscheiden sich regeltechnisch nur wenig voneinander. Wo sie es doch tun, weist ein Zusatztext, darauf hin. Die gravierendsten Abweichungen gib es bei der Schlusswertung (vgl. S.13).

Während in der kooperativen Variante alle gemeinsam durch Absprachen und gegenseitiges Aus helfen versuchen den Sieg davonzutragen, können in der semikooperativen Version zwar ebenfalls alle zusammen scheitern, aber im Falle eines Sieges wird letztlich ein Einzelsieger gekührt. Trotz dieser Rivalität ist hier die Spielgruppe zur Zusammenarbeit gezwungen, was die semikooperative Variante zu einem spannenden aber anspruchsvollen Spielerlebnis macht. Denn allzu offenes eigennütziges Verhalten oder die massive Schädigung der Mitspieler spielt dem Drachen in die Hände und führt in der Folge ziemlich sicher zu dessen Sieg.

Das semikooperative Spiel bietet für versierte Spieler eine besondere Herausforderung. Weniger erfahrene sind damit aber vielleicht überfordert. Wer unsicher ist, welchen Spielmodus er wählen soll, sollte zunächst mit der kooperativen Variante ins Spiel einsteigen. In späteren Partien kann dann die semikooperative Version getestet werden. ■

semikooperativ ◀

Im semikooperativen Spiel können die Spieler gemeinschaftlich verlieren. Kommt es zu einem Sieg, gibt es aber nur einen Sieger. Die Zusammenarbeit geht immer nur so weit, dass die Spieler nicht fürchten müssen, das gesamte Spiel zu verlieren.



kooperativ ◀

Im kooperativen Spiel gewinnen und verlieren alle Spieler gemeinsam. Um das Spielziel zu erreichen, arbeiten sie durch gegenseitiges Helfen und Absprechen stets zusammen.

Der Spielaufbau



► 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.

Der weiseste Spieler bekommt die Spielkarte ► „Regent“. Sollte Uneinigkeit darüber herrschen, wer der Weiseste ist, geht das Amt des Regenten an die älteste Person der Runde.

Die roten Kampf-, die blauen Getreue- und die grünen Goldkarten werden gemischt. Eine der grünen Goldkarten wird ungesehen beiseite gelegt. Alle Mitspielenden erhalten verdeckt eine der blauen Getreuekarten. Im 5-Spieler-Spiel erhält der Regent zwei. Drei weitere dieser Karten werden offen ausgelegt.

Die sieben Treffermarken werden auf dem Drachen in der Mitte des Spielfelds platziert. Die Statuskärtchen und die acht Angriffsmarken werden ebenso wie die vier roten Drachenkärtchen bereit gelegt. Die gelben Drachenkärtchen werden gemischt und kommen verdeckt auf die entsprechenden Felder in der Mitte des Spielplans.

Aus den Stadtplättchen  werden 24 Ritter  und 4  herausgesucht. Die übrigen Stadtplättchen werden gemischt und jeweils als verdeckter Dreierstapel auf die 24 Provinzen verteilt. Alle Stapel werden dann obenauf um einen Ritter ergänzt. Die vier Länder mit den Eingängen in den Drachenpfad (Es handelt sich um die besonders gefährdeten Felder, auf die die roten Pfeile der aus-

gelegten Drachenkärtchen zeigen) werden zusätzlich mit jeweils einem der zuvor beiseite gelegten Macht-Stadtplättchen ausgestattet. Alle Stadtplättchen sind verdeckt.

Entsprechend der Spieleranzahl müssen nun insgesamt 24 ► Wappenplättchen herausgesucht werden. Diese verteilen sich gleichmäßig auf die entsprechenden Spielerfarben, also bspw. sechs Wappen von jeder Farbe im Spiel mit vier Personen. Eine Ausnahme bildet das Spiel zu fünft. Hier spielt der Regent mit nur vier Provinzen, alle anderen erhalten fünf Wappen.

Beginnend mit dem Spieler links neben dem Regenten nimmt nun jeder Spieler jeweils eine Provinz in Besitz, indem er ein Wappen seiner Farbe darauf platziert. Dieser Vorgang wird reihum solange wiederholt, bis kein Land mehr frei ist.

Alle Spieler dürfen zu Beginn des Spiels in zwei ihrer Stadtplättchenstapel schauen und dort die Reihenfolge der 4 (bzw. 5) Plättchen beliebig ändern. Alle übrigen eigenen Stapel können ledig-

lich (müssen aber nicht) noch einmal gemischt werden.

Nachdem alle Spieler entsprechend ihrer Spielfarbe einen „Drachenspielstein“ und eine Kurzanleitung erhalten haben, kann das Spiel beginnen. ■

Optional

Um den Schwierigkeitsgrad zu senken und die Siegchancen zu verbessern, können zusätzlich noch Start-Ritter  und Start-Macht  ausgegeben werden. Die Ritter müssen in einem eigenen Land aufgestellt werden.

Tipps

Die besonders gefährdeten Pfadanfänge haben zwar eine Ressource mehr, aber allzu viele davon sind für einen Spieler schwer zu verteidigen. Sich aber nur ins Hinterland am Ende der vier Drachenrouten zu stellen, kann den Nachteil haben, vom Kampfgeschehen gänzlich ausgeschlossen zu werden. Das kostet eventuell auch den Einzelsieg.



In der kooperativen Variante des Spiels werden 1x  und 1x  aus dem Spiel entfernt und durch die zwei Sonderplättchen „Staatsschatz“  ersetzt. Etwaige  oder  kosten jeweils 5 Siegpunkte bei der Schlusswertung (vgl. S.13).

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. In erster finden die Auseinandersetzungen mit dem Drachen statt und in letzterer wird das verbliebene Geld in die Erschließung neuer Ressourcen, insbesondere in die Anwerbng neuer Ritter investiert.

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.

Sollte der Drache bis dahin nicht besiegt sein, ziehen die verbliebenen Ritter in der finalen Runde in die Schlacht gegen das Untier. ■

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 den ersten 5 Runden gleich.

Ertragephase

In der Ertragephase erhalten die Spieler ihre Einnahmen.

Die 25 grunen ► Goldkarten (vgl. Abb.2) werden zunachst gemischt und eine Karte fur diese Runde unaufgedeckt beiseite gelegt. Die restlichen 24 Karten werden reihum, beginnend mit dem Regenten, an alle Spieler verteilt.

Die Summe des Goldes, die der einzelne Spieler erhalt, kann durchaus etwas schwanken. Im Schnitt entspricht eine Spielkarte aber einem Gold. Der Wert der mit X markierten Karten ist null. Es gibt aber auch Goldkarten mit



dem Wert „2“ und eine 3er-Karte. Die Karten werden verdeckt aufgenommen und durfen nicht offen

vorgezeigt werden. Es ist aber erlaubt uber die Karten zu sprechen. ■



► Goldkarten

Diese Karten werden in der Ertragephase ausgeteilt und in der Drachenphase fur das Drachenopfer bzw. in der Kaufphase fur Investitionen genutzt.

Drachenphase

In der Drachenphase geht es in erster Linie darum, mogliche Angriffe des Drachen durch Goldopfer zu verhindern. Wem dies gelingt, schutzt die Provinzen des Konigreiches (und oftmals insbesondere seine eigenen). Sollte es aber doch zu einem Drachenangriff kommen, haben die Ritter der betroffenen Lander die Chance, ihre Tapferkeit unter Beweis zu stellen.

Im Detail verlauft die Drachenphase wie folgt ab: Der Spieler, der gerade an der Reihe ist (dies ist zunachst der Regent, wechselt dann spater), stellt seinen ► Drachenspielstein auf ein beliebiges (noch nicht aufgedecktes) ► Drachenkartchen (Abb.2). Er bestimmt damit, welcher der vier moglichen Angriffsfluge des Drachen als erstes versucht werden soll, durch Opfergaben zu verhindern.



Abbildung 2: Die schwarze Zahl auf den Drachenkartchen zeigt die Anzahl moglicher Angriffe, die untere im blauen Feld gibt an, wie viel Getreue ein Spieler hier gegebenenfalls erwirbt.



► Drachenspielstein

Jeder Spieler hat einen Drachenspielstein. Er zeigt an, wo der Drache als nachstes seine moglichen Angriffe startet.

Beginnend mit dem Spieler, der seine Drachenfigur platziert hat, haben nun alle Spieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, Opfertgaben für den Drachen anzubieten. 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 letztlich nicht eingehalten werden. Die Entscheidung,

wie viel Gold man dem Drachen opfern will, kann solange revidiert werden, bis kein Spieler mehr etwas an seiner Entscheidung ändern möchte. Dann wird das mit dem Drachenspielstein markierte Drachenkärtchen aufgedeckt und mit dem geopfertem Gold 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, wird entsprechend dem rechts unten auf dem Drachenkärtchen aufgedruckten Wert mit blauen ► **Gefolgekarten** belohnt. Dies dürfen frei aus den offen ausliegenden oder dem entsprechenden Nachziehstapel ge-

wählt werden. Die offen ausliegenden Karten werden im Anschluss wieder auf drei ergänzt. 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! Alle für das Drachenopfer gegebenen Karten (auch die zuviel gelegten) kommen auf den Ablagestapel.

2. Fall: Die Zahl auf dem Drachenkärtchen ist größer als die Summe des geopfertem Goldes.

Kein Spieler erhält eine Belohnung. Es kommt stattdessen zu Angriffen des Drachens. Die genaue Anzahl der Angriffe ergibt sich aus den fehlenden Goldstücken. Wurden bspw. zwei Gold gegeben und das Drachenkärtchen zeigt eine Drei, dann wird ein Land attackiert ($3-2=1$). Wo die Angriffe stattfinden, zeigt der rote Pfeil an, der vom gerade aktuellen Drachenkärtchen

von der Spielplanmitte in eines der Länder der Spieler weist (vgl. ❶, Abb. 3). Sind mehrere Länder angegriffen oder das Land bereits vom Drachen verwüstet (im oben abgedruckten Beispiel ist das erste Land bereits zerstört, was man am fehlenden Wappenplättchen erkennen kann), dann zeigt der Pfeil, der aus diesem Land in das nächste weist (vgl. ❷, Abb. 4), in welcher Richtung der Drache bei seiner Attacke weiterfliegt. Der Drache überfliegt also alle Länder, die er bereits in der Vergangenheit



Gefolgekarten

Gefolgekarten gibt es zum Spielstart, wenn ein Drachenangriff durch das Opfern von Gold erfolgreich verhindert wurde oder der Drache im Kampf verletzt wird. In Kapitel IV werden alle Karten erläutert.



Drachenkärtchen

Die Drachenkärtchen werden im Laufes des Spiels nach und nach durch immer stärkere ersetzt. Es wird zunehmend unmöglich die Eier des Drachen zu stillen. (vg. Abb. 2)



Abbildung 3: Der Drache greift vier Länder an, da die beiden Spieler zusammen nur ein Gold und damit vier zu wenig gegeben haben.



► Angriffsmarker

Die Angriffsmarken zeigen an, wo der Drache angreifen wird. Länder mit Angriffsmarken, die nicht (mehr) durch einen Ritter verteidigt werden können, gehen an den Drachen verloren.

► Heldentat

Ritter, die gegen einen Drachen antreten, retten das Land, auf dem sie stehen immer, selbst dann, wenn (was oftmals der Fall ist) sie den Kampf verlieren.

in Schutt und Asche gelegt hat. Länder, die aktuell angegriffen werden, werden mit einer ► **Angriffsmarke**  versehen.

Im abgedruckten Beispiel (Abb.3, S.7) haben die Spieler insgesamt nur ein Gold gegeben (wer was gegeben hat, spielt keine Rolle, falls das Drachenerlöse zu klein ist). Zur Besänftigung des Drachen wären aber fünf Gold notwendig gewesen, so dass nun vier Landstriche (**3456**, Abb.3, S.7) attackiert werden. Dementsprechend werden vier Angriffsmarken gelegt.

Länder, die vom Drachen angegriffen werden, sind nicht automatisch verloren. Denn befinden sich in den angegriffenen Provinzen



Abbildung 4

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.

irgendwo Ritter, müssen diese verteidigen. Sind mehrere Ritter beteiligt, werden die Kämpfe in der Reihenfolge der Länder abgewickelt (so im obigen Beispiel Land **3** vor Land **5**).

Zum genauen Ablauf des Kampfes siehe Abschnitt „Kampf Ritter gegen Drache“.

Auch ein Ritter, der seinen Kampf verliert, rettet zumindest sein eigenes Land, in dem er stationiert ist (► **Heldentat**). Die entsprechende Angriffsmarke wird mit dem Ritter und seiner Ausrüstung entfernt. Überlebende Ritter können hingegen eine beliebige Angriffsmarke 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 auch nicht mehr in das unmittelbare weitere Kampfgeschehen 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 sich zu diesem Zeitpunkt allerdings noch Angriffsmarken auf dem Spielbrett befinden, gehen die dazugehörigen 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 vermieden 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 Drachenerlöse. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es wird wie bereits beschrieben verfahren.

Sobald in dieser Weise alle vier Drachenkärtchen aufgedeckt und ausgespielt sind, endet die Drachenphase. ■

Tipps

Gelbe und rote Drachenkärtchen werden immer nach dem gleichen Prinzip ersetzt. Wer hier gut aufpasst, kann unnötige Ausgaben vermeiden (vgl. Abb. 4).

Um schnell Macht, Ritter oder Ausrüstung zu bergen, kann es durchaus sinnvoll sein, bei der Verteidigung der Provinzen ein größeres Risiko einzugehen - auch auf die Gefahr hin damit Länder zu verlieren.

Kaufphase

Aufgespartes Gold aus der Drachenphase kann nun in der Kaufphase für die dauerhafte Bekämpfung des Drachens aufgewendet werden. Das ist auch dringlich geboten, will man der wachsenden Gier des Untiers etwas entgegenzusetzen.

Die Kaufphase wird, beginnend mit dem Regenten, spielerweise abgewickelt. Es gibt grundsätzlich lediglich zwei Handlungsoptionen (vgl. Abb.5), 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.

(1) Stadtplättchen kaufen

Dreh- und Angelpunkt der Kaufphase sind die Stadtplättchen. Diese sind zu Spielbeginn auf jedem der 24 Länder als verdeckter 4er- bzw. 5er-Stapel zu finden. Der Kauf

	Stadtplättchen kaufen	2	
	ansehen & umsortieren	1	

Abbildung 5: Zwei Optionen haben die Spieler in der Kaufphase.

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“.



In der kooperativen Variante des Spiels gibt es einen 6. Typ von Stadtplättchen: den „Staatsschatz“. Dieser kann im Spiel wie „Macht“ verwendet werden, spielt aber bei der Abschlusswertung eine besondere Rolle.

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.

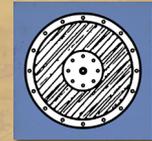
Ritter, Schwert und Schilde

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 mit einem Schwert ausgestattet ist. Schilde geben die Möglichkeit, einen Kampf mit einem Unentschieden zu beenden. Werden „Rit-



Stadtplättchen ◀

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



Im kooperativen Spiel ist auch zweimal der Staatsschatz im Spiel.



ter“, „Schwerter“ oder „Schilde“ beim Kauf zutage gefördert, dann müssen diese auf irgendeinem der eigenen Länder platziert werden (Diese 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 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 Spielerwappen 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. Dies ist eine nützliche Spieloption, wenn es darum geht, überraschende Drachenangriffe zu vermeiden oder einen dringend benötigten Ritter zu finden. ■

Zweites Kapitel - Spielablauf

Ereignisphase

Die Ereignisphase leitet das Ende des entsprechenden Jahres bzw. der Runde ein.

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, die noch nicht im Spiel ist. So wird z.B. am Ende der zweiten Runde die gelbe „2“ gegen eine rote „6“ ersetzt (vgl. Abb. 6). Da die Drachenkärtchen für mögliche Angriffe stehen und die roten Karten deutlich höhere Zahlen aufweisen, wird die Situation also von Runde zu Runde brenzlicher. Der noch amtierende

Regent mischt die neuen Drachenkärtchen. Wurde in dieser Runde von niemanden eine Gefolgekarte erworben, wirft der Regent eine offenliegende ab und deckt eine neue auf. Danach wechselt das Amt des Regenten im Uhrzeigersinn. Der neue Regent legt die Drachenkärtchen 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.

Wichtig

Ist das Spiel am Ende der Runde 5 noch nicht entschieden, folgt darauf direkt eine Drachenphase, die



solange wiederholt wird, bis der letzte Ritter gescheitert ist oder der Drache besiegt. Es gibt keine neuen Ertragsphasen oder Kaufphasen mehr. ■

Runde 1	1 2 3 4
2	2 3 4 5
3	3 4 5 6
4	4 5 6 7
ab 5	5 6 7 8

Abbildung 6: Die Verteilung der roten und gelben Drachenkärtchen im Verlauf des Spiels

Kampf Ritter gegen Drache

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. 8) 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. Beispiel 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. Zusätzlich darf der entsprechende Spieler eine blaue Getreuekarte ziehen. Hat er Spieler noch kein ► **Statuskärtchen** „Erfolgreicher Drachenkämpfer“, (S.12) erhält er dieses. Landet ein



Statuskärtchen kommen, wie oben erwähnt, in der kooperativen Variante nicht vor.

Spieler den siebten Treffer erhält er das ► **Statuskärtchen** „Siegreicher Drachenkämpfer“ (S.12) und leitet Das Finale des Spiels (vgl. S.13) ein.

Sind alle Ritter gescheitert und es gibt keine Chance mehr, neue anzuwerben, gewinnt hingegen der Drache (vgl. S.13).

Hat ein Spieler **Macht**  zur Verfügung, kann er diese im Kampf gegen den Drachen zu seinem Vorteil einsetzen. Anstelle eine weitere Kampfkarte aufzudecken (und damit eventuell die dritte Drachenkarte und eine Niederlage zu riskieren), kann eine  ausgespielt werden, um zwei bereits aufgedeckte Drachenkarten unwirksam zu machen. Diese werden dann für den Rest des Kampf 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.

Bitte beachten

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



Kampfkarten

Mit Hilfe der Kampfkarten wird die Schlacht gegen den Drachen entschieden. „Schwert“- und „Schild“-Karten haben nur dann Einfluss auf das Geschehen, wenn die entsprechende Ausrüstung im Kampf vorhanden ist.

Treffermarken

Sobald der Drache im Kampf verwundet wird, verliert er eine Treffermarke. Sind alle sieben Treffermarken vom Spielrett genommen, hilt der Drache besiegt.

In Abbildung 7 und 8 werden ne-
benstehend zwei konkrete Kampf-
situationen illustriert.

► Statuskärtchen

Das Statuskärtchen „Erfolgreicher Dra-
chenkämpfer“ erhält jeder Spieler, sobald
er seinen ersten
Treffer gegen den
Drachen gelandet
hat. Seine Macht
zählt in der Schluss-
wertung doppelt. Ein
wichtiger Vorteil!



Derjenige Spieler,
der den Drachen zur
Strecke bringt, erhält
das Statuskärtchen
„Siegreicher Dra-
chenkämpfer“. Seine
Macht zählt dreifach!



Tipps

Der Einsatz von Macht , um
vollausgerüstete Ritter zu schützen,
lohnt fast immer.  kommt im
Spiel häufiger vor als  oder
 und kostet ebenso 2 Gold zum
Bergen. So rettet man mit 2 Gold
Ritter und Ausrüstung von dreifa-
chen Wert.

Während nicht mit Schild, Schwert
und Macht unterstützte Ritter viel-
leicht eher zögern in die Schlacht
zu stürmen, sollten vollausgerüstete
Ritter den Kampf nicht zu sehr
scheuen. Dies spart Gold in der
Drachenphase, da dort weniger ge-
opfert werden muss und erschließt
neues hilfreiches Gefolge und
im Falle eines Erfolgs gegen den
Drachen. Und so ganz allgemein
kommt man auch dem Ziel des
Spieles näher.

Eine nicht zu unterschätzende
Qualität haben die Schilde im Spiel.
Denn das vermeintlich folgenlose
Unentschieden spart bei näherem
Hinsehen zumeist ein Gold und
rettet wichtige Stadtplättchen für
das spätere Spiel.



Werden wegen feh-
lender Ausrüstung
 hier ignoriert!

Abbildung 7: 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 8: 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 er-
neut Schilde aufgedeckt werden, kann er wieder prüfen, ob er weiterkämpfen möchte.

Schlusswertung

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 leergeräumt 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, ent-

scheidet die Anzahl der verbliebenen Länder. Sind auch diese gleich, entscheidet der Regent, wer das Wettrennen um die Königswürde gewonnen hat.

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 befinden (ausgespielt oder als noch verdecktes Stadtplättchen) - es also keine Chance mehr auf einen weiteren Treffer gegen den Drachen gibt.

Tipps

Angesichts der großen Bedeutung der (👑) für das Finale ist es durchaus ratsam, schon während des Spiels die ein oder andere davon 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.

Im Solo-Spiel bietet sich die Koop-Variante an zu spielen. In der nächsten Spalte wird die Koop-Wertung aufgeführt.



Im Koop-Spiel zählen alle ihre Macht zusammen. Je nach Runde und geborgenen Staatschätzen wird diese evtl. verdoppelt oder gar verdreifacht.

Jeder Treffer gegen den Drachen und jedes nicht zerstörte Land geben einen zusätzlichen Punkt. Würden (👑) oder (👑) verwendet mindert dies die Siegpunkte um je 4 Punkte pro Start-Ressource.

bis Runde 2

👑	:	👑	=	3
👑	:	👑	=	3
👑	:	👑	=	3

Runde 3

👑	:	👑	=	2
👑	:	👑	=	3
👑	:	👑	=	3

Runde 4

👑	:	👑	=	2
👑	:	👑	=	2
👑	:	👑	=	3

Runde 5

👑	:	👑	=	1
👑	:	👑	=	2
👑	:	👑	=	2

ab Runde 6

👑	:	👑	=	1
👑	:	👑	=	1
👑	:	👑	=	2

Ein Beispiel

Der Drache wird ohne (👑) oder (👑) in Runde 4 besiegt. Beide Staatschätze wurden gerettet. Jede Macht ist 3 Punkte wert, 11 wurden geborgen und 17 Provinzen blieben unverwüstet. Hinzu kommen die 7 Punkte für den besiegten Drachen, ergibt $11 \times 3 + 17 + 7 = 57$ Punkte (von maximal 100 Punkten).



Die Gefolgsleute

Die meisten der 15 verschiedenen „Gefolgsleute“ können nicht jederzeit gespielt werden. Ihr Einsatz ist an bestimmte Spielphasen geknüpft, die sich zumeist direkt aus ihrer Wirkung ergeben.

Wann eine Karte gespielt werden darf, lässt sich an der Farbe des Banners, auf dem der Name des jeweiligen Getreuen steht, erkennen. Das braune Banner steht für den Kampf.

Fast alle Gefolgsleute-Karten werden, nachdem sie zum Einsatz gebracht wurden, aus dem Spiel entfernt (Ausnahme: Aufrührer).

Gefolgsleute-Karten werden verdeckt vor sich abgelegt, bis sie gespielt werden. Der Besitzer der Karte darf sie aber jederzeit einsehen und auch darüber sprechen.

Im Solospiel werden der Bauer, der Klosterbruder und der Weise vorab aus dem Spiel entfernt.

ABT



Wird nach dem Stadtplättchenkauf gespielt. Dieses darf dann aus dem Spiel entfernt und der Kauf für nichtig erklärt werden. Dieser Vorgang kann wiederholt werden, bis ein Kauf tatsächlich abgeschlossen ist.

AUFRÜHRER



Der Aufrührer selbst kann nicht zugleich gespielt und als Tauschkarte benutzt werden.

BAUER



Der Spieler, der den Bauer spielt, darf die Karten, die er wegtauschen möchte, selbst aussuchen, die des Mitspielers werden zufällig gezogen.

EINSIEDLER



Die Karte kann auch gespielt werden, um fremde Ritter zum Verteidigen zu veranlassen. Das Land muss dann dem entsprechenden Spieler gehören. Vorhandene Schwerter und Schilde werden mitgenommen.

GELDVERLEIHER



Der Wert der zurückgegebenen Karten kann theoretisch auch Null sein.

HANDELSREISENDER



Es kann nur eine der beiden Möglichkeiten gewählt werden.

HELD



Kann gespielt werden, um den eigenen Ritter zu retten oder um fremde Ritter in Schwierigkeiten zu bringen.

KAUFMANN



Ermöglicht den Tausch von Stadtplättchenstapel - vorzugsweise mit einem Mitspieler.

KLOSTERBRÜDER



Du musst mindestens ein Gold beigetragen haben.

KUNDSCHAFTER



Sollte vorzugsweise ganz zu Beginn der Drachenphase gespielt werden.

LOCKVOGEL



Der Lockvogel ist während dem Auslegen der Angriffsmarker zu spielen. Werden nach der „Umleitung“ weitere Marken gelegt, geht es von diesem neuen Land aus normal weiter. Haben Provinzen schon einen Marker bekommen sie keinen zweiten.

SCHWARZER RITTER



Ausrüstung, die wegen des Schwarzen Ritters nicht zum Einsatz kommt, geht auch nicht verloren, falls der Ritter stirbt.

VASALL



Der Vasall hilft nicht, um einen verlorenen Kampf ungeschehen zu machen. Er verhindert nur vorab den Kampf. Die Karte kann auch taktisch eingesetzt werden, um fremde Ritter am Kämpfen zu hindern.



Die Gefolgsleute sind so konzipiert, dass sie auch im kooperativen Spiel von Nutzen sind, da sie es den Spielern bspw. ermöglichen, Ressourcen untereinander auszutauschen, was sonst im Spiel nicht vorgesehen ist.

VERRÄTER



Ermöglicht die Aneignung eines fremden Ritters, eines Schwerts oder eines Schilds. Es kann aber nur genau eines der drei Dinge gewählt werden!

WEISER



Das Mischen der Drachenkärtchen muss der alte Regent noch übernehmen. Alles andere, soweit nicht schon erledigt, übernimmt der neue.



AUTOR UND KONTAKT

(Spielidee, Design,
Regeln und Konzept)

Stefan Wenz
Bahnhofstraße 48
67454 Haßloch
Deutschland

justgoodgames@gmx.de
+49 152-01708331

ILLUSTRATIONEN

Katja Jakusch

BESONDEREN DANK AN

an die unzähligen Test-
spieler der letzten Jahren

SCHUTT UND ASCHE

kann online gespielt und
getestet werden auf



[https://tabletopia.com/
games/burnt-to-ashes](https://tabletopia.com/games/burnt-to-ashes)