

DRAGONSGATE COLLEGE

SPIELREGELN





Eine legendäre Universität für Auszubildende der Dungeonkunde hat ein neues Schuljahr begonnen. Als Leiter eines der Kollege Häuser ist es deine Aufgabe, seine stolzen Traditionen zu bewahren und keinen Zweifel aufkommen zu lassen, dass die Abenteurer aus Deinem Haus kommen sollten, die Dragonsgate betreten. Dragonsgate, der Zugang zum legendären Dungeon, dem bisher keiner wieder entrinnen konnte!

Jede Runde ziehen Spieler Würfel, die es erlauben, Aktionen auszuführen, wie z. B. neue Lehrlinge und Professoren in das Haus aufzunehmen, neue Gebäude auf dem Gelände des Hauses zu einrichten oder Fortschritte innerhalb des Trainingsverlieses zu machen. Ihr macht aus Lehrlingen wahre Meister der Dungeonkunde und sammelt in eurer Ruhmeshalle ihrer Leistungen. Du wirst die Interessen Deines Hauses heimlich oder durch erstaunliche Entdeckungen im Bereich der Zauberei fördern. Und nach fünf Runden rechnen alle ihr Prestige zusammen, um zu ermitteln wessen Name in Erinnerung bleiben wird - und wessen Haus von allen als das Prestigevollste verehrt wird.

Viel Glück!

CONTENTS

INHALTSVERZEICHNIS2

KOMPONENTEN2

GAME SETUP4

COMPONENTS

- Dieses Regelwerk
- Spielbrett **1**
- 4 Spieler Häuser **2**
- Spielmarker:
 - 12 Auftragsmarker **3**
 - 12 Meisterschaftsmarker **4**
 - 30 Karrieremarker (Magier **5** Diebe **6** und Kämpfer **7**)
 - 44 Schüler (3 in jeder Spielerfarbe und 32 allgemeine) **8**
 - 30 Professoren (3 in jeder Spielerfarbe und 18 allgemeine) **9**
 - 36 Gebäudeplatten **10**
 - 16 Kobolde **11**
 - 36 Münzen (Werte 1 und 5) **12**
- 50 Magier Karten **13**
- 4 Turn Übersicht, Startausrüstung und Prestige am Ende Karten **14**
- 16 hölzerne Würfel in 4 Spielerfarben **15**
- 16 hölzerne Scheiben in 4 Spielerfarben **16**
- 21 Würfel (3 je Spielerfarbe **17**, 8 neutrale **18**, 1 kombinierter Aktionswürfel **19**)
- **20** 2 hölzerne Säulen (1 "Erster Spieler" und 1 Rundenmarker)

Hi! Mein Name ist Vic und ich bin ein Kobold(ich weiß schon, dass meine Ohren mich verraten haben. Für das erste Mal, dass Ihr die Regeln lest, habe ich ein paar Notizen hinterlassen. Das wird Euch das Leben als Hauslehrer mit Euren Schülern wesentlich leichter machen!





14

1

2

13

9

8

12

17

18

16

15

19

10

7

6

3

11

5

20















4

GAME SETUP



1. Entfaltet das Spielbrett und legt es in die Mitte des Tisches. Wenn dies das erste Mal ist, dass ihr Dragonsgate College spielt, löst vorsichtig die Spielmarker raus, bevor Ihr diese sortiert.
2. Legt alle Kobold Marker  auf den Koboldturm. Platziert alle anderen Marker, Scheiben, wie auch die Würfel neben dem Spielbrett. Mischt die Magier Karten und legt das Deck verdeckt auf das Spielbrett .
3. Mischt die Karrieremarker getrennt nach Art  und platziert zufällig jeweils 1 Karrieremarker auf dem Spielbrett unter jedem Auftrag . Wiederholt den Vorgang für die Level  und die Beherrschungsgrade . Die restlichen Karrieremarker legt ihr in die Box zurück.
4. Mischt alle allgemeinen Schüler  verdeckt, stapelt diese und legt sie auf das Spielbrett . Deckt vom Stapel Schüler auf und legt diesen auf die Schülersauslage . Bei 2 oder 3 Spielern legt keine in das 4+ Feld . Wiederholt den Vorgang für die Professoren    .
5. Platziert alle Gebäude aufgedeckt neben dem Spielbrett, , erreichbar für alle Spieler. Die Spieler dürfen jederzeit durch die Gebäude schauen. Bei mehr als 2 Spielern entfernt die „Halle der Trophäen“ (eines der größten Gebäude) und legt es zurück in die Schachtel.







Image: Trophy Hall - used only in 2-player game play.






6. Jeder Spieler erhält ein Spieler Haus  (mit der A Seite nach oben, wenn Ihr ein bisschen Erfahrung gesammelt habet, könnt Ihr auch die B Seite nutzen), Start Schüler      und Professoren     , sowie alle Marker und Würfel der eigenen Farbe.
Platziert alle Schüler auf den entsprechenden Flächen  auf dem Spieler Haus. Wählt 2 Professoren und platziert diese auf den 2 Flächen  auf dem Spieler Haus. Der überzählige Professor geht zurück in die Box .

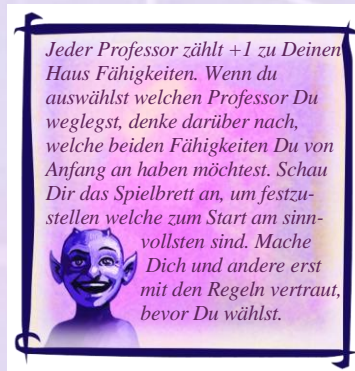
Jeder Spieler nimmt die entsprechenden Markierungswürfel und Scheiben. Markierungswürfel werden platziert:

- Auf der 0 für Magie, Heimlichkeit und Zulangen (Spieler Haus). Basierend auf den gewählten Start Professoren  werden diese noch angepasst.
- Auf dem Startpunkt der Unterhaltskosten  (Spieler Haus).

Scheiben werden platziert:

- Neben dem Ausreden Tracker  (Spielbrett).
- Neben dem Spielerreihenfolge Tracker  (Spielbrett).
- Auf dem Startplatz des Trainingsdungeons  (Spielbrett).
- Auf dem 6er des Ansehenstracker  (rund um das Spielbrett).

7. Jeder Spieler legt nun 2 Würfel der eigenen Farbe auf dem Spieler Haus  . Der dritte Würfel geht in den „Bereit“ Würfel Pool  auf dem Spielbrett. Pro Spieler legt jetzt noch einen neutralen Würfel  in den „Bereit“ Bereich.
Lasst den Spezial Würfel erst einmal an der Seite liegen .



TURN SEQUENCE

Dragonsgate College wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde ist in fünf Phasen unterteilt. Die letzte Runde beinhaltet zusätzlich eine sechste Phase für die Auswertung des Ansehens.

1. Vorbereitungs-Phase
2. Einkommens-Phase
3. Würfel-Phase
4. Aktions-Phase
5. Aufräum-Phase
6. Wertungs-Phase

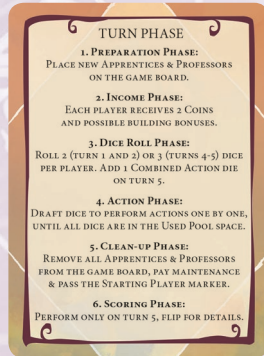


Image: Player Aid card

PLAYING THE GAME

Es folgt eine Auflistung aller Phasen mit detaillierter Beschreibung.

1. VORBEREITUNG

Professoren und Schüler werden wieder aufgefüllt. Bei weniger als 4 Spielern, achtet darauf nicht die 4+ Flächen zu belegen. Diese werden nur bei 4 Spielern genutzt ①. Abgeworfene Schüler und Professoren, werden aufgedeckt neben dem Board auf einem Abwurfstapel gesammelt. Ist der Nachzugstapel leer, mischt den entsprechenden Abwurfstapel und erstellt so erneut einen verdeckten Nachzugstapel.



Bild: Schüler und Professorenfelder für 4 Spieler.

Überspringt diese Phase in der ersten Runde des Spiels.

2. EINKOMMEN

Jeder Spieler erhält 2 Münzen. Achtet darauf, dass einige Gebäude eventuell zusätzliches Einkommen geben (einige können Euch sogar mit Kobolden oder Magierkarten versorgen).

3. WÜRFELN

Der Startspieler sammelt alle zulässigen Würfel ein und würfelt damit. Nach dem Wurf werden alle Würfel in den "Bereit" Bereich gelegt.

In der ersten Runde liegen die Würfel schon bereit. Du musst sie nur noch werfen.



- * In Runde 1 und 2: würfel 2 Würfel pro Spieler (4 Würfel für 2 Spieler, 6 für 3 und 8 für 4 Spieler).
- * In Runde 3 und 4: würfel 3 Würfel pro Spieler (6 Würfel für 2 Spieler, 9 für 3 und 12 für 4 Spieler).
- * In Runde 5: würfel 3 Würfel pro Spieler, plus einen kombinierten Aktionswürfel (7 Würfel für 2 Spieler, 10 für 3 und 13 für 4 Spieler).

The dice pool always contains at least 1 die of each player colour. One of the actions allows players to swap out some of the neutral dice with their own dice (from the player board). Any player dice that are not on player boards should always be used when assembling a dice pool. The rest of the dice used to reach the number for the round should be neutral dice. It is entirely possible that on some turns there will be no neutral dice in the pool at all.

The Combined Action die is added as shown on the turn track regardless of any other dice in the pool. It can never be swapped out for a player die.

Spielt Ihr das erste Mal Dragonsgate College, empfehle ich euch, die Extra-Kombi-Würfel Variante. Anstelle den kombinierten Aktionswürfel nur in der letzten Runde einzusetzen, nehmt diesen in Runde 3 und Runde 5. Das macht es Euch leichter.



Beispiel 1

In Runde 1 mit 3 Spielern (rot, blau und gelb), besteht der Würfelpool aus insgesamt 6 Würfeln:
1 Roter, 1 Blauer, 1 Gelber und 3 weiße (neutrale) Würfel.



Bild: Würfelpool Beispiel

Wenn Ihr dies nicht sofort versteht, wartet bitte einfach auf Seite 12. Dort gibt es ein ausführliches Beispiel. Blättert bitte noch nicht vor, wir werden in Ruhe dorthin kommen. Es werden dort noch weitere Dinge erklärt, die aber erst noch kommen.



Wenn ein Spieler einen kombinierten Aktionswürfel zieht, bekommen alle anderen Spieler eine freie Aktion. Der ziehende Spieler ist dabei zuerst dran und danach im Uhrzeigersinn alle anderen. Eine Übersicht aller Aktionen findet Ihr unter **Mögliche Aktionen**.

Für den Anfang rate ich Euch: Schaut nicht auf die Würfel-farbe. Ja, auch wenn ein anderer Spieler eine freie Aktion erhält. Jetzt muss ja auch jemand deinen Würfel ziehen und dann bist Du ein weiteres Mal dran.



4. AKTIONEN

Die Aktions-Phase ist unterteilt in die Aktionen der verschiedenen Spieler. Wenn ein Spieler aktiv wird, zieht dieser einen Würfel aus dem ① "Bereit" Pool und weist diesem eine Aktion vom Spielbrett zu.

Danach wird der Würfel in den "Verbraucht" Pool ② gelegt und der nächste Spieler wird aktiv. Dies wird wiederholt bis alle Würfel vom "Bereit" Pool in den "Verbraucht" Pool wandern.

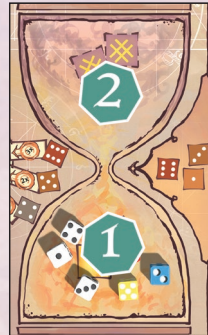


Image: Ready and Used Dice pool spaces

Um eine bestimmte Aktion durchzuführen, muss der Spieler einen Würfel ziehen, der gleich einem Wert der Würfel neben der Aktion ist. Ein Spieler darf dabei einen oder mehrere Kobolde einsetzen, um den Wert mit +1 oder -1 anzupassen. Dabei gilt, dass eine 6 mit einem einzigen Kobold zu einer 1 werden kann und umgekehrt.

Es ist wahrscheinlich am Besten, wenn der aktive Spieler den Würfel während der Aktion vor sich liegen lässt. Wie Ihr gleich sehen werdet, ist es anderen Spielern möglich extra Aktionen vom Würfelziehen zu erhalten. Damit also alles ordentlich verläuft, ist es immer gut, genau zu wissen wer dran war.



Wenn ein Spieler einen farbigen Würfel zieht, der einem anderen Spieler gehört, darf dieser Spieler den gleichen Würfel zusätzlich als Aktion nutzen. Nachdem der Spieler, der den Würfel gezogen hat, seine Aktion durchgeführt hat, bekommt der Besitzer des Würfels eine freie Aktion. Jegliche Änderung am Wert mittels Kobold, gelten nur für den Spieler, der Kobolde einsetzt hat. Der Besitzer des Würfels bekommt seine Aktion also mit dem ursprünglichen Wert (darf aber auch Kobolde einsetzen).

Beispiel 2

Der blaue Spieler zieht einen Würfel vom roten Spieler. Der Würfel zeigt eine 6, aber der blaue Spieler setzt einen Kobold ein und macht eine 5 daraus. Nachdem der blaue Spieler fertig ist, kann der rote Spieler eine freie Aktion mit der 6 durchführen. Der rote Spieler beschließt auch einen Kobold einzusetzen und macht aus der 6 eine 1 für seine Aktion.

5. AUFRÄUMEN

Nachdem alle Würfel in den "Verbraucht" Bereich auf dem Spielbrett gewandert sind, werden alle übrig gebliebenen Professoren und Schüler auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Als Nächstes muss jeder Spieler Unterhalt bezahlen. Der Unterhaltsanzeiger ① gibt an wieviel jeder Spieler zahlen muss ②.



Bild: Unterhaltsanzeiger und Kosten auf dem Spieler Haus.

Für jede 1 Münze, die ein Spieler unfähig oder nicht willens ist zu zahlen, verliert der Spieler sofort 2 Ansehen. Wenn ein Spieler 0 Ansehen hat, muss er soviel zahlen wie möglich (bis dieser 0 Münzen hat). Wenn ein Spieler kein Ansehen und keine Münzen mehr hat und noch immer Unterhalt zu zahlen hat, passiert nichts weiter.

Zuletzt schaut auf die Reihenfolge-Anzeige ①. Der erste Spieler Marker geht an den Spieler, dessen Scheibe ganz links liegt. Wenn keine Scheiben auf der Anzeige liegen, geht der erste Spieler Marker im Uhrzeigersinn, weiter.

Entfernt alle Scheiben von der Reihenfolge-Anzeige und bewegt den Runden Marker auf die nächste Runde ②.



Bild: Reihenfolge Anzeige

6. WERTUNG

Diese Phase wird nur am Ende des Spieles durchlaufen. Schaut im Spielende Bereich des Regelbuches nach.

AVAILABLE ACTIONS

Nachfolgend eine Liste aller Aktionen, die einem Spieler zur Verfügung stehen. Jede Aktion wird durch ein Platz auf dem Spielfeld mit einem bestimmten Würfelwert dargestellt. Jede Aktion kann mehrmals ausgeführt werden, mit Ausnahme der Reihenfolge-Aktion, die von jedem Spieler maximal einmal pro Zug ausgeführt werden kann (wenn noch freie Felder auf der Reihenfolge Anzeige vorhanden sind).

1 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Tausche 1 weißen Würfel aus dem "Verbraucht" Bereich mit einem Deiner farbigen Würfel aus. Du kannst diese Aktion nicht ausführen, wenn keine farbigen Würfel mehr auf Deinem Spieler Haus liegen, oder wenn es keine weißen Würfel im "Verbraucht" Bereich gibt.

Achte darauf, dass der Würfel für diese Aktion erst am Ende der Aktionen für diesen Würfel in den "Verbraucht" Bereich gelangt. Du kannst diesen Würfel also nicht einsetzen und austauschen.



2 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Nimm eine Anzahl von Münzen gleich dem Würfelwert (2, 3 oder 4 Münzen).

3 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Zahle 3 Münzen um Dein Ansehen sofort um 1 zu steigern oder 7 Münzen für 3 Ansehen.

4 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Wähle einen der ausliegenden Schüler oder zahle 1 Münze und ziehe einen Schüler vom Nachziehstapel und lege diesen auf die Gebäudefläche Deines Hauses. Du kannst den Schüler nur auf einem entsprechenden Abschnitt auf Deinem Spieler Haus auslegen. Wenn Du keine entsprechende freie Fläche hast, musst du zuerst einen Platz freimachen, indem Du einen vorhandenen Schüler ablegst oder den neuen ablegst.

5 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Wähle einen der ausliegenden Professoren oder zahle 2 Münzen und ziehe einen Professor vom Nachziehstapel und lege diesen auf die Gebäudefläche Deines Hauses. Du kannst den Professor nur auf einem entsprechenden Abschnitt auf Deinem Spieler Haus auslegen. Wenn Du keinen entsprechenden freien Platz hast, musst du zuerst einen Platz freimachen, indem Du einen vorhandenen Professor ablegst oder den neuen ablegst.

Jeder Professor gibt zusätzliche Fähigkeitspunkte (Magie, Heimlichkeit, Zulangen) für Dein Haus. Passe Fähigkeitsanzeige sofort an.

Einige Professoren geben zusätzlich Münzen oder Ansehen - dies sind allerdings ein einmalige Boni. Wenn Du Dich von Professoren trennst, passe die Fähigkeitsanzeigen wieder an, aber Du verlierst nicht die 1x Boni (wie Ansehen und Münzen).

6 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Wähle eines der ausliegenden Gebäude und platziere dieses auf Deinem Spieler Haus. Für jedes Quadrat das das Gebäude überlagert (Größe 1, 2 oder 3) zahle 2 Münzen, ziehe Deinen Marker auf der Unterhaltsleiste einen nach rechts und erhalte 1 Ansehen.

Du kannst keine Gebäude kaufen, die ein anderes Gebäude überlagern, egal ob nachträglich ausgelegt oder vorgedruckt. Und es muss komplett auf Deinen Gebäudeplan passen. Jedes Gebäude bietet Spezialfähigkeiten, die auf dem Gebäude abgebildet sind und detaillierter unter **Gebäude** erklärt werden.

Wenn Du einen aufgedruckten Bonus beim Bau überlagerst, bekommst Du diesen sofort (z.B. +1 Münze, +1 Kobold, +1 Zulangen). Nimm dir sofort den entsprechenden Bonus in Form einer Karte, dem Anpassen auf der entsprechenden Fähigkeitsleiste oder Token.

7 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Bewege Deine Scheibe 1, 2 oder 3 Felder im Trainingsdungeon vorwärts (abhängig vom eingesetzten Würfel) und sammle alle Boni ein von den Feldern durch die Du durchkommst. Wenn Du dabei in die Schatzkammer kommst, platziere Deine Scheibe auf einem freien Feld möglichst weit oben. Am Spielende bekommst Du abhängig von Deiner Position noch zusätzliches Ansehen.

8 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Place your marker disc on an empty space on the Turn Order track. If a bonus is printed on the space chosen, immediately receive the corresponding benefit (1 Imp or 1 Coin). If your disc is already on one of the spaces, or there are no more free spaces on the track, you may not take this action.

9 WÜRFELWERT:

AKTIONS BESCHREIBUNG

Choose a career for one of your Apprentices. You will find a detailed description of this action in the Careers section below.

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

KOBOLDE

MAGIER
KARTEN

TRAININGS
DUNGEON

VERBRAUCHT
WÜRFELPOOL

BEREIT
WÜRFELPOOL

REIHENFOLGE
ANZEIGE

BESTECHUNG LEISTE

5

4

3

1

6

7

9

ANSEHEN LEISTE













10 11 12

FREIE AKTION

Beispiel 3

Zusätzlich kann ein Spieler einmal pro Spieler-Aktion und unmittelbar vor dem Einatz eines Würfels 4 Münzen zahlen, um 1 Kobold vom Kobold Turm zu erhalten.

Der blaue Spieler möchte eine Magier Karriere  der Stufe 1  erlangen, indem er einen Schüler  mit 1 in Magie , 1 in Zulangen  und 0 in Heimlichkeit  verwendet. Die Karriere setzt voraus, dass der Lehrling 3 in der Hauptfertigkeit (Magie) und 2 in beiden anderen Fertigkeiten  (Zulangen und Heimlichkeit) besitzt. Der blaue Spieler sieht auf das Spieler Haus: Die Fertigkeitenleisten zeigen +2 in Magie , +2 in Zulangen  und +1 in Heimlichkeit . Die Magie (1+2=3) erfüllt die Anforderung 3. Das Zulangen (1+2=3) entspricht nicht nur, sondern übertrifft sogar den Bedarf von 2. Heimlichkeit kommt 1 zu kurz, aber der blaue Spieler gibt eine Münze aus, um seinen Schüler erfolgreich zum Zauberer zu machen.

CAREERS



Die Karrierewahl für Ihre Schüler ist im Dragonsgate College von entscheidender Bedeutung. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn Sie diese Aktion wählen:






1. Wähle einen der Schüler von deinem Spieler Haus und eine passende Karriere, die du einschlagen möchtest. Jede Karriere (Zauberer, Schurke, Krieger) hat eine Fertigkeit (Magie, Heimlichkeit und Zulangen). Damit der Schüler eine Laufbahn wählen kann, muss er mindestens einen Punkt in der entsprechenden Fertigkeit auf seiner Kachel haben. Jede Karriere hat auch eine Stufe, dabei sind Level 1  Karrieren am einfachsten zu erreichen, und Level 3  am schwersten.
2. Füge die Werte der entsprechenden Fähigkeit von Deinem Spieler Haus zu den Fähigkeitswerten deines Schülers hinzu.
3. Vergleichen Sie die Fähigkeiten des Schülers, die durch Deine Haus-Fertigkeiten modifiziert wurden, mit den Werten der Stufe . Der oberste (große) Wert  der Karriere entspricht immer der Fertigkeit, die mit der gewählten Karriere verbunden ist (Krieger-Karriere - oberster Wert ist Zulangen; Dieb - oberster Wert ist Heimlichkeit, Zauberer ist Magie), und der angepasste Fertigkeitwert des Schülers muss diesen Wert erfüllen oder übertreffen.  Die unteren



Image: Careers placement on the main board.



Image: Example 3






4. Wenn Du dich für eine Karriere der Stufe II oder III entscheidest, musst Du auch die Anforderungen der Meisterschafts-Felder  erfüllen. Ein Meisterschafts-Feld erfordert, dass Du auf Deinem Spieler Haus 1  oder 2  Karriere-marker eines bestimmten Typs hast. Einige Meisterschafts-Felder sind leer und stellen keine weiteren Anforderungen . Schließlich gibt es auch Meisterschafts-Felder, die verlangen, dass du 1 oder 2 Karriere-Marker des gleichen Typs wie die gewählte Karriere hast .



Bild: Meisterschafts-Felder Beispiele (von links): Meisterschafts-Feld Level II Karriere (Rückseite und 2 Vorderseiten), Meisterschafts-Feld Level III Karriere (Rückseite und 2 Vorderseiten).

5. Wenn Du alle Voraussetzungen erfüllt hast, sammle die Belohnung für den gewählten Platz, nimm die Karriere und

Werte sind die Mindestwerte für die beiden anderen Fertigkeiten des Schülers (inklusive alle Boni von Deinem Haus). Wenn einer dieser Werte zu niedrig ist, kannst du den Unterschied in Münzen zahlen: 1 Münze für jeden fehlenden Level (die Hauptfertigkeit kann nicht mit Münzen bezahlt werden).



Bild: Level Beispiele (Vorder- und Rückseite: Level I, Level II und Level III)



Bild: Beispiel 3 von Seite 10

leg diese auf Dein Spieler Haus, in eines der vorgesehenen Felder. Wenn Sie einen einmaligen Bonus verdeckst (z. B. +1 Münze, +1 Magie, +1 Zulangen usw.), erhalte den Bonus sofort, indem Sie eine entsprechende Karte oder einen entsprechenden Token nimmst oder indem Du die Position einer Fähigkeit anpasst. Außerdem erhältst Du die Belohnung aus der soeben erhaltenen Karriere:

- * Eine Zauberer-Karriere erlaubt es Dir, eine Magier Karte vom Deck zu ziehen. Magier Karten werden weiter unten erläutert.
- * Eine Krieger-Karriere erlaubt es dir, sofort Ansehen oder Münzen zu gewinnen, wie auf den Feldern dargestellt. Sie können auch eine Gold-, Silber- oder Bronzetrophäe anbieten, die am Ende des Spiels Punkte sammelt.
- * Eine Diebes-Karriere bewegt Deine Scheibe auf der Bestechen Leiste entweder 1 oder 2 Gelder vorwärts und Du erhältst möglicherweise ein Kobold. Einige Diebes Karrieren geben Dir auch ein Siegel-Symbol. Diese werden verwendet, wenn man am Spielende Bindungen auf der Bestehen Leiste brechen will.

6. Zu guter Letzt, **lege den eingesetzten Schüler ab.**

Es passiert leicht, dass man vergisst den Schüler abzulegen. Keine Sorge, es gibt eine einfache Möglichkeit, sich daran zu erinnern! Dein Schüler ist kein Schüler mehr: er wurde zum Dieb, Magier oder Krieger, dessen stolze Errungenschaft in der Ruhmeshalle deines Hauses zu sehen ist! Und sie können (meistens) nicht an zwei verschiedenen Orten gleichzeitig sein!

WIZARDRY CARDS

Du kannst Magier-Karten spielen, wann immer Du eine Aktion ausführen darfst (entweder nach dem Einsatz eines Würfels oder als Ergebnis einer zusätzlichen Aktion). Eine gespielte Magier Karte wird danach verdeckt unter das Magier-Deck abgelegt. Ein Spieler darf zu jeder Zeit maximal 2 Magier-Karten besitzen. Wenn Du dieses Limit überschreitest, musst Du Karten von Deiner Hand abspielen (benutzen) oder abwerfen (indem Du sie ohne Wirkung unter das Deck legst).

Wenn Du immer noch Zweifel hast, lass mich Dir einen Überblick geben, wie das funktioniert: Wenn Du eine neue Magier Karte ziehst, während Du schon zwei Karten auf der Hand hast, kannst Du entweder eine der drei Karten, die Du jetzt hast, ablegen oder einfach nur eine spielen. Verschwende nichts! Wenn Du mehr als eine Karte ziehen musst, zieh sie alle, bevor Du eine Entscheidungen triffst!

Einige Magier-Karten müssen sofort ausgespielt werden. Diese Karten dürfen nicht aufbewahrt und nicht unbenutzt abgelegt werden. Wenn Du mehr als eine sofortige Magier Karte ziehst, kannst Du die Reihenfolge wählen, in der diese Karten gespielt werden.



Bild: Magier Karte mit "SOFORT" Effekt

Wenn Du irgendwelche SOFORT (IMMEDIATE) Magier-Karten ziehst, die Du nicht spielen kannst (wie z. B. eine Karte, die sagt, dass Du ein Gebäude bauen sollen, aber nicht genug Platz vorhanden ist), zeige sie und werfe sie sofort ohne Auswirkungen ab und zieh eine neue Karte, um diese zu ersetzen. Wiederhole dies gegebenenfalls, bis Du eine Karte ziehst, die Du spielen oder behalten kannst.

ASSEMBLING THE DICE POOL



Eine der Aktionen erlaubt es Dir, einen verbrauchten neutralen Würfel gegen einen Würfel Deiner Farbe auszutauschen. Nach einem solchen Austausch wird der neutrale Würfel für den Rest des Spiels entfernt. Nachfolgend findest Du ein ausführliches Beispiel, das das Konzept verständlicher machen soll:

Beispiel 4

Während der ersten Runde eines 2-Spieler-Spiels benutzte der grüne Spieler eine Aktion, die einen der verwendeten neutralen Würfel entfernte und 1 grünen Würfel zum Pool hinzufügte. Der blaue Spieler hat diese Aktion nicht genutzt. Beim Aufbau des Würfelpools vor dem Wurf in der zweiten Runde nimmt der Startspieler: 2 grüne Würfel, 1 blauen Würfel und 1 weißen (neutraler) Würfel. Es befinden sich nun insgesamt 4 Würfel im Pool (2 pro Spieler).

In der zweiten Runde des Spiels wurde kein Würfel getauscht. Beim Aufbau des Würfelpools vor dem Wurf des dritten Zuges nimmt der Startspieler also: 2 grüne Würfel, 1 blauen Würfel und 3 weiße (neutrale) Würfel. Es sind nun insgesamt 6 Würfel im Pool.

In der dritten und vierten Runde hat jeder der beiden Spieler einen Würfel gegen einen Würfel seiner Farbe getauscht. Beim Zusammensetzen des Würfelpools vor dem Wurf in der fünften (und letzten) Runde nimmt der Startspieler: 3 grüne Würfel, 2 blaue Würfel, 1 weißen (neutralen) Würfel und 1 Würfel der kombinierten Aktion (immer in der letzten Spielrunde hinzugefügt), für eine Gesamtsumme von 6 Würfeln (3 pro Spieler) und 1 kombinierten Aktionswürfel.

TROPHIES & SEALS



Einige Felder auf dem Spielbrett geben Trophäen. Trophäen gibt es in 3 verschiedenen Sorten: Gold, Silber und Bronze. Trophäen haben keinen Effekt im Spiel, aber sie werden am Ende des Spiels benutzt, um extra Ansehen zu gewinnen. Alle Trophäen auf Feldern, die ein Spieler besitzt oder auf Feldern, die seine Scheiben belegen, gehören diesem Spieler.



Image: Example of a Rouge Career token with the seal symbol.

Einige Felder bieten Siegelsymbole. Ähnlich wie Trophäen haben diese keinen In-Spiel-Effekt, sondern werden am Ende des Spiels dazu benutzt, die Verbindung auf der Bestechen Leiste zu unterbrechen.

Denkt daran, dass eure primäre Trophäenquelle Krieger-Karrieren sind, und die einzige Möglichkeit, Siegel zu bekommen, sind Diebes-Karrieren!



GAME END

Nach Abschluss der Aufräumphase der fünften Runde durchlaufen die Spieler eine einmalige spezielle Wertungs-Phase.

WERTUNGS PHASE

Zum Auswerten des Ansehens folgt diesen Schritten:

- * +1 Ansehen für jeweils 5 Münzen
- * +1 Ansehen für jeweils 2 Kobolde
- * +1 Ansehen wenn Du der Startspieler bist
- * +1 Ansehen wenn Du die meisten Gebäude hast (unabhängig von deren Größe). Bei Gleichstand bekommen alle 1 Ansehen.
- * +1 Ansehen für die meisten Schüler.
- * +1 Ansehen für die meisten Professoren bei Gleichstand erhalten alle 1 Ansehen.
- * +2 Ansehen für jedes Set von 3 unterschiedlichen Karrieren (Kämpfer, Dieb, Magier)
- * Jeder Spieler mit einer Schiebe in der Schatzkammer erhält Ansehen entsprechend der Position der Scheibe.
- * Jeder Spieler erhält Ansehen entsprechend der Position auf der Bestechen Leiste. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Siegeln auf seinen Karrieren. Bei weiterem Gleichstand wird durch die Reihenfolge der Spieler entschieden. Achtung! Um Punkte von der Bestechen Leiste zu sammeln, muss ein Spieler seinen Markierungswürfel mindestens auf Platz 1 der Leiste haben.
- * Jeder Spieler erhält Ansehen für seine Trophäen wie folgt (jede Trophäe kann nur als Teil eines einzigen Satzes gewertet werden):
 - a. +4 Ansehen für jeden Satz gleicher Trophäen (3 goldene, 3 silberne oder 3 bronzene)
 - b. +4 Ansehen für jeden Satz unterschiedlicher Trophäen (1 goldene + 1 silberne + 1 bronzene)
- * -1 Ansehen für jeden leeren Platz auf dem Hausgrundstück (jeder Raum, der nicht von einem Gebäude belegt ist, ausgenommen die Räume mit den gedruckten Gebäuden und einschließlich der Räume mit Bonuspunkten, die nicht von Gebäuden bedeckt wurden).

Der Spieler mit dem höchsten Ansehen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karrieren. Im Falle eines weiteren Gleichstandes brechen die meisten Kobolde den Gleichstand, dann die meisten Münzen. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, gewinnt der Spieler, der näher am Startspieler in der Spielerreihenfolge ist.



Bild: Spielerhilfe

EXTRA COMBINED ACTION DIE VARIANT

Um ein einfacheres Spiel zu spielen, anstatt den Würfel der kombinierten Aktion nur in Runde 5 hinzuzufügen, fügt den Würfel der kombinierten Aktion in Runde 3 auch schon hinzu (aber nicht in Runde 4), und dann wieder in Runde 5. Diese Variante wird für Anfänger empfohlen.



BUILDINGS

Nachfolgend folgt eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Gebäude, die im Dragonsgate College verfügbar sind:



#1 KLEINES LABOR

Größe: 1
Anzahl im Spiel: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Magie auf der Fähigkeitsleiste



#2 KLEINER FECHTBEREICH

Größe: 1
Anzahl im Spiel: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Zulangen auf der Fähigkeitsleiste



#3 KLEINE GILDEN HALLE

Größe: 1
Anzahl im Spiel: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Heimlichkeit auf der Fähigkeitsleiste



#4 BILLIGE QUATIERE

Größe: 1
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Zählt als 1 zusätzlicher Schüler bei der Schüler Endabrechnung



#5 PROFESSOREN KAMMER

Größe: 1
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Einen zusätzlichen Platz für Professoren



#6 TROPHÄEN RAUM

Größe: 1
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Verdiene +1 Münze oder einen Kobold in der Einkommen-Phase.

#7 LABOR



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 2

BESCHREIBUNG:
+1 Magie auf der Fähigkeitsleiste.
Ziehe eine Magier Karte.

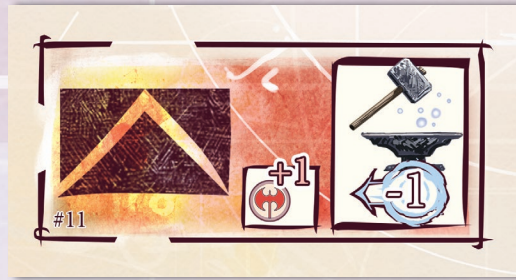
#8 FECHTBEREICH



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Zulagen auf der Fähigkeitsleiste
Bewege Dich 1 Feld im Trainings-Dungeon.

#11 WAFFENSCHMIED



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 Zulagen auf der Fähigkeitsleiste
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runtern.

#9 GULDEN HALLE



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Heimlichkeit auf der Fähigkeitsleiste
+1 auf der Bestechen Leiste

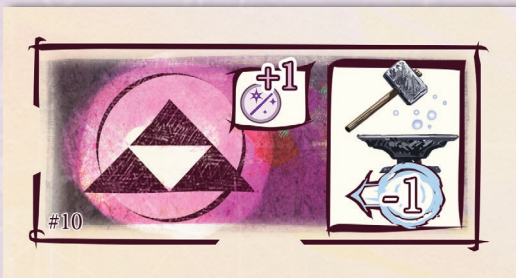
#12 SCHLOSSER



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 Heimlichkeit auf der Fähigkeitsleiste
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runter

#10 ALCHEMIST



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 Magie auf der Fähigkeitsleiste
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runter

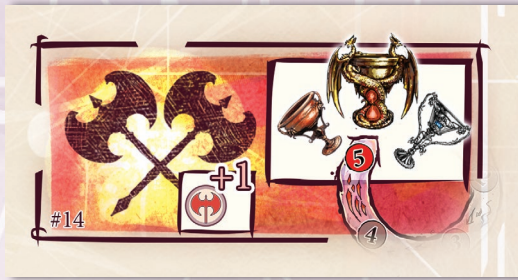
#13 PROFESSOREN UNTERKUNFT



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
1 extra Platz für Professoren
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runter

#14 KÄMPFER GUILDE



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 Zulagen auf der Fähigkeitsleiste
Bei Spielende gibt dieses Gebäude eine Trophäe Deiner Wahl

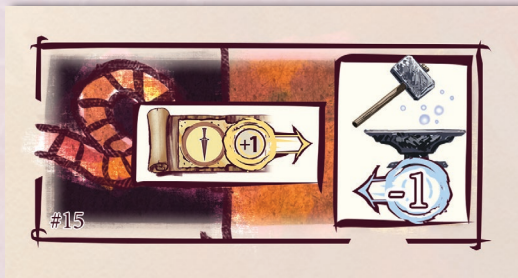
#17 GROSSES LAGER



Größe: 3
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Nimm 3 Münzen und einen Kobold
Du erhältst Ansehen im Wert der verbleibenden Runden (ausschließlich der aktuellen Runde)
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runter

#15 SCHMUGGLER HÜTTE



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 auf der Bestechen Leiste
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runter

#18 VERBINDUNGSHAUS



Größe: 3
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Zählt als 1 extra Schüler zu Spielende
Bewege die Unterhaltskosten 1 Feld runter
Du erhältst Ansehen im Wert der verbleibenden Runden (ausschließlich der aktuellen Runde)

#16 ARKANE AUSSTELLUNG



Größe: 2
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Nimm 2 Münzen und 2 Magier Karten
+1 Magie auf der Fähigkeitsleiste

#19 TROPHGÄENHALLE



Größe: 3
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+2 Münzen oder +1 Kobold oder eine Magier Karte in der Einkommensphase
Wird nur im 2-Spieler Spiel benutzt

#20 KAMPF ARENA



Größe: 3
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 Zungen auf der Fähigkeitsleiste
1 extra Feld für Schüler

#21 KNEIPE

Größe: 3L
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
1 extra Feld für Schüler
+1 Münze und +1 Kobold in der Einkommensphase



#23 GEHEIME KAMMER

Größe: 3L
Anzahl im Spiel: 1

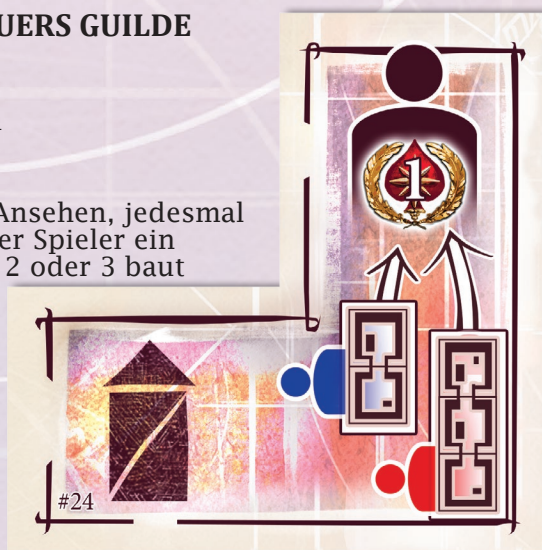
BESCHREIBUNG:
1 extra Feld für Professoren
+1 Heimlichkeit auf der Fähigkeitsleiste



#24 DES ERBAUERS GUILDE

Größe: 3L
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
Du erhältst +1 Ansehen, jedesmal wenn ein anderer Spieler ein Gebäude Größe 2 oder 3 baut



#22 BIBLIOTHEL

Größe: 3L
Anzahl im Spiel: 1

BESCHREIBUNG:
+1 Magie auf der Fähigkeitsleiste
1 extra Feld für Professoren



CREDITS

Game design: Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke
Game development: Błażej Kubacki, Andrei Novac
English Rules: Błażej Kubacki, Andrei Novac, Jakub Polkowski
Artwork: Odysseas Stamoglou
Rules layout and graphics: Agnieszka Kopera
German Rules: Torsten Dinkheller

©2017 NSKN Games. All rights reserved. For more information about Dragonsgate College please visit www.nskn.net.