

# DRAGONSCROLL



## A. Einführung

Du bist ein junger Drache. Es ist Zeit, den Wind unter den Flügeln zu spüren und die Hitze des Feuers im Rachen. Zeit für die Elfen, Ritter und Zwerge, vor Angst zu erzittern; Zeit für arrogante Zauberer, in ihre Schranken gewiesen zu werden – und für Orks, noch mehr zu stinken als sowieso schon. Zeit, an deiner eigenen Geschichte zu schreiben, denn deine Großtaten verdienen es, festgehalten zu werden! Behaupte dich, und Barden werden noch Generationen später Balladen von deinen Taten singen. Versage, und dein Name wird nicht mal in eine Klotür geritzt.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle junger Drachen, jeder von ihnen darauf erpicht, der berühmteste im ganzen Land zu werden. Dazu verfügen sie über verschiedene Schriftrollenkarten voller ruhmreicher Taten, um sie ihrer Geschichte hinzufügen.

Der Drache mit der eindrucksvollsten Geschichte am Ende gewinnt das Spiel – seine Legende wird für alle Zeit als „Drachenrolle“ in die Annalen eingehen!

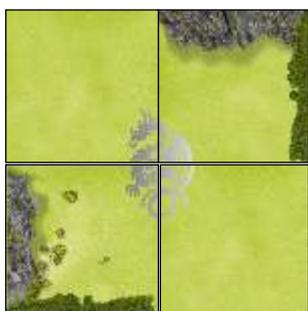
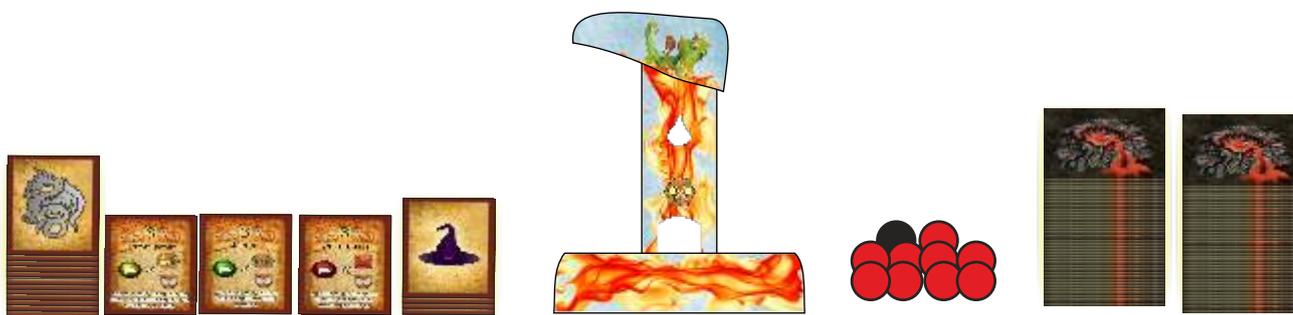
## B. Spielmaterial



## C. Spielvorbereitung

- Holt den Tisch, den ihr immer für Spellbound benutzt... ja, genau, den großen.
- Stellt den Flammenden Turm des Todes auf (siehe dazu **So baue ich mir meinen eigenen FLAMMENDEN TURM DES TODES**).
- Mischt die fünf Zaubererkarten und legt sie verdeckt neben den Turm.
- Legt die drei „Königliche Familie“-Karten neben die Zaubererkarten.
- Mischt die 27 Schriftrollenkarten und legt sie als verdeckten Zugstapel neben die „Königliche Familie“-Karten.
- Vielleicht legt ihr die Feuerbälle und die Mauerkugel lieber in eine kleine Schale. Am besten eine hübsche.
- Stellt bzw. legt die Dörfer, alle Holzspielsteine, Feuerballmarker und Marker „Verstummter Sänger“ als Vorrat bereit.
- Nehmt die vier Startplättchen (die einzigen ohne Vulkan auf der Rückseite) und legt sie so als 2x2-Quadrat in die Tischmitte, dass im Zentrum der Drache einer Farbe zusammengesetzt wird (das leichteste Puzzle der Welt). Verwendet für die erste Partie die Seite mit dem silbernen Drachen. Dies ist die bisher bekannte Welt.
- Mischt die restlichen Landschaftsplättchen (Vulkanseite nach oben) und bildet mehrere verdeckte Zugstapel am Rand der Spielfläche.
- Jeder Spieler erhält eine Charakterkarte, den dazugehörigen Drachen sowie die entsprechenden drei Karten mit Bonusaktionen.

- Jeder Spieler legt die Karten mit Bonusaktionen so vor sich aus, dass alle drei verschiedenen Bonusaktionen sichtbar sind. Daneben legt er seine Charakterkarte.
- Jeder Spieler legt zwei Feuerballmarker auf seine Charakterkarte.
- Jeder Spieler zieht drei Schriftrollenkarten vom Stapel. Diese bilden seine Starthand.
- Bei 2 – 3 Spielern: Nehmt eine der Schicksalskarten mit Elfen (grüne Pfeile) und eine mit Zwergen (gelbe Äxte) aus dem Spiel. Mischt die übrigen drei Karten und teilt je eine verdeckt an jeden Spieler aus (nimmt bei 2 Spielern die letzte unbesehen aus dem Spiel).
- Bei 4 Spielern: Nehmt die Schicksalskarte mit Orks (rote Keulen) aus dem Spiel. Mischt die übrigen 4 Karten und teilt je eine verdeckt an jeden Spieler aus.
- Die Schicksalskarte jedes Spielers wird verdeckt neben dessen Charakterkarte gelegt. Jeder Spieler kann seine eigene Schicksalskarte ansehen, anderen Spielern bleibt sie jedoch bis zum Spielende verborgen.
- Bei Bedarf kann sich jeder Spieler eine Spielhilfe-Karte nehmen.



Legt die vier Startplättchen in die Tischmitte (dies ist die bisher bekannte Welt).



Jeder Spieler erhält eine Charakterkarte, die entsprechenden Karten mit Bonusaktionen und den dazugehörigen Drachen. Außerdem erhält jeder eine Schicksalskarte und drei Schriftrollenkarten. Jeder legt zwei Feuerballmarker auf seine Charakterkarte.

#### D. Spielverlauf

Startspieler wird, wer als Letzter eine Ziege gesehen hat. Gestandene Vielspieler finden so etwas natürlich albern und legen den Startspieler mit ihrem individuellen, einzig wahren Startspieler-Ritual unter Verwendung der Charakterplättchen fest.

**Zu Beginn seines ersten Zuges stellt jeder Spieler seinen Drachen auf eines der vier Startplättchen, bevor er seinen Zug durchführt.**

Ein Spieler am Zug führt folgende drei Aktionen **in dieser Reihenfolge** aus:

1. Ein Plättchen ziehen und anlegen
2. Den Drachen bewegen
3. Feuerbälle und Ziegen!

I) Während seines Zuges *muss* er außerdem irgendwann eine Bonusaktion ausführen.

II) Darüber hinaus *darf* er (wenn er kann) Feuerballmarker erwerben und Schriftrollen-Karten spielen.

Ist der Zug eines Spielers beendet, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

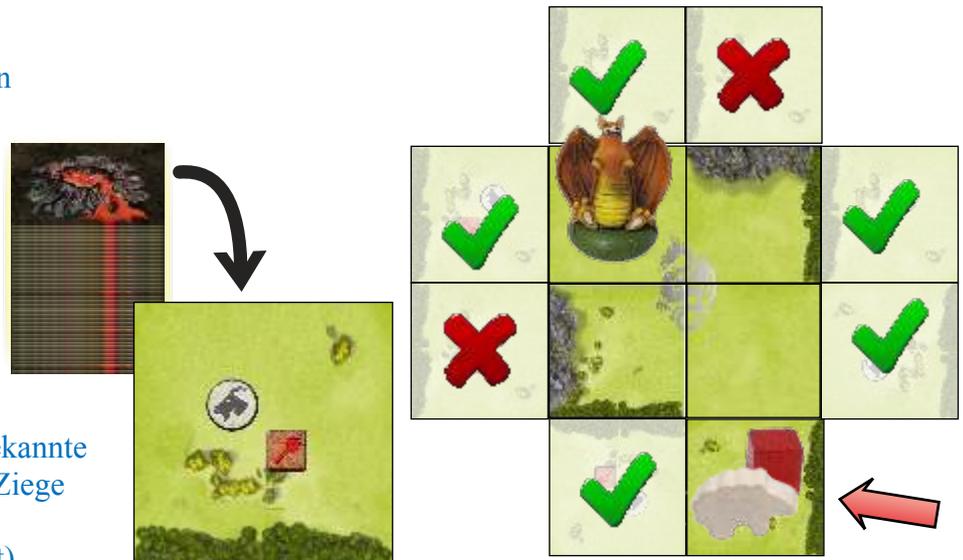
## 1. Ein Plättchen ziehen und anlegen

- Der Spieler zieht ein Landschaftsplättchen von einem der Zugstapel, dreht es um und fügt es der bekannten Welt hinzu.
- Das neue Plättchen muss an mindestens ein bereits platziertes Plättchen angelegt werden.
- Jedes Plättchen muss so gelegt werden, dass aneinander angrenzende Kanten dasselbe Gelände aufweisen (Berge an Berge, Wald an Wald, Weideland an Weideland).
- Es kann überall angelegt werden (also nicht zwingend in der Nähe eines Drachen).
- Hat der Spieler das Plättchen angelegt, stellt er die gegebenenfalls darauf abgebildeten Feinde (Zwerge, Elfen, Ritter, Orks und Zauberer) und Ziegen darauf (solange welche im Vorrat sind).
- Falls ein Plättchen nirgends angelegt werden kann, wird es aus dem Spiel genommen und der Spieler zieht ein neues Plättchen, um es anzulegen.

Fundor ist Startspieler. Er stellt seinen Drachen auf eines der Startplättchen und zieht anschließend ein Landschaftsplättchen.

Er zieht ein Weideland-Plättchen mit Wald an einer Kante. Er kann dieses Plättchen an Weideland oder Wald anlegen – je nachdem, wie er es ausrichtet. Er kann es aber nicht an Berge anlegen.

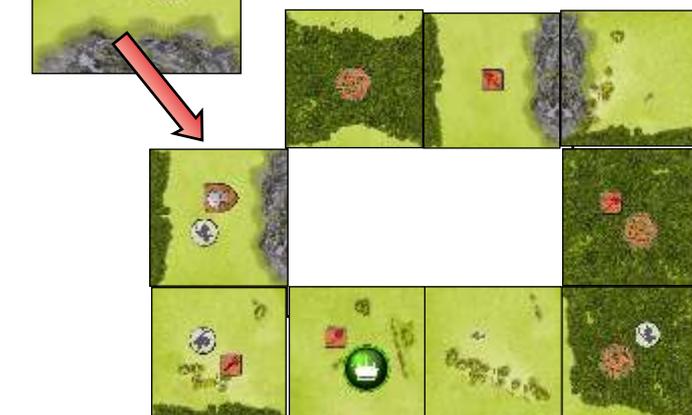
Er legt das Plättchen an die bereits bekannte Welt an und stellt anschließend eine Ziege und einen Ork darauf (wie durch die Symbole auf dem Plättchen angezeigt).



Fundor legt das Plättchen rechts unten an. Häkchen zeigen an, wo er es noch hätte anlegen können, rote Kreuze dagegen, wo nicht.

- Entsteht in der Landschaft ein vollständig umschlossenes „Loch“, **egal, wie groß**, wird dieses komplett ausgefüllt. Dazu zieht der Spieler Landschaftsplättchen nach und legt sie unbesehen mit der Vulkan-Seite nach oben in das „Loch“, bis es gefüllt ist.

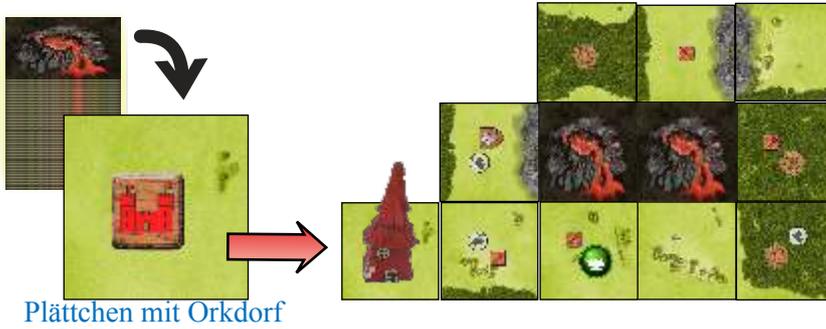
Snot zieht ein Weideland-Plättchen mit Wald und Bergen an je einer Kante. Er legt es an die Landschaft an, wodurch ein „Loch“ entsteht.



Er füllt das „Loch“ mit Plättchen vom Zugstapel auf (Vulkanseite nach oben).



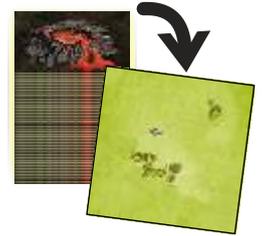
- Ist auf dem gezogenen Plättchen ein Dorf abgebildet, legt es der Spieler zunächst wie üblich an und stellt anschließend das entsprechende Dorf darauf. Dann zieht der Spieler ein weiteres Plättchen, um es anzulegen (ist dies erneut ein Plättchen mit Dorf, wiederholt er den Vorgang, und so weiter).



Snot zieht das Plättchen mit dem roten Dorf.

Er legt es an und stellt das rote Dorf darauf.

Er zieht nun ein weiteres Plättchen, um es anzulegen.



- Die Farbe eines abgebildeten Dorfes zeigt an, wer in dem Dorf lebt (z.B. rot = Orks, gelb = Zwerge).
- Plättchen dürfen überall angelegt werden, solange sie vollständig auf den Spieltisch passen, also nicht über die Tischkante hinausragen. Bereits gelegte Plättchen dürfen nicht nachträglich verschoben werden, um ein Anlegen zu ermöglichen.
- Plättchen mit abgebildeter Krone werden im Abschnitt E. „Königliche Familie“: Plättchen und Karten behandelt.

## 2. Den Drachen bewegen

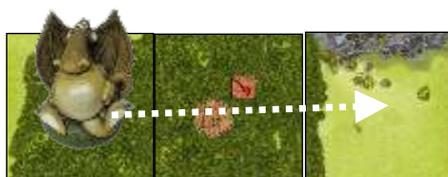
- Der Spieler **muss** nun seinen Drachen auf ein anderes Plättchen bewegen (der Drache *fliegt* natürlich), es sei denn, er kann überhaupt nicht bewegt werden (unwahrscheinlich).

- Ein Drache darf beliebig viele Plättchen überfliegen, solange diese horizontal oder vertikal aneinander angrenzen. Er **MUSS** allerdings auf einem Plättchen anhalten (*landen*), wenn

- es im **Zentrum** eine andere Geländeart zeigt (der Drache darf über schmale Streifen anderer Geländearten hinweg fliegen, die nur aus den Kanten zweier Plättchen bestehen),  
**ODER**
- ein **Ritter auf dem Plättchen steht** (Drachen können nicht anders, wenn es um Kämpfe gegen Ritter geht – sie sind süchtig nach dem Kick).

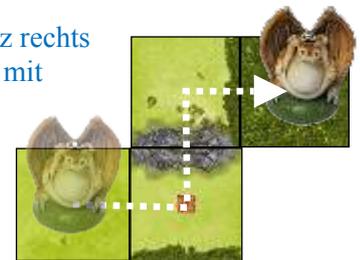
- Ein Drache darf ein Plättchen, auf dem ein anderer Drache oder ein Dorf steht, überfliegen, aber nicht dort landen.

- Vulkane sind unpassierbar. Drachen können Vulkanplättchen weder überfliegen noch darauf landen. Leicht entflammbare Wesen meiden flüssige Lava!

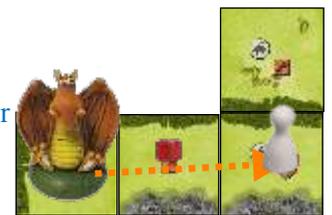


Sudreth fliegt über Wald. Sie **muss** landen, wenn das Gelände im Zentrum des Plättchens wechselt.

Birroth kann bis zu dem Plättchen ganz rechts fliegen. Er darf den schmalen Streifen mit Bergen überfliegen, muss nun aber landen, da das Gelände im Zentrum des Plättchens wechselt. Er könnte nach Belieben auch auf jedem Plättchen landen, das auf seinem Weg dorthin liegt.



Fundor fliegt über Weideland. Sobald er das Plättchen mit Ritter erreicht, **muss** er landen.



Birroth fliegt über Weideland. Er darf nicht auf dem Plättchen mit Dorf landen, sondern muss es überfliegen. Er muss landen, wenn er auf einen Ritter trifft, oder das Gelände im Zentrum des Plättchens wechselt. Die Vulkane sind unpassierbar. Die weißen Kreise zeigen an, wo Birroth landen könnte. Die roten Kreuze kennzeichnen die Plättchen, die er in diesem Zug nicht erreichen kann.

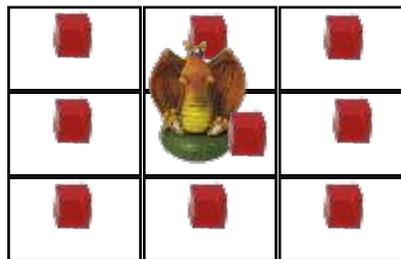


### 3. Feuerbälle und Ziegen!

Ein Drache kämpft gegen **alle** Feinde in Reichweite. Erhebe dich in die Lüfte und lass Feuerbälle auf sie herabregnen!

- Feinde befinden sich in Reichweite, wenn sie auf **demselben Plättchen** wie der Drache stehen (Zwerge, Elfen, Ritter, Orks, Zauberer).
- **Orks** befinden sich **auch dann** in Reichweite, wenn sie auf einem **umliegenden Plättchen** stehen (orthogonal oder diagonal).
- Ist ein **Zwerg** am Kampf beteiligt, schließen sich alle Zwerge desselben Gebirgszuges dem Kampf an und befinden sich ebenfalls in Reichweite. Die Zwergen-Spielsteine bleiben dabei allerdings, wo sie sind.
- Ist ein **Elf** am Kampf beteiligt, schließen sich alle Elfen desselben Waldes dem Kampf an und befinden sich ebenfalls in Reichweite. Die Elfen-Spielsteine bleiben dabei allerdings, wo sie sind.
- Ist ein **Zauberer** am Kampf beteiligt, wird die oberste Zaubererkarte aufgedeckt, um zu sehen, welcher Zauberer erscheint (siehe Abschnitt *Kämpfe gegen Zauberer*).
- Der Spieler rollt Feuerbälle den Flammenden Turm des Todes hinab, um festzustellen, ob bzw. wen er trifft. **Für jeden Feuerballmarker auf seiner Charakterkarte rollt er einen Feuerball.**
- Die Seiten des Turms zeigen die Symbole der verschiedenen Feinde. Mit jedem Feuerball in einem Zielbereich wird ein entsprechender Feind getroffen und (normalerweise) besiegt. Hinweis: Aufgrund von Zaubersprüchen können auch mehrere Feuerbälle notwendig sein, um einen Feind zu besiegen.
- Für jeden besiegten Feind nimmt sich der Spieler einen entsprechenden Spielstein innerhalb der Reichweite - wenn vorhanden. Die so gefangenen Feinde werden auf die Charakterkarte des Drachen gelegt.
- Der hintere Zielbereich des Turms gilt für Ritter *und* Zauberer. Für jeden Feuerball, der dort landet, entscheidet der Spieler, ob er einen Ritter oder einen Zauberer trifft.
- Befindet sich ein Drache auf einem Plättchen im Umkreis mindestens eines Dorfes (orthogonal oder diagonal), muss der Spieler zusätzlich die schwarze Mauerkugel den Turm hinabrollen. Feinde auf der Seite der Mauerkugel haben sich in Sicherheit gebracht und werden nicht getroffen.
- Feuerbälle, die komplett außerhalb des Turms landen, gingen völlig daneben. *Fragor Games übernimmt keine Haftung für Brandspuren auf eurem Spieltisch.*
- Springt die *Turm des Todes* - Kugel aus ihrer Halterung, wird sie wieder zurückgelegt. Feinde, in deren Zielbereich sie gelandet ist, werden (wie bei der Mauerkugel) bei diesem Kampf nicht getroffen.

**Ziegen:** Unabhängig davon, ob er Feuerbälle hat herabregnen lassen oder nicht, schaut sich der Drache nun um, was es noch zu tun gibt. **Steht eine Ziege auf demselben Feld wie der Drache, nimmt der Spieler diese** und legt sie auf seine Charakterkarte.



Orks sind in Reichweite, wenn sie auf demselben oder einem umliegenden Plättchen stehen. Alle abgebildeten Orks sind in Reichweite.



Steht ein Drache auf demselben Plättchen wie ein Elf oder Zwerg, schließen sich alle weiteren Elben oder Zwerge, die im selben Wald / Gebirgszug stehen, dem Kampf an und sind ebenfalls in Reichweite. In diesem Beispiel sind alle 4 Elfen im selben Wald in Reichweite. Der Ork auf dem angrenzenden Plättchen ebenso. Der Elf unten rechts ist außer Reichweite, da er nicht im selben Wald steht.

Der Zauberer steht nicht auf demselben Plättchen und ist daher außer Reichweite. Dasselbe gilt für den Elf.

Der Zwerg steht zwar im selben Gebirgszug, aber es wird kein Zwerg angegriffen, also ist auch er außer Reichweite.

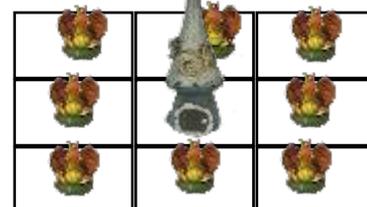
Der Ork oben rechts steht auf keinem umliegenden Plättchen und ist außer Reichweite.

Die anderen Orks stehen entweder auf demselben oder einem umliegenden Plättchen und sind daher in Reichweite.

Der Ritter auf demselben Plättchen ist in Reichweite.

Die Ziege steht auf demselben Plättchen und wird nach der Schlacht eingesammelt.

Findet ein Kampf auf einem Plättchen im Umkreis eines Dorfes statt, muss der Spieler mit seinen Feuerbällen auch die schwarze Mauerkugel rollen.



## Für Drachen gilt: Nur ein leeres Schlachtfeld ist ein Sieg!

Gelingt es dem Drachen nicht, sämtliche Feinde in Reichweite zu besiegen, muss er entweder

- einen Marker „Verstummter Sänger“ nehmen und auf seine Charakterkarte legen – immerhin ein nervtötender Barde weniger, der von der Niederlage berichten könnte!

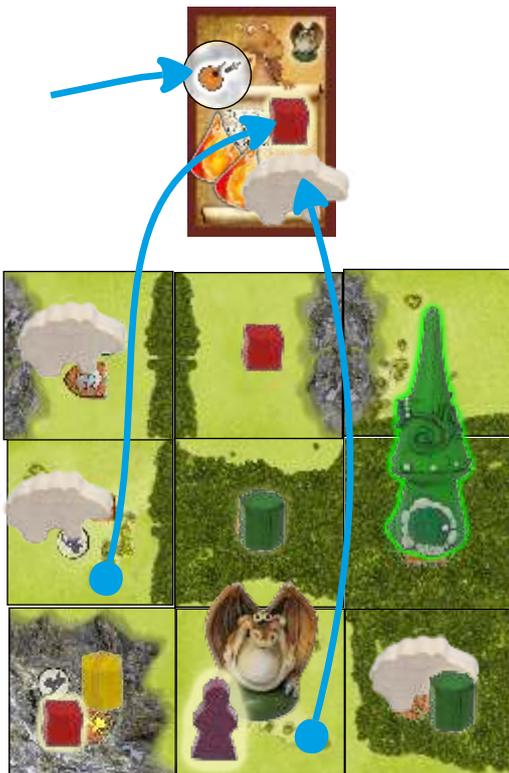
### ODER

- eine seiner Schriftrollenkarten von der Hand abwerfen.

### Beispiel: Feuerbälle und Ziegen!



Birroth ist gelandet und bereit, einige Feuerbälle abzufeuern. Es befinden sich zwei Orks und ein Zauberer (hell umrandet) in Reichweite.



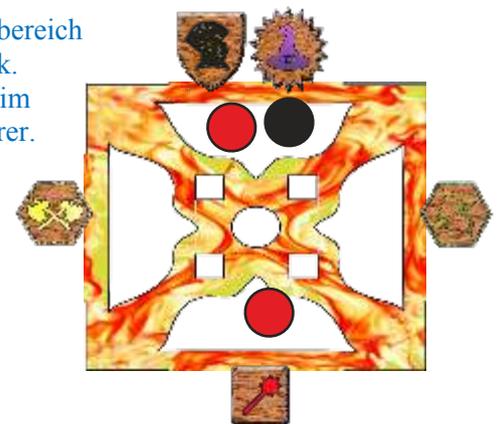
oder

Ein Drache, der nicht sämtliche Feinde in Reichweite besiegt hat, muss entweder einen Marker „Verstummter Sänger“ nehmen oder eine Schriftrollenkarte von der Hand abwerfen.



Er hat zwei Feuerballmarker, kann also zwei Feuerbälle den Turm des Todes hinabrollen. Allerdings muss er die schwarze Mauerkugel mit hinabrollen, da er auf einem der Plättchen im Umkreis des Elfendorfes steht.

Ein Feuerball landet im Zielbereich für Orks, trifft also einen Ork. Der andere Feuerball landet im Zielbereich für Ritter/Zauberer. Allerdings landet dort auch die Mauerkugel, daher zählt in diesem Bereich kein Treffer. Der feige Zauberer geht hinter einer Mauer in Deckung!



Birroth wählt einen der beiden Orks, nimmt ihn gefangen und legt ihn auf seine Charakterkarte. Da Birroth nicht sämtliche Feinde besiegt hat, nimmt er einen Marker „Verstummter Sänger“. Schließlich schnappt sich Birroth noch die Ziege, die auf seinem Plättchen steht.



## Kämpfe gegen Zauberer

Diese nervigen Zauberer sorgen mit ihren Teleportationssprüchen dafür, dass ein Drache nie sicher sein kann, welcher von denen erscheint! Steht ein Drache auf demselben Plättchen wie ein Zauberer, deckt der Spieler die oberste

Karte vom Zaubererstapel auf, bevor er Feuerbälle abfeuert, und muss in diesem Kampf den oberen Effekt der Karte berücksichtigen. Sobald das violette Dorf der Zauberer der bekannten Welt hinzugefügt worden ist, greift zusätzlich der untenstehende „Zaubererdorf-Effekt“ der Karte.

Wird ein Zauberer besiegt, wird die Zaubererkarte der Geschichte des Drachen hinzugefügt (die Zauberer-Spielfigur wird behandelt wie jeder andere besiegte Feind).

Wird ein Zauberer nicht besiegt, wird die Zaubererkarte zurück in den Stapel gemischt.

## Rhurob



● Rhurob kann nur besiegt werden, wenn der Spieler auch sämtliche andere Feinde in Reichweite besiegt.

● **Zaubererdorf-Effekt:** Außerdem braucht es zwei Feuerbälle, um Rhurob zu besiegen.

## I) Bonusaktion

Im Laufe seines Zuges **muss** der Spieler genau **eine** seiner ausliegenden Bonusaktionen ausführen. Dies kann er jederzeit während seines Zuges tun – zu allererst, zwischen seinen Aktionen, oder ganz am Ende.

Nachdem er eine Bonusaktion ausgewählt hat, dreht der Spieler die betreffende Karte auf die andere Seite und hat dadurch beim nächsten Zug eine andere Bonusaktion zur Verfügung. Fragor Games vertraut darauf, dass ihr intelligent genug seid zu wissen, ob ihr bereits eine Bonusaktion in diesem Zug ausgeführt habt, oder nicht!

**Ein Spieler darf auch eine Bonusaktion wählen, deren Vorteil er nicht nutzen kann – z.B. „Feuerball“, obwohl er gar nicht kämpft. Die entsprechende Karte muss trotzdem umgedreht werden.**

Die Bonusaktionen sind rechts genauer erläutert.



## Grager

● Mit den Feuerbällen muss die Mauerkugel mitgerollt werden. Ist dies ohnehin der Fall, hat der Effekt keine Wirkung.

● **Zaubererdorf-Effekt:** Außerdem steht dem Drachen ein Feuerball weniger zur Verfügung.



## Henkris

● Der Drache braucht zwei Feuerbälle, um Henkris zu besiegen.

● **Zaubererdorf-Effekt:** Nun braucht es drei Feuerbälle, um Henkris zu besiegen.



## Jongle

● Für jeden erhaltenen Marker „Verstummter Sänger“ steht dem Drachen ein Feuerball weniger zur Verfügung.

● **Zaubererdorf-Effekt:** Außerdem muss die Mauerkugel mitgerollt werden.



## Brigar

● Für jeden Feind außer Brigar braucht der Drache zwei Feuerbälle, um ihn zu besiegen.

● **Zaubererdorf-Effekt:** Auch um Brigar zu besiegen, braucht es zwei Feuerbälle.



## Plättchen

Der Spieler zieht ein Plättchen vom Stapel, deckt es auf und fügt es wie üblich der bekannten Welt hinzu.



## Schriftrollenkarte

Der Spieler zieht eine Schriftrollenkarte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. **Ein Spieler darf maximal 5 Schriftrollenkarten auf der Hand haben. Zieht er eine sechste Karte, muss er sofort eine wieder abwerfen.** Ist der Zugstapel aufgebraucht, werden die ausgespielten Karten gemischt und bilden den neuen Zugstapel.



## Feuerball

Der Spieler darf **in diesem Zug** einen zusätzlichen Feuerball den Flammenden Turm des Todes hinabrollen. Hat der Spieler beim Ausführen der Bonusaktion bereits gekämpft, hat sie keine Wirkung.

## II) Feuerballmarker und Schriftrollenkarten

### Weitere Feuerballmarker erhalten

Während seines Zuges darf ein Spieler jederzeit und beliebig oft eine beliebige Kombination aus 3 gefangenen Feinden und/oder Ziegen verspeisen, um einen weiteren Feuerballmarker zu erhalten.

Die Spielsteine der Feinde/Ziegen werden von der Charakterkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Anschließend nimmt sich der Spieler einen weiteren Feuerballmarker und legt ihn auf seine Charakterkarte.

Ein Drache kann keinen seiner Feuerballmarker wieder verlieren – er behält sie bis zum Ende des Spiels.



### Schriftrollenkarten spielen

• Spieler können die Geschichte ihres Drachen erweitern, indem sie während ihres Zuges Schriftrollenkarten spielen. Diese können jederzeit gespielt werden, sobald der Drache die Bedingungen auf der jeweiligen Karte erfüllt. Die erste Karte zur Erweiterung der Geschichte wird unter die Charakterkarte geschoben, so dass ihr Text noch lesbar ist. Weitere Karten werden auf dieselbe Weise unter die bisherigen Karten geschoben.

- Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 Schriftrollenkarten auf der Hand. Durch Ausführen der Bonusaktion „Schriftrollenkarte“ können sie weitere erhalten. Hat ein Spieler mehr als 5 Karten AUF DER HAND, muss er sofort eine davon abwerfen.
- Jede Karte zeigt eine Aufgabe und die Bedingung, unter der sie erfüllt ist. Außerdem sind die Punkte angegeben, die der Spieler nach Erfüllung der Aufgabe bei Spielende erhält
- Ein Spieler kann allerdings nur EINE SCHRIFTROLLENKARTE JEDER ART im Laufe eines Zuges spielen.
- Es gibt drei Arten von Schriftrollenkarten:

#### a) Entdeckung (nach Vollendung eines Waldes / Gebirgszuges spielen)

Der Drache entdeckt einen beeindruckenden Wald oder Gebirgszug, indem er ihn vollendet.

Ein Wald/Gebirgszug gilt als **vollendet**, wenn er **rundum abgeschlossen** ist und deswegen nicht mehr vergrößert werden kann. Kanten, die an Vulkane grenzen, gelten ebenfalls als abgeschlossen.

Auf diesen Karten sind Landschaftsplättchen abgebildet, die anzeigen, ob der Spieler einen Wald oder einen Gebirgszug vollenden muss. Die Anzahl gibt vor, wie groß das vollendete Gebiet mindestens sein muss.

Für die Größe des Gebietes zählen nur Plättchen mit dem betreffenden Gelände im Zentrum – schmale Seiten sind für die Größe ohne Bedeutung.

Ein Spieler kann diese Karte nur dann seiner Geschichte hinzufügen, wenn **ER** den Wald/Gebirgszug der entsprechenden Größe vollendet.

Birroth legt ein Plättchen an einen Wald an, der nun vollendet ist, da nicht mehr an ihn angelegt werden kann.

Der Wald hat eine Größe von zwei Plättchen, da die schmalen Seiten für die Größe irrelevant sind.

Nachdem er den Wald vollendet hat, spielt Birroth die Karte „Snaid Forrest“ (Der Wald von Snaid) aus seiner Hand. Er kann dies tun, da er (wie auf der Karte angegeben) einen Wald vollendet hat, der mindestens 2 Plättchen groß ist..



#### b) Mampfen (jederzeit spielbar)

Der Drache wird *noch* berüchtigt, indem er einige Feinde verschlingt – oder wenigstens ein paar Ziegen.

Diese Karten zeigen, was der Drache verputzen muss – und wie viel davon. Um eine solche Karte seiner Geschichte hinzufügen zu können, muss der Spieler die entsprechende Anzahl der angegebenen Feinde/Ziegen aus seinem eigenen Gefangenenvorrat fressen. Die verspeisten Feinde/Ziegen werden zurück in den Vorrat gelegt.

Birroth spielt außerdem die Schriftrollenkarte „Merry Band“ („Fröhliche Musikanten“) und fügt sie seiner Geschichte hinzu.

Er muss dafür 4 Gefangene von der Charakterkarte zurück in den Vorrat legen.



**c) Feuerball-Rausch!**  
(nach dem Abfeuern von Feuerbällen spielen)



Der Drache verbreitet Angst und Schrecken, indem er einen Haufen Feinde mit einem Schlag in Aschehäufchen verwandelt.

Um eine solche Karte seiner Geschichte zu fügen zu können, muss der Spieler in einem Zug so viele Feinde **besiegen**, wie Feuerbälle darauf abgebildet sind.

Dabei ist darauf zu achten, dass aufgrund eines Zaubers möglicherweise mehrere Feuerbälle benötigt werden, um bestimmte Feinde zu **besiegen**.

Im Feuerball-Rausch besiegte Feinde werden sofort in Asche verwandelt und nicht für spätere Mahlzeiten aufgehoben! **Die entsprechende Anzahl Feinde wird direkt zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.** Hat der Spieler mehr Feinde als erforderlich besiegt, wählt er aus, welche Feinde er einäschert und welche er gefangen nimmt.

Fundor rollt seine Feuerbälle und erzielt drei Elfen- und einen Orktreffer.

Er spielt eine Karte „Sizzle“ („Brutzel!“). Um diese zu erfüllen, muss er 3 besiegte Feinde zurück in den Vorrat legen. Er entscheidet sich für 2 Elfen und den Ork.

Den dritten Elf legt er auf seine Charakterkarte. Nun fügt er „Sizzle“ seiner Geschichte hinzu. (In diesem Beispiel würde er außerdem einen Marker „Verstummerter Sänger“ nehmen, da ein Elf unbesiegt blieb.)



**E. „Königliche Familie“: Plättchen und Karten**

Auf einigen Plättchen ist eine Krone als Symbol für das herumirrende Mitglied einer königlichen Familie abgebildet, das dringend nach Hause möchte. Landet ein Drache auf einem solchen Feld, kann er die entsprechende „Königliche Familie“-Karte nehmen (wenn sie noch verfügbar ist) und **neben** seine Charakterkarte legen. Der Drache trägt nun das Mitglied der königlichen Familie auf seinem Rücken. **Ein Drache kann immer nur eine solche Karte tragen (die sind schwer!).**



Ein Spieler kann das Mitglied der königlichen Familie auf jedem Plättchen im Umkreis eines beliebigen Dorfes absetzen (orthogonal oder diagonal). Der Spieler erhält dann

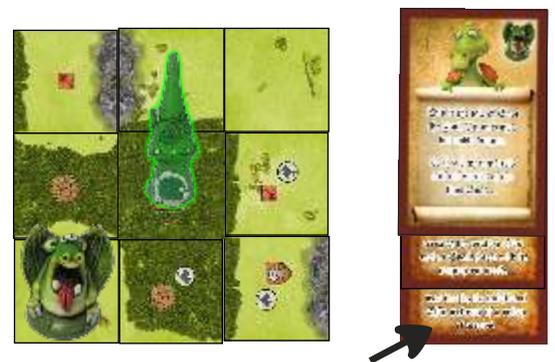
- 3 Punkte, wenn er es beim gleichfarbigen Dorf oder beim Ritterdorf absetzt,
- oder
- 1 Punkt, wenn er es bei einem anderen Dorf absetzt.

Nachdem er das Mitglied der königlichen Familie abgesetzt hat, dreht er die Karte auf die entsprechende Seite (1 oder 3 Punkte, je nachdem, wo er es abgesetzt hat) und fügt sie seiner Geschichte hinzu.

Solange der Drache das Mitglied der königlichen Familie noch nicht abgesetzt hat, kann er sich auch entscheiden, es stattdessen als einen der drei „Feinde oder Ziegen“ zu verspeisen, um weitere Feuerballmarker zu erhalten (Königliche sind nicht weniger nahrhaft als einfache Leute!). In diesem Fall wird die Karte aus dem Spiel genommen und der Drache verspürt einen leichten Anflug von Schamgefühl und Magenverstimmung (mehr passiert nicht).



Snot landet auf einem Plättchen mit dem Elfenprinz. Er nimmt die Karte „Elf Prince“ und legt sie neben seine Charakterkarte.



In einem späteren Zug landet Snot auf einem der Plättchen im Umkreis des Elfendorfes. Er kann den Elfenprinz nun dort absetzen.

Snot nimmt die Karte, dreht sie auf die entsprechende Seite (3 Punkte) und fügt sie seiner Geschichte hinzu.

## F. Spielende

Wenn das letzte Landschaftsplättchen gezogen wird, führt der Spieler seinen Zug noch ganz normal aus. Danach endet das Spiel.



### Schicksalskarten

Die geheime Schicksalskarte, die jeder Spieler zu Beginn zugeteilt bekommen hat, stellt das Ende seiner Drachengeschichte dar. Bei Spielende deckt jeder Spieler seine Schicksalskarte auf und fügt sie seiner Geschichte hinzu. Die Schicksalskarte bringt je nach Anzahl bestimmter Feinde, die sich bei Spielende noch auf der Charakterkarte des Drachen befinden, zusätzliche Punkte.

Verspeiste oder eingeäscherte Feinde bringen keine Punkte mehr (sie befinden sich ja nicht mehr auf der Charakterkarte des Drachen)!

Das Spiel endet und alle Spieler decken ihre Schicksalskarten auf.

Snot erhält Punkte für die gesammelten Elfen-Spielsteine auf seiner Charakterkarte.

Er hat 3 davon, erhält also 4 zusätzliche Punkte und den Ehrentitel „Draco the Fearsome“ („Draco der Furchterregende“).



## Wertung

- Jeder Spieler zählt die Punkte sämtlicher Karten zusammen, aus denen seine Geschichte besteht (alle anderen Karten werden ignoriert).
- Für jeden Marker „Verstummter Sänger“ auf seiner Charakterkarte zieht er einen Punkt ab.

Der Drache mit den meisten Punkten gewinnt. Seine Geschichte ist die großartigste von allen und wird nun auf der pergamentenen „Drachenrolle“ festgehalten! Der Sieger sollte nun seine Geschichte von Anfang bis Ende laut vortragen (ob er dabei jedes Wort versteht oder nicht), während ihm die Mitspieler in stiller Bewunderung und mit offenem Mund lauschen. Anschließend ist ein gediegener Beifall angebracht.

Bei **Gleichstand** tragen die daran Beteiligten ein Feuerduell aus: Urplötzlich taucht ein kleiner Trupp grässlich hässlicher Orks auf. Jeder der Spieler rollt so viele Feuerbälle den Turm hinab, wie Feuerballmarker auf seiner Charakterkarte liegen. Der Spieler, der die meisten Orks trifft, gewinnt. Herrscht immer noch Gleichstand, wird das Feuerduell so oft wiederholt, bis es einen Sieger gibt.

## G. Varianten

### Wilde Drachen

Zusätzlich zu den normalen Regeln gilt:

- Jeder Spieler legt zu Spielbeginn sein Charakterplättchen auf seine Charakterkarte.
- Am Ende eines Zuges darf ein Drache einen anderen zum Feuerduell herausfordern (s. Gleichstand-Regel).
- Der andere Drache muss dazu auf einem der umliegenden Plättchen stehen (orthogonal oder diagonal) und noch sein Charakterplättchen haben.
- Wird ein Drache herausgefordert, nimmt er sein Charakterplättchen aus dem Spiel (jeder Drache kann nur einmal im Spiel herausgefordert werden).
- Der Verliererdrache muss einen Marker „Verstummter Sänger“ auf seine Charakterkarte legen.

### Noch wildere Drachen

Wie die „Wilde Drachen“ - Variante, aber:

- die Anzahl an Markern „Verstummter Sänger“, die der Verlierer auf seine Charakterkarte legen muss, entspricht der **Differenz zwischen den Treffern** des Verlierers und des Gewinners.

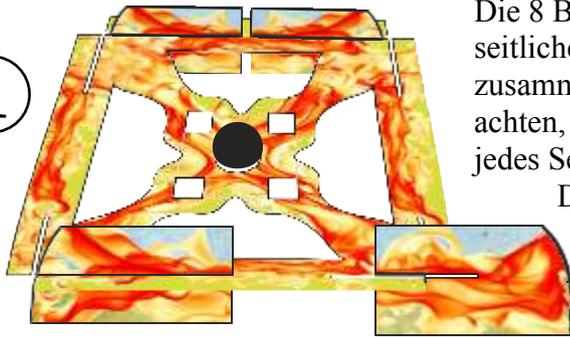
### Kürzeres Spiel für zwei oder drei Spieler

Für ein kürzeres Spiel mit zwei oder drei Spielern entfernt man bei der Spielvorbereitung 15 zufällige Landschaftsplättchen, allerdings keine Startplättchen, Dorfplättchen sowie Plättchen „Königliche Familie“.

**Übersetzung: Daniel Danzer**



①



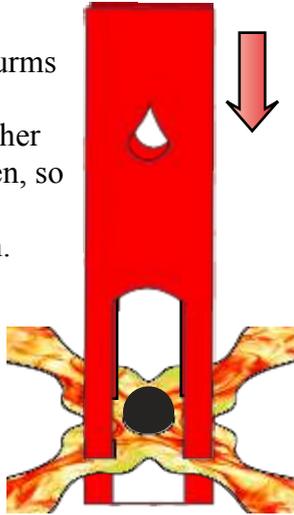
Die 8 Basis-Seitenteile entlang der seitlichen Schlitzte mit der Basis zusammenstecken. Dabei darauf achten, dass die längste Seite jedes Seitenteils nach unten zeigt.

Dann die große schwarze *Turm des Todes* - Kugel in die Mitte der Basis einsetzen.



Die Stützen des Turms durch die vier quadratischen Löcher in der Basis stecken, so dass sie auf der Tischfläche stehen.

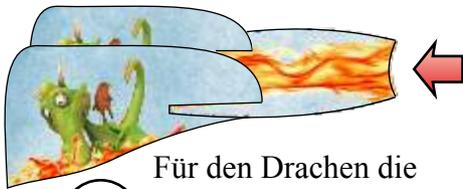
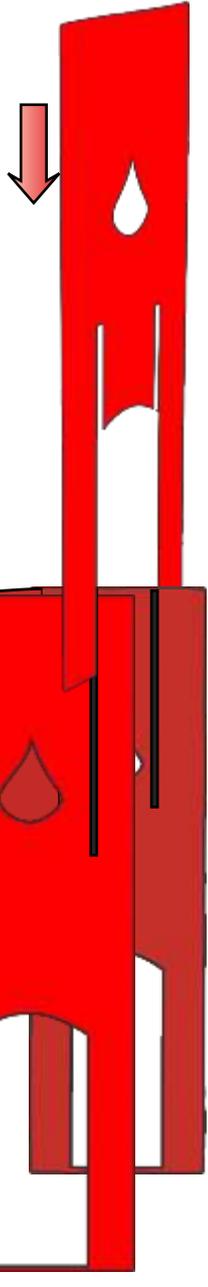
③



Die 4 Seiten des Turms zusammenstecken.

②

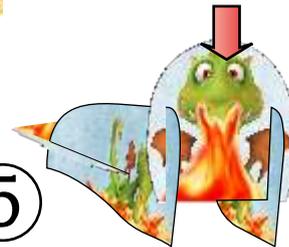
Jeweils 2 gleiche Seiten stehen sich dabei gegenüber (hier kann man gar nichts falsch machen ...). Dabei ist darauf zu achten, dass die langen Stützen beim Zusammenstecken nicht abknicken. Dieser Hauptteil des Turms kann zusammengebaut bleiben und so in der Schachtel aufbewahrt werden.



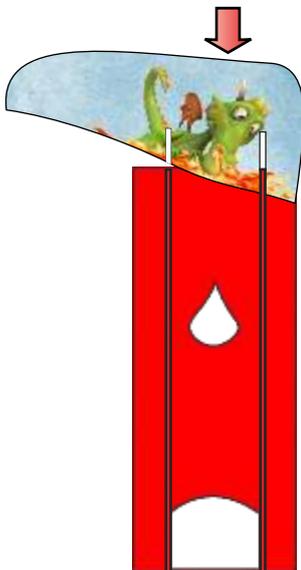
④

Für den Drachen die Flammenfläche von hinten in die beiden Seitenteile des Drachen schieben.

⑤



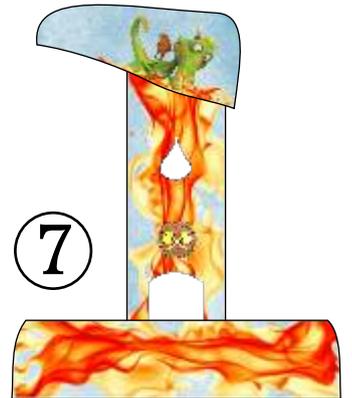
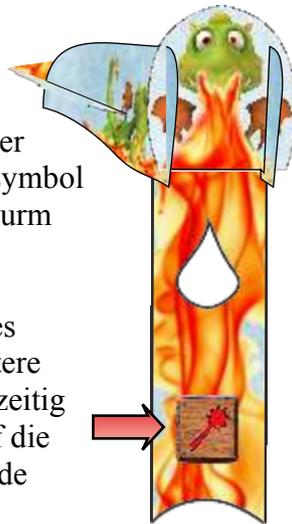
Den Kopf des Drachen von oben in die oberen Schlitzte der Seitenteile stecken. Nun ist der Drache fertig.



⑥

Den fertigen Drachen mit dem Kopf in Richtung der Turmseite mit Orksymbol von oben auf den Turm stecken.

Zum Aufstecken des Drachen dessen untere Schlitzte alle gleichzeitig außen am Turm auf die seitlichen Überstände schieben.



⑦

Wenn der Turm des Todes fertig ist: Beobachten, wie Leute vorbeikommen, um ihn zu bewundern und zu fragen, wofür um alles in der Welt der gut sein soll.