

Dragon Castle™

Spielregel

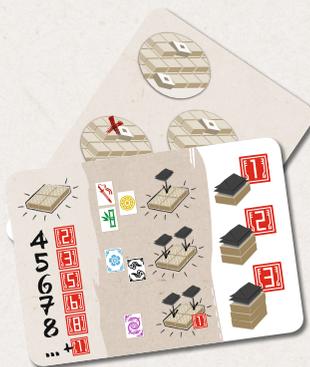
*Die Drachenburg, das älteste und wichtigste Zentrum der Macht im ganzen Reich, zerfällt. Ihre Macht und ihr Einfluss schwanden seit Jahrzehnten, doch nun, da sie auch die Gunst des mächtigen Uralten Drachen verloren hat, verlässt das Volk die Stadt auf der Suche nach einer neuen Heimat, wo es ein Leben in Frieden und Wohlstand führen kann. Und ihr, die Herrscher der nahegelegenen Reiche, möchtet diese Menschen willkommen heißen! Ihr habt jetzt die Gelegenheit, aus dem Schatten der Drachenburg zu treten und an Macht zu gewinnen ... Doch werdet ihr die Unterstützung der allmächtigen Geister erhalten? Könnt ihr die Gunst des Uralten Drachen erringen? Werdet ihr die nächste **Drachenburg** erbauen?*

Dragon Castle™ ist ein Spiel frei nach dem traditionellen chinesischen Mahjong. Nehmt Steine aus der einstürzenden Drachenburg und baut daraus eure eigene. Bildet zusammenhängende Serien aus Steinen und errichtet darauf Schreine, um Punkte zu erhalten. Erbittet die Hilfe der Geister und entfesselt deren Kräfte. Doch nur, wer auf die Forderungen des Uralten Drachen hört, kann den Sieg erringen!

Spielmaterial



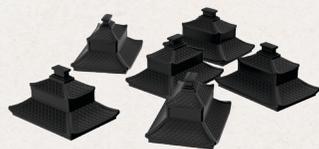
2 Hauptspielpläne (doppelseitig)



4 Spieler-Übersichtskarten



1 Startspielerkarte



40 Schreine

7 Zeitplättchen



85 Siegpunktplättchen (SP)



10 Geisterkarten



10 Drachenkarten

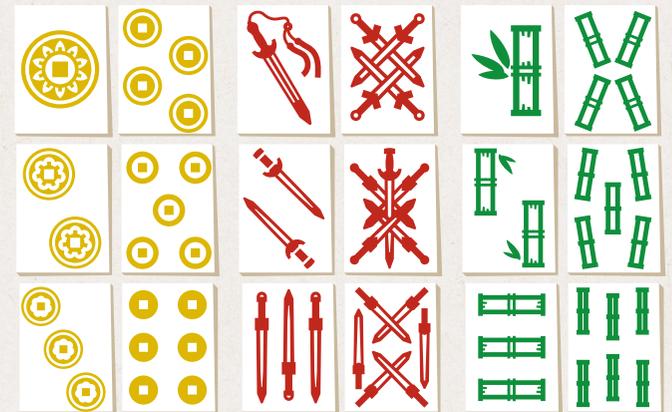


4 Gebiets-Tableaus

116 Spielsteine (in 2 Kategorien):

- 72 Kastenspielsteine (3 Arten):

Die **Kastenspielsteine** haben Werte von 1 bis 6.



- 24 Händler-Kaste - 24 Krieger-Kaste - 24 Bauern-Kaste

- 44 Spezialspielsteine (3 Arten):

Die **Spezialspielsteine** tragen andere Symbole, die **keine Werte** darstellen.



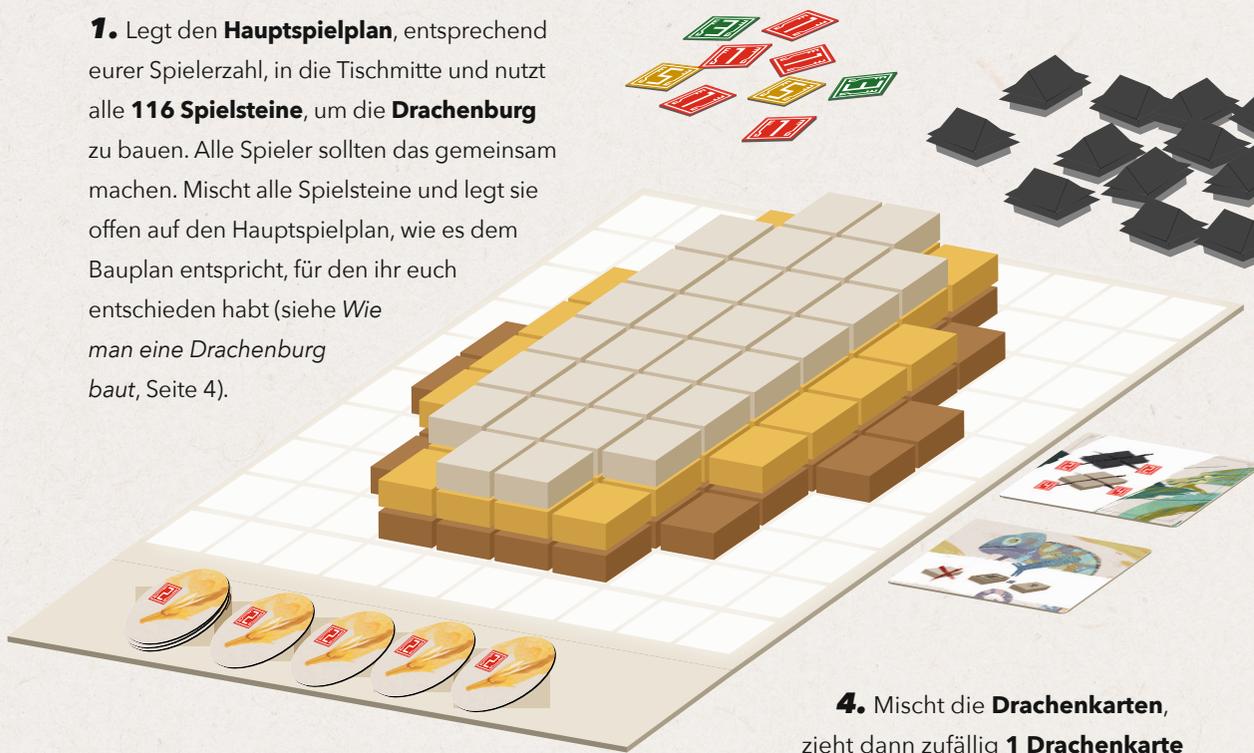
- 16 Jahreszeiten

- 16 Winde

- 12 Drachen

Spiel Aufbau

1. Legt den **Hauptspielplan**, entsprechend eurer Spielerzahl, in die Tischmitte und nutzt alle **116 Spielsteine**, um die **Drachenburg** zu bauen. Alle Spieler sollten das gemeinsam machen. Mischt alle Spielsteine und legt sie offen auf den Hauptspielplan, wie es dem Bauplan entspricht, für den ihr euch entschieden habt (siehe *Wie man eine Drachenburg baut*, Seite 4).



3. Nehmt alle **Zeitplättchen** und legt sie als Stapel auf das Feld **ganz links** auf der Zeitleiste. Danach versetzt ihr je **1 Plättchen** vom Stapel auf die Felder rechts davon, bis das Feld, **das eurer Spielerzahl** entspricht, **bedeckt** ist.

7. Wer zuletzt einen Drachen gesehen hat (die Drachen im Spiel zählen nicht!), ist **Startspieler** und nimmt sich die Startspielerkarte. Sie dient als Erinnerungshilfe für die letzte Runde, nachdem das Spielende ausgelöst wurde.

2. Legt alle **Schreine** und alle **Siegepunktplättchen (SP)** neben den Hauptspielplan. Dies ist der **allgemeine Vorrat**.

Für die **ersten Partien** solltet ihr, um euch mit den Grundregeln vertraut zu machen, **ohne** Geister- und Drachenkarten spielen (Schritte 4 und 5 des Spielbaus weglassen).

4. Mischt die **Drachenkarten**, zieht dann zufällig **1 Drachenkarte** und legt sie so neben den Hauptspielplan, dass sie für alle Spieler gut zu sehen ist. Sie ist die **Bonusaufgabe** dieser Partie. Die übrigen Drachenkarten legt ihr in die Schachtel zurück.

6. Jeder Spieler nimmt sich ein **Gebiets-Tableau** und legt es vor sich ab. Jeder Spieler nimmt sich außerdem **1 Schrein** aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen als **Schrein-Vorrat** neben sein Tableau.

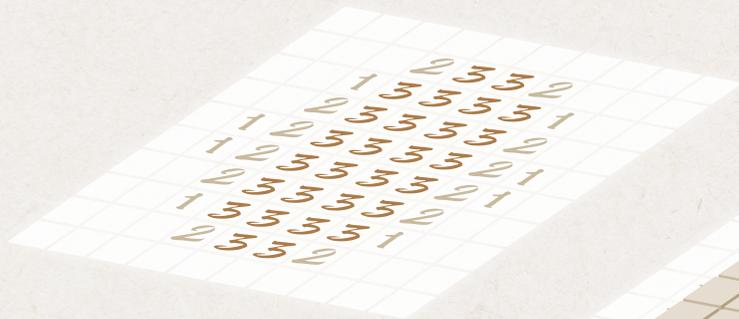
5. Mischt die **Geisterkarten**, zieht dann zufällig **1 Geisterkarte** und legt sie so neben den Hauptspielplan, dass sie für alle Spieler gut zu sehen ist. Sie ist die für diese Partie verfügbare **Geistermacht**. Die übrigen Geisterkarten legt ihr in die Schachtel zurück.



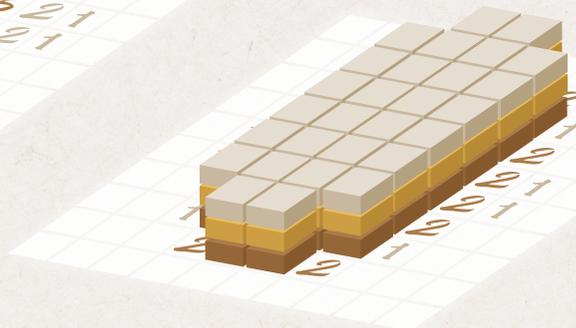
Wie man eine Drachenburg baut

Das Erste, was ihr vor einer Partie **Dragon Castle™** machen müsst, ist ... nun, der Bau der Drachenburg! Um einen ausgewogenen Spielablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch für die ersten Partien, die Drachenburg gemäß einem der **Basis-Baupläne** aufzubauen.

Legt den zu eurer Spielerzahl passenden **Hauptspielplan** so aus, dass ihn alle Spieler gut erreichen können. **Mischt alle Spielsteine** und befolgt die Anweisung zum Bau der Drachenburg. Achtung: Das Beispiel unten zeigt einen Aufbau für **4 Spieler**, wobei der Aufbau bei jeder Spielerzahl grundsätzlich auf dieselbe Weise durchgeführt wird (siehe *Beispiele für Drachenburgen*, Seite 10).



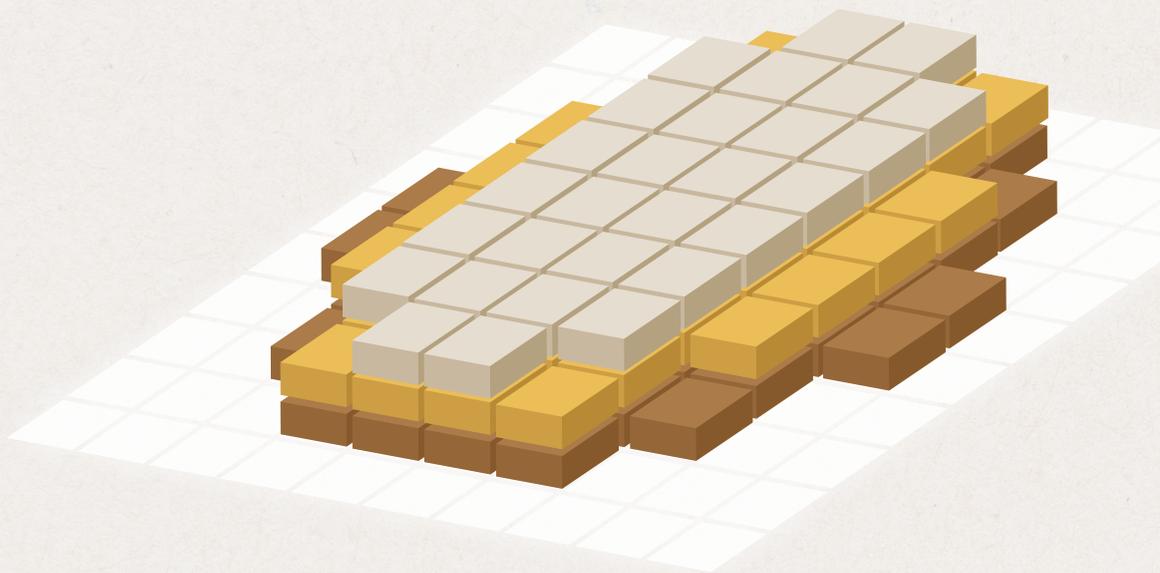
1. Legt Stapel aus je 3 zufälligen Spielsteinen offen auf die Felder, die mit einer 3 markiert sind.



2. Danach legt ihr Stapel aus je 2 zufälligen Spielsteinen offen auf die Felder mit einer 2.



3. Schließlich legt ihr je 1 zufälligen Spielstein offen auf die Felder mit einer 1.



4. So sollte eure Burg aussehen!

Denkt euch eigene Burgen aus!

Sobald ihr etwas Erfahrung im Spiel gesammelt habt, solltet ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und **neuartige Baupläne** erfinden! Auf Seite 10 sind unter *Beispiele für Drachenburgen* alternative Burgen abgebildet. Der **Bauplan einer Burg** wirkt sich stark auf **Spielfluss und Spielgefühl** von **Dragon Castle™** aus!

Verfügbare Spielsteine



Immer wenn du einen Spielstein aus der Drachenburg nimmst, **MUSS** es ein „verfügbarer“ Spielstein sein.

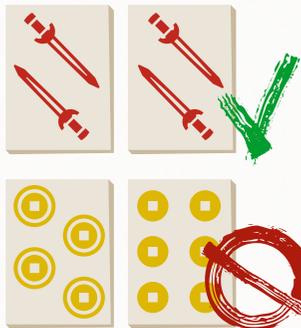


Ein Spielstein ist verfügbar, wenn **mindestens eine seiner langen Seiten frei** ist, also kein anderer Spielstein an dieser Seite **angrenzend dazu** liegt.



Du musst nicht sofort sagen, welche Aktion du ausführen willst: Du nimmst **immer zuerst** einen verfügbaren Spielstein aus der obersten Etage der Drachenburg. Sobald du ihn genommen hast, siehst du dir an, was passiert und entscheidest dann, wie deine Aktion weitergehen soll.

Identische Spielsteine



Hinweis: Wenn du die Aktion „Spielstein-Paar“ ausführst, müssen die Symbole auf den Spielsteinen **absolut gleich sein**. Nur die gleiche Farbe oder Art **reicht nicht!**

Ein Spielzug

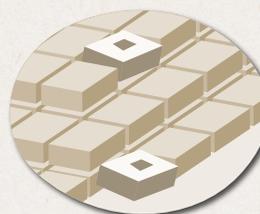
Eine Partie **Dragon Castle™** besteht aus einer Vielzahl einzelner Züge, wobei die Spieler reihum im Uhrzeigersinn am Zug sind. In deinem Zug **MUSST** du **1 der verfügbaren Aktionen** ausführen. Danach setzt du alle Spielsteine, die du genommen hast, auf dein Gebiets-Tableau (siehe *Spielsteine setzen*, Seite 6).

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug **DARFST** du außerdem einen offenen Spielstein aus deinem Gebiet oder einen Schrein aus deinem Vorrat abwerfen, um die **Geisternacht zu aktivieren** (siehe *Die Gunst der Geister*, Seite 8).

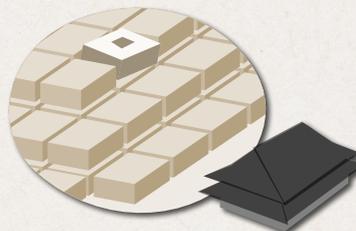
Eine Aktion ausführen

In deinem Zug musst du 1 Aktion ausführen, indem du **eine der drei folgenden Möglichkeiten** wählst:

- **Spielstein-Paar:** Nimm einen beliebigen **verfügbaren Spielstein** (siehe *Verfügbare Spielsteine*, links) aus der **obersten Etage** der Drachenburg, dann nimm einen **zweiten verfügbaren Spielstein** aus einer **beliebigen Etage** der Drachenburg, der **exakt das gleiche Symbol** wie der erste Stein hat, den du genommen hast (siehe *Identische Spielsteine*, unten links).



- **Spielstein und Schrein:** Nimm einen beliebigen **verfügbaren Spielstein** aus der **obersten Etage** der Drachenburg, dann nimm **1 Schrein** aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege ihn in deinen **Schrein-Vorrat**.



- **Spielstein abwerfen:** Nimm einen beliebigen **verfügbaren Spielstein** aus der **obersten Etage** der Drachenburg, dann **wirf diesen Spielstein ab**, nimm dir **1 SP** aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege ihn in deinen **SP-Vorrat**.



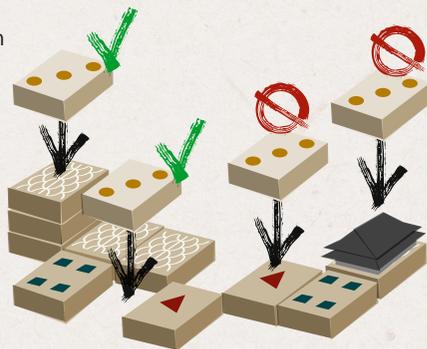
Hinweis: Alle Spielsteine, die du abwirfst, legst du **verdeckt** neben dein **Gebiets-Tableau**.

Spielsteine setzen

Nachdem du die Aktion deines Zugs beendet hast, **musst** du alle Spielsteine, die du in diesem Zug genommen hast, **an beliebige Stellen offen** auf dein Gebiets-Tableau setzen. Du darfst Spielsteine jedoch *nur* auf **leere Felder** und/oder auf **verdeckte Spielsteine** setzen.

Umgekehrt darfst du **niemals** Spielsteine auf offene Spielsteine legen und auch nicht auf verdeckte Spielsteine, auf denen du bereits einen Schrein errichtet hast (siehe *Schreine errichten*, Seite 7).

Hinweis: Es ist nicht zwingend erforderlich, dass du deine Spielsteine angrenzend zueinander setzt, obwohl das in vielen Fällen sinnvoll ist.



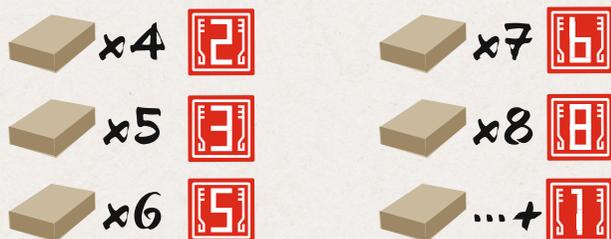
Einen Satz Spielsteine zusammenführen

Es gibt sechs Arten von Spielsteinen (siehe *Spielstein-Arten*, rechts). Nachdem du alle in diesem Zug genommenen Spielsteine gesetzt hast, und sich dabei ein Satz aus **mindestens 4 angrenzenden Spielsteinen derselben Art** ergeben hat, **MUSST du diesen Satz „zusammenführen“**. Bei der Zusammenführung von Spielsteinen musst du alle zusammengeführten Spielsteine **verdeckt** hinlegen, also umdrehen.

Hinweis: Die Spielsteine müssen von derselben Art sein, aber sie dürfen unterschiedliche Werte oder Symbole haben. Um als Teil eines Satzes zu gelten, müssen die Spielsteine **orthogonal angrenzen** (nicht diagonal), allerdings **dürfen** sie sich auf **unterschiedlichen Etagen** befinden.



Wenn du Spielsteine zusammenführst, **erhältst du SP** abhängig von der Anzahl Spielsteine, aus denen der Satz besteht. Nimm dir die erhaltenen SP aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege sie in deinen **SP-Vorrat**, neben dein Gebiets-Tableau.



Hinweis: Für jeden zusätzlichen Spielstein **mehr als 8** erhältst du **1 zusätzlichen SP**.

Spielstein-Arten

Es gibt sechs Arten von Spielsteinen:

Kastenspielsteine



Händler



Bauern



Krieger

Falls nicht anders durch eine **Geister-** oder **Drachen-**karte festgelegt, dienen die **Werte der Kastenspielsteine** nur dazu, sie voneinander zu unterscheiden.

Spezialspielsteine



Jahreszeiten



Winde

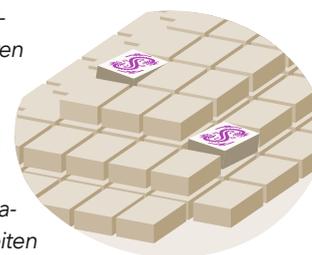


Drachen

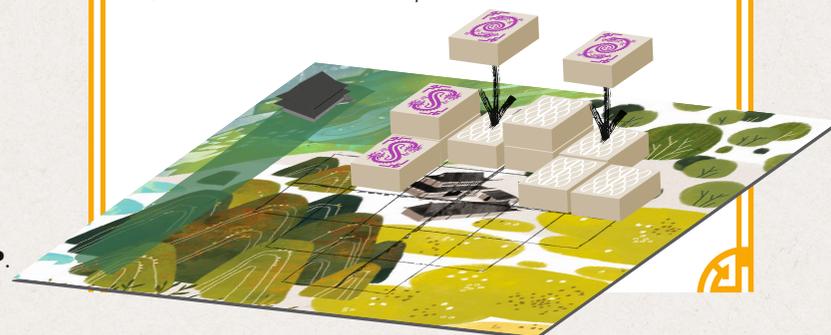
Die **Spezialspielsteine** tragen andere Symbole, die **nicht als Werte** gelten.

Beispiel (Teil 1)

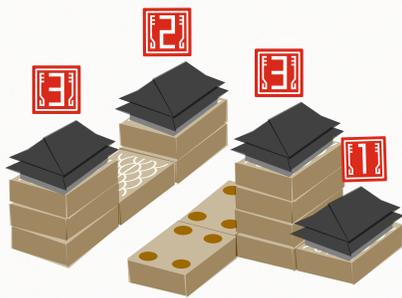
Anna führt die Aktion „Spielstein-Paar“ aus. Sie muss ihren ersten Spielstein aus der obersten Etage der Drachenburg nehmen. Danach nimmt sie einen weiteren identischen verfügbaren Drachen-Spielstein aus der zweiten Etage. (Hätte es einen identischen Drachen-Spielstein auf der obersten Etage gegeben, hätte sie auch diesen wählen können.)



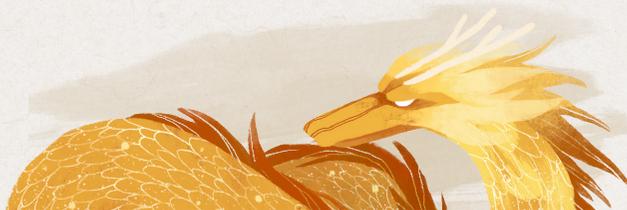
Anna könnte die Spielsteine so in ihr Gebiet setzen, um einen Satz zu vervollständigen, aber sie entscheidet sich dagegen – sie hat nur 1 Schrein im Vorrat und die Zusammenführung eines Satzes Drachen-Spielsteine würde ihr erlauben, 2 Schreine zu errichten, als wartet sie lieber, bis sie einen weiteren Schrein hat. Außerdem erhält sie auch mehr SP, wenn sie mehr Drachen-Spielsteine zusammenführt.



Schreine werten



Bei Spielende sind Schreine auf der **ersten Etage** 1 SP wert. Schreine auf der **zweiten Etage** sind 2 SP wert. Und Schreine auf der **dritten (oder einer höheren) Etage** sind 3 SP wert.



Es darf nie **mehr als 1 Schrein** auf einem Spielstein stehen. Außerdem darfst du keine Schreine auf verdeckten Spielsteinen errichten, die du in einem **früheren Zug** zusammengeführt hast. Nur sofort nach der Zusammenführung von Spielsteinen, kannst du auf diesem Satz Schreine errichten.

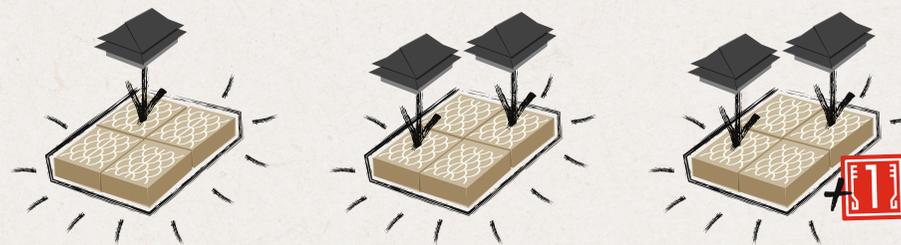
Schreine errichten

Solltest du bei der **Zusammenführung** von passenden Spielsteinen mindestens einen Schrein in deinem **Schrein-Vorrat** haben, darfst du auf einem oder mehreren der Spielsteine, die du **gerade zusammengeführt** hast, **Schreine errichten**.

Die **Anzahl** an Schreinen, die du errichten darfst, hängt von der **Art** der Spielsteine ab, die du zusammengeführt hast:

- Zusammengeführter Satz **Kastenspielsteine**: 1 Schrein
- Zusammengeführter Satz **Spezialspielsteine**: 2 Schreine

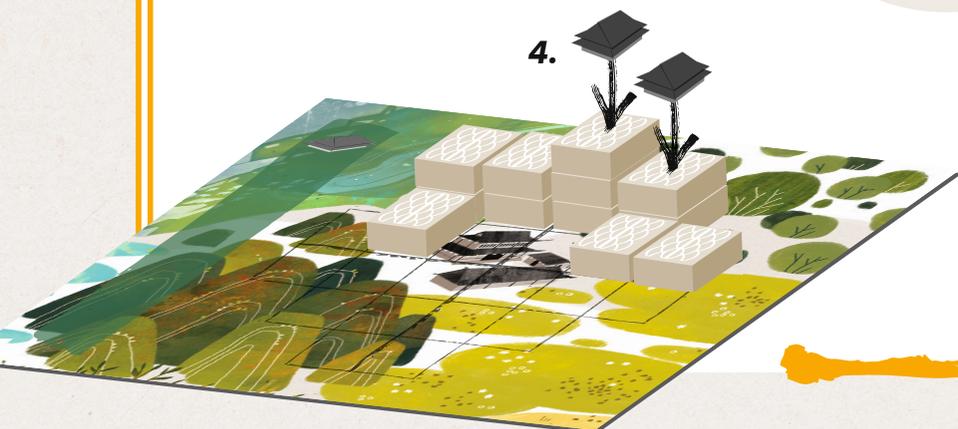
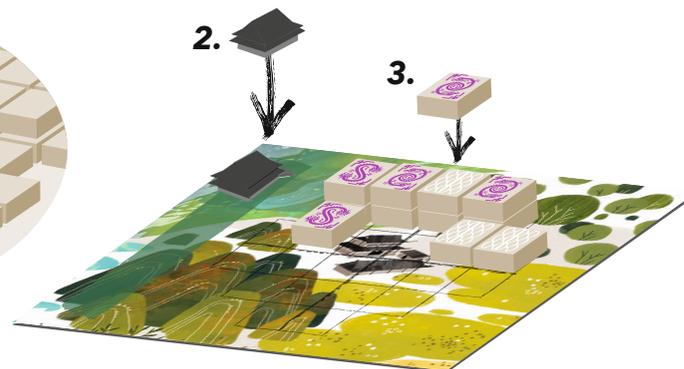
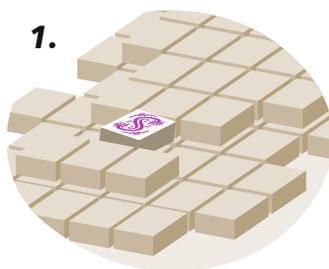
Wenn du einen Satz Drachen zusammengeführt hast, erhältst du **1 SP zusätzlich**; nimm ihn dir aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen SP-Vorrat, zusätzlich zu den normalen SP, die du für die Zusammenführung der Spielsteine bekommst.



Bei **Spielende** ist jeder Schrein in deiner Burg eine bestimmte Anzahl **Punkte** wert, **abhängig von der Etage**, auf der er errichtet wurde! Aber denke daran: Sobald du einmal einen Schrein auf einem verdeckten Spielstein errichtet hast, kannst du **keine weiteren Spielsteine** mehr darauf errichten.

Beispiel (Teil 2)

In ihrem nächsten Zug führt Anna die Aktion „Spielstein und Schrein“ aus. Sie nimmt einen verfügbaren Drachen-Spielstein aus der obersten Etage der Drachenburg (1), danach nimmt sie einen Schrein aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn in ihren Schrein-Vorrat (2).



Da sie nun 2 Schreine im Vorrat hat, möchte sie jetzt eine Zusammenführung durchführen. Sie setzt den gerade genommenen Spielstein, um ihren Satz Drachen zu vervollständigen (3). Für diesen Satz aus 5 Spielsteinen erhält sie 3 SP + 1 SP, weil es Drachen-Spielsteine sind, insgesamt also 4 SP. Außerdem errichtet sie 2 Schreine, einen auf der zweiten Etage und einen auf der dritten (4). Das wird ihr bei Spielende viele Punkte bringen. Guter Zug!

Geister und Drachen

Wenn ihr nach euren ersten Partien mit den Basisregeln vertraut seid, solltet ihr die **Geister-** und **Drachenkarten** dazunehmen. Allerdings solltet ihr auch dann erst mit den einfacheren Karten beginnen, die mit  markiert sind.

Die Gunst der Geister

Die **Geisterkarte** gewährt allen Spielern eine **Geistermacht**, die sie während der Partie nutzen können. Jederzeit während deines Zugs – **zusätzlich** zu deiner Aktion – kannst du die Gunst der Geister erbitten, indem du **die Geistermacht aktivierst**. Dafür musst du **1 offen liegenden Spielstein** von deinem Gebiets-Tableau oder **1 Schrein aus deinem Schrein-Vorrat abwerfen**. Du kannst den Geist nur **einmal pro Zug** aktivieren.

Wichtig: Es ist verboten, eine Geistermacht zu aktivieren, um **einen Spielstein aus deinem Gebiet loszuwerden**, ohne die Effekte dieser Geistermacht anzuwenden.

Hinweis: Dank der Aktivierung bestimmter Geistermächte kann es vorkommen, dass du mehr als einen Satz aus mindestens 4 Spielsteinen in einem einzigen Zug erzeugst; diese Sätze müssen, sobald sie entstehen, zusammengeführt werden. Das bedeutet, dass du möglicherweise weitere Zusammenführungen auslösen kannst!

Alle **Geistermächte** des Spiels werden auf den Seiten 12 und 13 erklärt.



Den Drachen huldigen

Die **Drachenkarte** ermöglicht dir einen zusätzlichen Weg, **Punkte zu sammeln**, wenn du **deine Burg auf eine Weise baust**, die den Drachen gefällt. Beispielsweise sollst du eine symmetrische Burg bauen oder dafür sorgen, dass bestimmte Spielsteine am Ende der Partie offen liegen.

Diese Bonuspunkte werden **nach dem Spielende** vergeben. Sie können dir helfen, an vor dir liegenden Gegnern vorbeizuziehen, also habe sie beim Bau deiner Burg immer im Blick!

Alle **Drachenkarten** des Spiels werden auf den Seiten 14 und 15 erklärt.



Eine Geistermacht aktivieren

Um eine Geistermacht zu aktivieren, musst du entweder **1 offen liegenden Spielstein** von deinem Gebiet abwerfen ...



... oder **1 Schrein** aus deinem **Schrein-Vorrat** abwerfen.



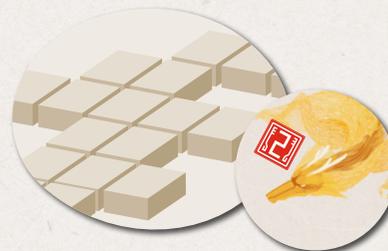
Wenn ihr richtig sicher im Spiel seid, könnt ihr auch ausprobieren, mit **mehr als 1 Geister- und/oder Drachenkarte** zu spielen. Mehr **Geister** geben euch mehr **strategische Möglichkeiten**, während mehr **Drachen**, falls ihr allen huldigen wollt, euch eine **größere Spielherausforderung** bieten! Versucht es mal ... wenn ihr es wagt.



Spielende

Wenn zu Beginn des Zugs **irgendeines Spielers** die Drachenburg nur noch **Spielsteine in der untersten Etage** hat, naht das Spielende. Alle Spieler haben nun eine zusätzliche Aktionsmöglichkeit: Als **Aktion** kann ein Spieler in seinem Zug die Aktion „**Den Drachen herbeirufen**“ ausführen.

- **Den Drachen herbeirufen:** Nimm das **Plättchen** von der **Zeitleiste**, das am weitesten rechts liegt. Jedes Plättchen ist bei Spielende **2 SP** wert.



Auslösen der letzten Runde



Wenn das **Ausrufezeichen** sichtbar wird, löst das die **letzte Runde** aus.

Du darfst natürlich stattdessen weiterhin **eine beliebige der bisher möglichen Aktionen** wählen. Wenn es **keine Spielsteine mehr** in der Drachenburg gibt, **MUSST** du „Den Drachen herbeirufen“.

Sobald durch die Aktion „Den Drachen herbeirufen“ das Ausrufezeichen auf der Zeitleiste sichtbar wird, wurde der **Uralte Drache herbeigerufen**, und die Partie wird **bald enden** (siehe *Auslösen der letzten Runde*, links). Die Partie geht noch so lange mit Spielzügen weiter, bis der Spieler **rechts** vom Startspieler seinen nächsten Zug beendet hat (auf diese Weise hatten alle Spieler dieselbe Anzahl an Zügen). Die Spieler dürfen nach wie vor die Aktion „Den Drachen herbeirufen“ wählen. Sie ziehen dann Plättchen vom verbliebenen Stapel auf dem letzten Feld der Zeitleiste.

Nachdem alle Spieler ihren letzten Zug durchgeführt haben, **zählt jeder seine Punkte zusammen:**

gesammelte **SP-Plättchen** + errichtete **Schreine** +

gesammelte **Zeitplättchen** + Bonuspunkte durch erfüllte **Drachenkarte**

Der Spieler mit den **meisten Punkten** ist der **Gewinner!**

Bei **Gleichstand** gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der **die meisten Stapel Spielsteine** mit einem **verdeckten Stein** oben besitzt. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der die **meisten Schreine** in seinem Gebiet hat. Sollte selbst dann noch Gleichstand herrschen, wird der Sieg geteilt.



Gibt es keine Spielsteine, die dich interessieren, aber du möchtest das **Spielende** auch **nicht näher** kommen lassen, kannst du die Aktion „**Spielstein abwerfen**“ ausführen. Auf diese Weise bekommst du immer noch **Punkte dazu**, beschleunigst aber das **Heranrücken des Spielendes** nicht! Du kannst diese Aktion auch nutzen, um einen Spielstein zu entfernen, den einer der anderen Spieler braucht!



Credits

Autoren: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci

Illustration: Cinyee Chiu

Grafik-Design: Heiko Günther, Noa Vassalli

3D-Modell des Schreins: Paolo Lamanna

Redaktion: Lorenzo Silva

Produktionsleitung: Alessandro Pra'

Spielregel: Alessandro Pra', William Niebling

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Michael Kröhnert

Redaktion und Lektorat: Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Grafische Bearbeitung: Kristina Lanert



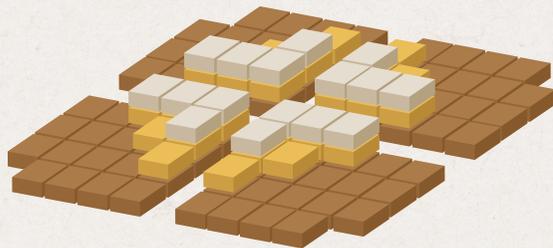
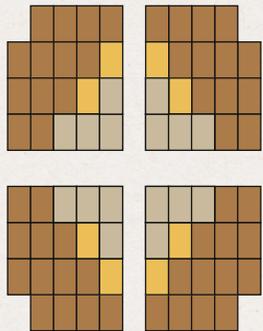
Besonderer Dank an:

Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallese, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliaari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano und viele andere!

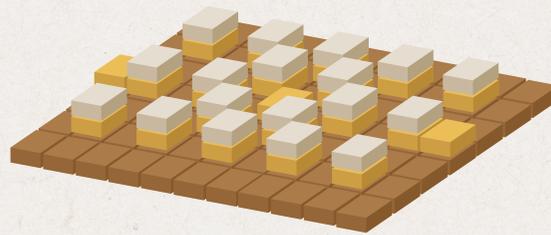
www.horrible-games.com

Beispiele für Drachenburgen

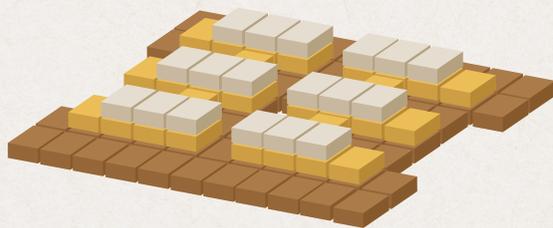
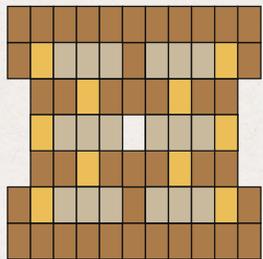
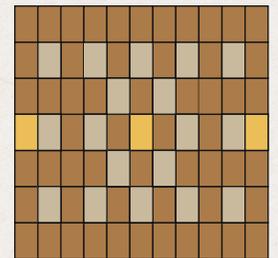
Hier sind ein paar Beispiele für Drachenburgen. Um sie zu bauen, könnt ihr den „leeren“ Hauptspielplan nutzen. Aber natürlich könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und eigene Burgen entwerfen! Als grobe Richtschnur funktionieren Burgen für **2 Spieler** am besten, wenn sie **65-80 Spielsteine** in der ersten Etage haben. Burgen für **3 Spieler** sollten **50-70 Spielsteine** in der ersten Etage haben, Burgen für **4 Spieler** ungefähr **40-55**. In den beiden oberen Etagen sollte es nicht zu viele Reihen mit einer großen Anzahl angrenzender Steine (6 oder mehr) geben. Bei zu vielen solcher Reihen besteht das Risiko, dass es in den oberen Etagen nicht genügend verfügbare Spielsteine gibt.



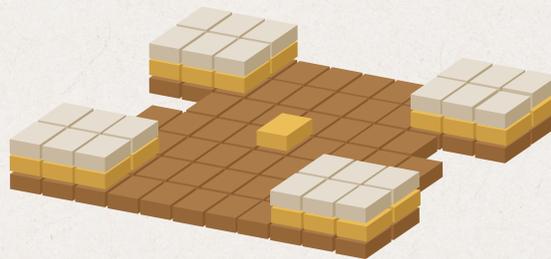
DIE VIER JAHRESZEITEN - IDEAL FÜR 2 SPIELER



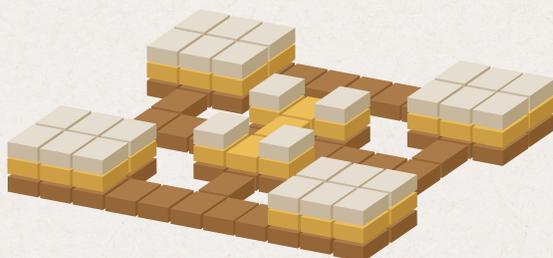
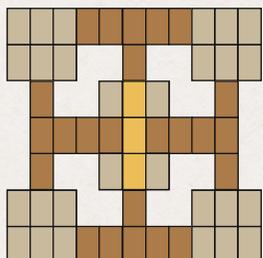
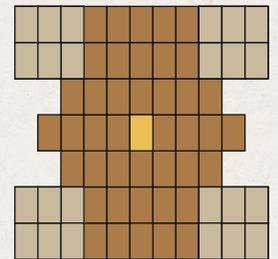
TAUSEND TÜRME - IDEAL FÜR 2 SPIELER



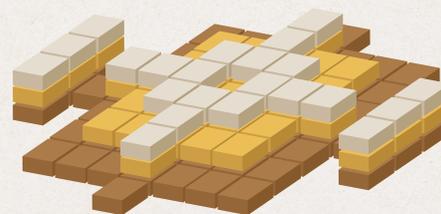
DIE KASERNE - IDEAL FÜR 2 SPIELER



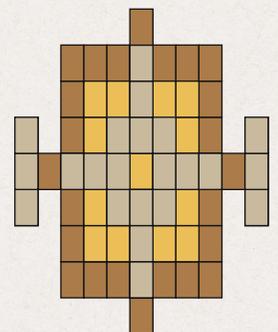
DIE SÄULEN DER SCHÖPFUNG - IDEAL FÜR 2 SPIELER

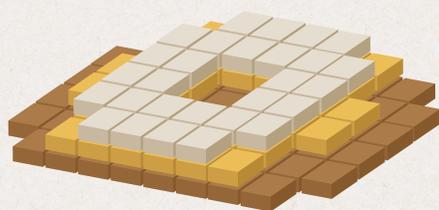
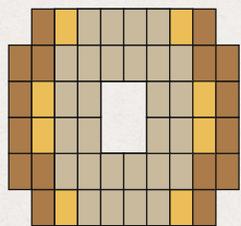


DIE FESTUNG - IDEAL FÜR 3 SPIELER

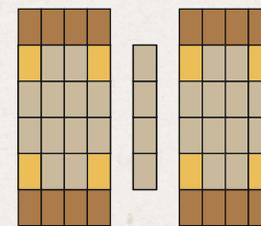
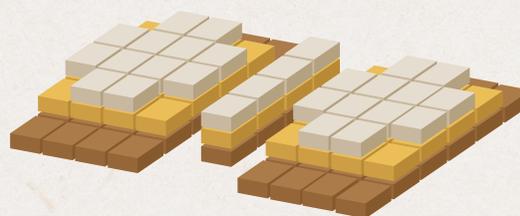


DAS BLOCKHAUS - IDEAL FÜR 3 SPIELER

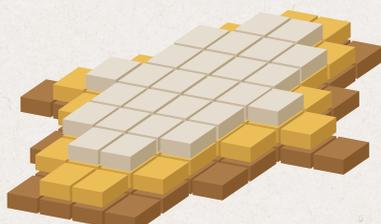
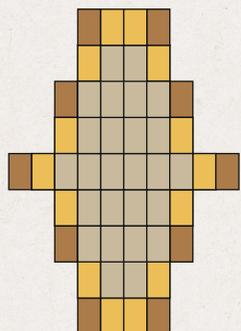




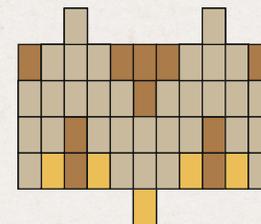
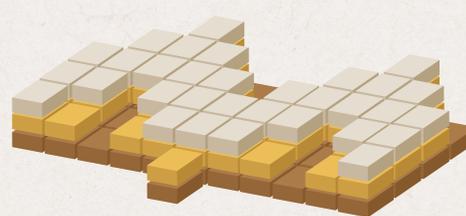
EXERZIERPLATZ - IDEAL FÜR 3 SPIELER



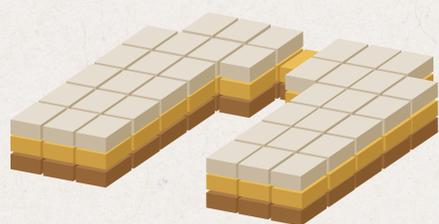
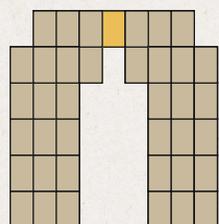
DER BERGFRIED - IDEAL FÜR 3/4 SPIELER



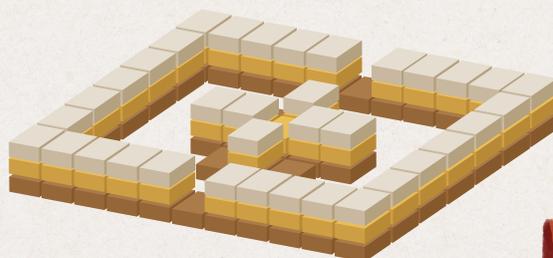
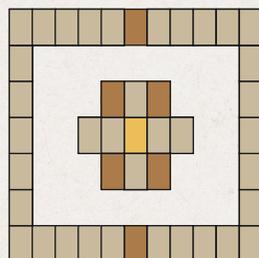
DER KOPF DES DRACHEN - IDEAL FÜR 4 SPIELER



ABTEI DES ABGRUNDS - IDEAL FÜR 4 SPIELER



DIE TORE DES SCHICKSALS - IDEAL FÜR 4 SPIELER



DIE VERBOTENE STADT - IDEAL FÜR 4 SPIELER



Beschreibung der Geistermächte



GEIST DER SCHÖNHEIT

Du darfst einen Satz aus 4 oder mehr Kastenspielsteinen mit demselben Wert zusammenführen (anstatt 4 oder mehr Spielsteine der gleichen Art wie üblich); du darfst bis zu 2 Schreine darauf errichten und du bekommst 1 SP zusätzlich (als ob sie ein Satz Drachen wären).



GEIST DES WINDES

Du darfst 1 offenen Spielstein verdecken (er zählt nicht als zusammengeführt). Dann versetzt du 1 Schrein, den du bereits errichtet hast, auf einen anderen Spielstein in deinem Gebiet (die üblichen Regeln zum Errichten von Schreinen gelten).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich einen Schrein auf dem eben verdeckten Spielstein errichten? **Nein.**
- Darf ich einen Schrein auf den Spielstein versetzen, den ich gerade verdeckt habe? **Ja, das darfst du.**



GEIST DER STÄRKE

Versetze bis zu 2 Spielsteine in deiner Burg (offen oder verdeckt) auf beliebige andere Felder in deinem Gebiet (die Setzregeln gelten unverändert). Ob es dabei zu Zusammenführungen von Sätzen kommt, überprüfst du erst, nachdem du den Geist der Stärke eingesetzt hast.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich einen Spielstein auf ein leeres Feld in meinem Gebiet setzen? **Ja, das darfst du.**
- Darf ich einen Spielstein auf einen offenen Spielstein setzen? **Nein, denn du musst die üblichen Setzregeln befolgen.**
- Darf ich den zweiten Spielstein, den ich versetzen darf, auf den ersten setzen, den ich gerade bewegt habe? **Wenn der erste, den du versetzt hast, verdeckt war, dann ja. Lag er jedoch offen, ist die Antwort nein.**
- Darf ich einen Spielstein mit Schrein darauf versetzen? **Nein, darfst du nicht.**



GEIST DER ELEGANZ

Für den Rest dieses Zugs darfst du, wenn du einen Spielstein aus der Drachenburg nimmst, auch Spielsteine nehmen, bei denen nur eine ihrer kurzen Seiten frei ist (die also eigentlich nicht verfügbar sind); du musst das in diesem Zug mindestens einmal machen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich einen ersten Spielstein mit dem Geist der Eleganz nehmen und dann als zweiten Spielstein einen nehmen, den ich gerade freigelegt habe, bei dem ebenfalls nur 1 kurze Seite frei ist? **Ja, darfst du. Einmal aktiviert, bleibt der Geist der Eleganz den gesamten Zug über aktiv.**



GEIST DER TÄUSCHUNG

Wenn du die Aktion „Spielstein-Paar“ ausführst, darfst du als zweiten Spielstein einen der Spielsteine nehmen, die angrenzend zum ersten liegen (auch wenn er nicht identisch und/oder verfügbar ist).



GEIST DER VERÄNDERUNG

Du kannst 1 Spezialspielstein (Wind, Jahreszeit oder Drache) so behandeln, als ob er eine beliebige Art hätte, um einen Satz zusammenzuführen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich einen Spezialspielstein als etwas anderes betrachten, um zu verhindern, dass ich einen Satz Spielsteine zusammenführen muss? **Nein, den Geist der Veränderung darfst du nur einsetzen, wenn du damit einen Satz zusammenführen kannst.**
- Was, wenn ich trotzdem einen Satz zusammenführe, aber nur 1 bestimmten Spielstein aus diesem Satz heraushalten möchte? **Die Antwort ist dieselbe wie oben: Nein, das geht nicht! Der Spielstein, den du mit dem Geist der Veränderung „verwandelst“, muss Teil des zusammengeführten Satzes sein.**



GEIST DES GLAUBENS

Errichte 1 zusätzlichen Schrein, wenn du einen Satz Spielsteine zusammenführst (die Regeln zum Errichten von Schreinen gelten wie üblich).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich diesen zusätzlichen Spielstein auch auf einem verdeckten Spielstein eines in einem früheren Zug zusammengeführten Satzes errichten?
Nein, der Schrein muss auf dem Satz errichtet werden, den du gerade zusammengeführt hast, wenn du den Geist des Glaubens aktivierst.
- Was, wenn ich in diesem Zug mehr als einen Satz zusammenführe?
In diesem Fall darfst du dir für den Schrein irgendeinen Spielstein aussuchen, der in einem dieser Sätze liegt.
- Wenn ich einen Satz Spezialspielsteine zusammenführe, darf ich dann einen dritten Schrein zusätzlich zu dem zusätzlichen Schrein errichten? **Ja, darfst du. Der Geist des Glaubens erlaubt dir, 1 zusätzlichen Schrein zu errichten, zusätzlich zu jeglichen Schreinen, die du normalerweise errichten darfst.**



GEIST DER ZERSTÖRUNG

Wirf 1 verfügbaren Spielstein aus der Drachenburg ab.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich einen Spielstein aus der Drachenburg abwerfen, um an einen zuvor nicht erreichbaren Spielstein heranzukommen?
Ja, das kannst du! Das ist der Hauptnutzen dieser Macht.
- Darf ich den letzten Spielstein einer Etage der Drachenburg abwerfen, um an den darunterliegenden heranzukommen?
Ja, das darfst du.
- Wenn die Drachenburg nach dem Einsatz dieser Macht auf 1 Etage reduziert wurde, darf ich dann die Aktion „Den Drachen herbeirufen“ in diesem Zug ausführen? **Ja, darfst du.**



GEIST DER TIEFE

Wenn du die Aktion „Spielstein-Paar“ ausführst, darfst du als deinen zweiten Spielstein einen nehmen, der die gleiche Art wie dein erster hat (selbst wenn er nicht identisch ist).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf ich den Geist der Tiefe aktivieren, um einen zweiten Spielstein zu nehmen, der identisch zum ersten ist, einfach, um einen Spielstein aus meinem Gebiet loszuwerden?
Ja, darfst du. Aber das ist ein sehr spezieller Fall!



GEIST DER GEWITZTHEIT

Du darfst einen Satz aus nur 3 statt 4 Spielsteinen gleicher Art zusammenführen. Du erhältst 2 SP. Die Anzahl an Schreinen, die du errichten darfst, hängt wie üblich von der Art der Spielsteine ab, die du zusammenführst.

Beschreibung der Drachenkarten



DRACHE DER DEMUT

Du erhältst 1 Punkt pro Schrein, der auf einem Stapel Spielsteinen steht, der zu mindestens 1 höheren Stapel angrenzend ist (diagonal gilt nicht).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Wenn ein Schrein auf einem Stapel steht, an den mehr als 1 höherer Stapel angrenzt, bekomme ich dann mehr Punkte?
Nein, jeder Schrein kann für diese Drachenkarte nur 1 SP bringen.
- Darf ein höherer Stapel bei dieser Drachenkarte auch mehr als 1 Schrein „auslösen“? **Ja, jeder Schrein, der auf einem Stapel mit mindestens 1 höheren, angrenzenden Stapel steht, ist 1 zusätzlichen SP wert; es ist egal, ob der höhere Stapel mit anderen Schreinen „geteilt“ wird.**
- Wenn der angrenzende Stapel zwar höher als der Stapel ist, auf dem der Schrein steht, aber die Spitze des Schreindaches trotzdem höher ist, zählt dieser Schrein dann? **Ja, denn nur die Höhe der Spielsteinstapel zählt.**



DRACHE DER RECHTSCHAFFENHEIT

Wähle eine Reihe und eine Spalte in deinem Gebiet. Du erhältst 1 SP pro Schrein in diesen Zeilen. Pro Reihe/Spalte, die komplett mit Schreinen gefüllt ist, erhältst du 2 SP zusätzlich.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Müssen alle Schreine angrenzend zueinander sein, damit die Bedingung dieser Drachenkarte gilt?
Nein, du zählst einfach, welche in derselben Reihe/Spalte sind.
- Darf ein Schrein in Reihe und Spalte „geteilt“ werden und zählt trotzdem für beide? **Ja. Wenn ein Schrein sowohl in deiner gewählten Reihe als auch Spalte steht, wird er bei beiden gewertet.**



DRACHE DER STILLE

Du erhältst 1 SP pro einzelner Gruppe (aus mindestens 1 Spielstein) von verdeckten, angrenzenden Spielsteinen in deinem Gebiet.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Sind zwei diagonal angrenzende Spielsteine Teil derselben Gruppe?
Nein, Diagonalen zählen nicht.
- Wenn sie angrenzend sind, aber auf unterschiedlichen Etagen, zählen sie dann im Sinn des Drachen der Stille als angrenzend? **Ja, das tun sie.**
- Können offene Spielsteine Gruppen aus verdeckten Spielsteinen trennen? **Ja. Du darfst sogar einen Spielstein oben auf andere Spielsteine setzen, um einen einzelnen Satz in zwei aufzuteilen.**



DRACHE DER TAPFERKEIT

Du erhältst 1 SP pro Stapel Spielsteine in deinem Gebiet, der nicht angrenzend zu Stapeln mit derselben oder größerer Höhe ist.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Darf auf einem Stapel Spielsteine, der potenziell für diese Drachenkarte gültig ist, ein Schrein stehen?
Ja, wenn der Stapel Spielsteine höher ist als alle angrenzenden Stapel.
- Zählt der Schrein auch zur Höhe des Stapels?
Nein, er zählt nicht mit. Nur Spielsteine zählen.



DRACHE DER HERRSCHAFT

Aus jeder Kaste (Krieger, Händler und Bauern) wählst du 1 offenen Spielstein deines Gebiets, der in der dritten Etage oder höher liegt. Du erhältst SP in Höhe der Werte auf diesen Spielsteinen.



DRACHE DER KRAFT

Pro Kaste (Händler, Krieger und Bauern) suche 1 Gruppe aus angrenzenden offenen Spielsteinen dieser Kaste in deinem Gebiet und zähle den Wert auf diesen Spielsteinen zusammen.

Vergleiche deine Summe mit den Summen der Spieler links und rechts von dir. Du erhältst je 2 SP pro Kaste, bei der du eine höhere Summe als ein Nachbar hast, oder je 1 SP pro Gleichstand. Wenn du beispielsweise einen Gesamtwert von 10 bei Händlern hast, der Spieler links von dir insgesamt 9 bei Händlern, erhältst du 2 SP. Hat der Spieler rechts von dir ebenfalls 10 bei Händlern, würdest du noch 1 SP bekommen, also insgesamt 3.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Wenn wir nur zu zweit spielen, bekomme ich dann die Punkte für eine Mehrheit doppelt?
Nein, in diesem Fall vergleicht ihr beide die Werte nur einmal.
- Muss ich alle offen liegenden Spielsteine jeder Kaste zusammenrechnen und diesen Wert mit den Spielern links und rechts von mir vergleichen? **Nein, es zählt nur 1 Gruppe mit offenen, angrenzenden Spielsteinen deiner Wahl jeder Kaste.**
- Wenn ich gar keinen Spielstein einer bestimmten Kaste habe, zählt das dann als Gleichstand zu Spielern, die dort ebenfalls keine Spielsteine haben? **Nein, du musst mindestens 1 offenen Spielstein einer Kaste haben, um an den Mehrheitsvergleichen teilzunehmen.**
- Wenn ich einen höheren Wert als der Spieler rechts von mir habe, aber gegen den Spieler links von mir verliere (bzw. umgekehrt), bekomme ich dann trotzdem Punkte? **Ja, 2 Punkte.**



DRACHE DES WISSENS

Du erhältst 2 SP pro unterschiedlichem offenen Spezialspielstein in deinem Gebiet.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Wenn ich zwei offene Spezialspielsteine gleicher Art habe (z. B. Winde) aber unterschiedliche Symbole (z. B. Regen und Sturm), wie viele SP sind sie dann wert? **4 SP, denn es sind ja 2 unterschiedliche Symbole, selbst wenn die Spielsteine von derselben Art sind.**
- Was ist die Höchstzahl SP, die ich mit dieser Drachenkarte erreichen kann? **Es gibt 3 Arten Spezialspielsteine mit 11 unterschiedlichen Symbolen (4 Winde, 4 Jahreszeiten, 3 Drachen). Also könntest du bis zu 22 SP bekommen.**



DRACHE DER HARMONIE

Du erhältst 4 SP pro Richtung, in der deine Spielsteinauslage beidseitig der fetten schwarzen Linie in der Mitte deines Gebiets symmetrisch ist, plus 2 SP pro Richtung, in der deine Schreinauslage symmetrisch ist.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Ist es wichtig, ob meine Spielsteine offen oder verdeckt liegen?
Nein, das ist egal. Wichtig ist die Lage der Steine in deinem Gebiet, egal ob sie offen oder verdeckt liegen.
- Was ist mit den Schreinen? Müssen sie auf derselben Höhe stehen, um als symmetrisch zu gelten oder reicht es, wenn sich ein symmetrisches Muster ergibt, wenn man von oben guckt? **Sie müssen auf derselben Höhe sein.**
- Zählt auch eine Symmetrie auf einer Seite meines Gebiets?
Nein, für die Symmetrie zählt nur das Kreuz aus etwas fetteren Linien in der Mitte deines Gebiets.



DRACHE DER HINGABE

Du erhältst 1 SP pro Schrein in deinem Gebiet mit mindestens 1 angrenzenden offenen Drachen-Spielstein.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Wenn neben einem Schrein mehr als 1 Drachen-Spielstein ist, bekomme ich dann mehr Punkte? **Nein, jeder Schrein kann für diese Karte nur 1 SP bringen.**
- Darf 1 Drachen-Spielstein bei dieser Drachenkarte mehr als 1 Schrein „auslösen“? **Ja, jeder Schrein mit mindestens 1 angrenzenden Drachen-Spielstein ist 1 zusätzlichen SP wert; es ist egal, ob der Drachen-Spielstein mit anderen Schreinen „geteilt“ wird.**



DRACHE DER TAPFERKEIT

Du erhältst 1 SP pro Schrein, der am Rand deines Gebiets steht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Müssen die Schreine auf einem Spielstein der ersten Etage errichtet sein wie auf der Karte? **Nein, sie müssen lediglich am Rand deines Gebiets sein.**

Spielübersicht

Übersicht: Zug

1. IN DEINEM ZUG MUSST DU:

- EINE AKTION AUSFÜHREN
 - A - Spielstein-Paar
 - B - Spielstein und Schrein
 - C - Spielstein abwerfen
 - D - Den Drachen herbeirufen (wenn nur 1 Etage übrig ist)
- DIE GESAMMELTEN SPIELSTEINE IN DEIN GEBIET SETZEN

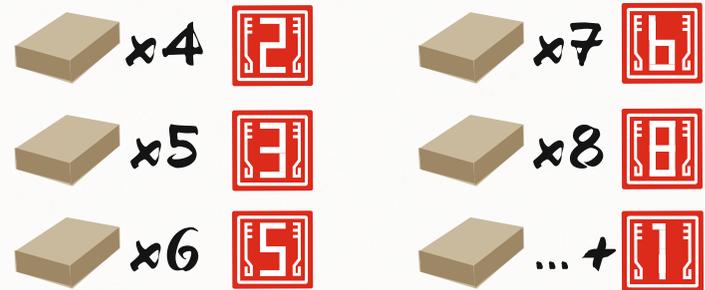
2. HAST DU EINEN SATZ AUS MINDESTENS 4 SPIELSTEINEN ERZEUGT:

- DU MUSST DIESE SPIELSTEINE ZUSAMMENFÜHREN, DANACH
- DARFST DU SCHREINE ERRICHTEN

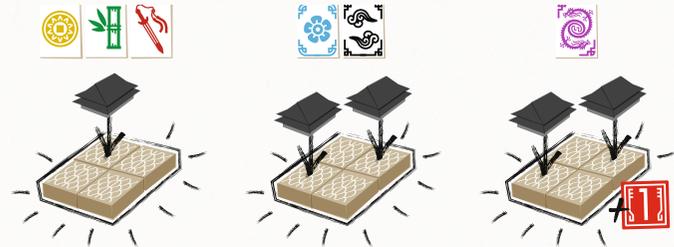
WANN IMMER DU IN DEINEM ZUG WILLST, DARFST DU:

- EINE GEISTERMACHT AKTIVIEREN (KANN SCHRITT 2 AUSLÖSEN)

Sätze werten

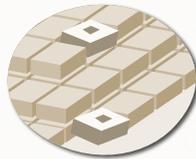


Schreine errichten (von Spielstein-Art abhängig)

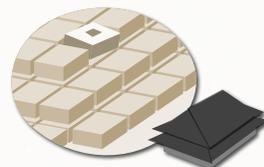


Übersicht: Aktionen

A - SPIELSTEIN-PAAR



B - SPIELSTEIN UND SCHREIN



C - SPIELSTEIN ABWERFEN



D - DEN DRACHEN HERBEIRUFEN (WENN NUR 1 ETAGE ÜBRIG IST)



Endwertung

