
Flamecraft
DUALS
Spielanleitung

Zeit für ein Duell!

Nur eines lieben die Drachen mehr, als zu werkeln, zu backen und zu brauen: Zeit mit ihren engsten Freunden zu verbringen.

In *Flamecraft Duals* zieht ihr farbenfrohe Drachenchips aus einem Beutel und legt diese auf den Spielplan, um bestimmte Muster zu bilden. Wenn ihr eure Drachen clever anfeuert, könnt ihr ihre Spezialfähigkeiten zu euren Gunsten nutzen. Wurde der letzte Drache gezogen, entscheidet sich, wer gewinnt: Wer die wertvollsten Läden gesammelt hat, geht siegreich aus der Partie hervor!

Spielmaterial

1 BOX / SPIELPLAN

1 ANLEITUNG



1 BRUNNEN-STATUE



42 LADEN-KARTEN



6 BRUNNEN-KARTEN



Design: Manny Vega
Art: Sandara Tang
Development: Luke Laurie
Production: Peter Vaughan, Lauren Ino
Cardboard Alchemists: Brad Brooks, Nicole Cutler, Judy Neff, Rozie Pocket, Christian Strain, Sarah Young
Rulebook Layout: Jason Harris
Special Thanks: Oniro

Playtesting: Elli Burns, Torre Castle, Faith Chang, Áxel Cisneros, Joshua Cobb, Ben Cuff, Audrey Despins, Ellis Downs, Wot Fanar, Ike Halderan, Matthew Justice, Maximus Laurie, Odessa Laurie, Stephanie Noack, Anna Palmer, Chris Park–Thomas, Mike Vander Veen, Lies van Kessel, Oliver Vega

Asmodee Deutschland
Marvin Pietsch, Veronika Stallmann, Max Breidenbach und Steffen Trzensky



1 BEUTEL FÜR DIE DRACHENSTEINE

36 WERKELDRACHEN-STEINE (JE 6 EINER FARBE)





6 DUALINDWURM-STEINE

1 BUDDY-STEIN



6 MÜNZEN



3 ÜBERSICHTS-KARTEN



8 SCHMUCKDRACHEN-KARTEN



2 KARTENHALTER (NICHT ABGEBILDET)



Aufbau

SO BAUT IHR AUF:

1. Öffnet die Schachtel und entnehmt die Spielhilfen, die 6 Münzen, die Ladenkarten und den Beutel mit den Drachensteinen (Werkeldrachen– und Dualindwurmsteine).
2. Legt den Spielplan zwischen euch.
3. Nehmt jeweils 1 Spielhilfe und 3 Münzen.
4. Mischt die Ladenkarten und legt sie verdeckt neben den Spielplan.
5. Zieht jeweils 2 Ladenkarten und nehmt sie auf die Hand. Haltet diese Karten voreinander geheim.

DRACHENSTEINE

6 Falls ihr nicht im Glanzmodus spielt, entfernt den Stein von Buddy aus dem Beutel.



7 Nehmt 1 Werkeldrachenstein jeder Farbe (also insgesamt 6) aus dem Beutel und legt sie zufällig auf die 6 Startfelder des Spielplans.

8 Nehmt erneut 1 Drachenstein jeder Farbe aus dem Beutel und legt sie neben den Spielplan. Diese Drachensteine kommen eventuell am Spielende zum Einsatz.

4 Legt alle anderen Steine in den Beutel (24 Werkeldrachensteine und 6 Dualind–wurmsteine). Mischt den Beutel gut durch und legt ihn neben den Spielplan.

WER FÄNGT AN?

Zieht jeweils einen Drachenstein aus dem Beutel. Wer den Drachenstein gezogen hat, der auf der Anfeuerleiste (auf der Spielhilfe) weiter oben ist, beginnt die Partie. Bei einem Gleichstand zieht ihr noch mal. Wird ein Dualindwurmstein gezogen, dann gilt dieser als das höhere seiner 2 Symbole. Außerdem gewinnt er Gleichstände. Nachdem ihr bestimmt habt, wer beginnt, legt die gezogenen Drachensteine zurück in den Beutel.





Grisu zieht einen Dualindwurm mit Kristall und Eisen.



Ohnezahn zieht einen Eisen–Drachen.

Da 💎 *auf der Anfeuerleiste höher steht als* 🛡, *fängt* ***Grisu*** *an.*





Übersicht



Dein Ziel ist, der begabteste und cleverste Drache zu werden.
Ihr seid abwechselnd am Zug und zieht dabei Drachensteine aus dem Beutel und wertet Ladenkarten. Dies tut ihr so lange, bis entweder der Beutel oder der Kartenstapel leer ist.

Ein Zug

Jeder deiner Züge hat **3 Phasen,** die du in folgender Reihenfolge ausführen musst: AKTIONSPHASE, WERTUNGSPHASE und AUFFÜLLPHASE.

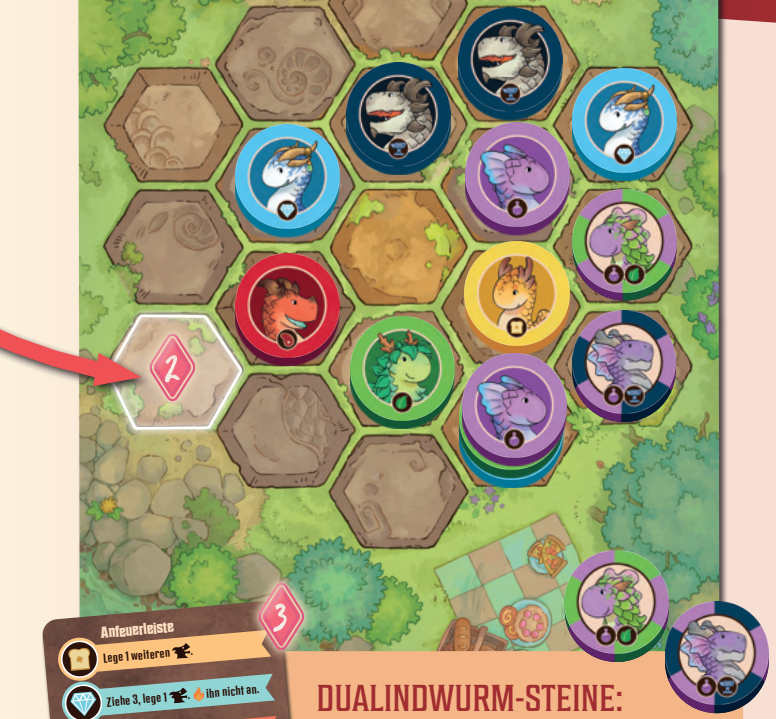
Jedes Mal, bevor du AUFFÜLLST, darfst du 1 MÜNZE ( ) AUSGEBEN.

AKTIONSPHASE

1. **Ziehe** blind einen Drachen aus dem Beutel und schaue ihn dir dann an. Welcher Drache möchte mit dir spielen?

2. **Lege** den gezogenen Drachen auf den Spielplan. Du darfst ihn auf ein freies Feld oder auf einen Stapel legen.
Ein Stapel darf aber nie mehr als 3 Drachensteine hoch sein.

3. **Feuer den Drachen an,** den du gerade gelegt hast. Das bedeutet, dass du seine Spezialfähigkeit nutzen darfst. Einen Drachen anzufeuern ist optional.



DUALINDWURM-STEINE:

Dualindwürmer haben immer zwei Symbole. Beim Anfeuern wählst du ***1*** *der Symbole für die Spezialfähigkeit.* ***Du darfst nicht beide Spezialfähigkeiten nutzen.***

STEINSTAPEL:



Wenn du Steine auf dem Spielplan bewegst, dürfen danach auf keinem Feld mehr als 3 Steine liegen. ***Spezialfähigkeiten beziehen sich immer auf den obersten Stein eines Stapels*** *(dieser kann sich im Laufe des Zuges ändern – siehe EISEN auf S. 9).*

BENACHBARTE STEINE:

2 Steine gelten als benachbart, wenn die Felder, auf denen sie liegen, sich an einer Seite berühren.



SPEZIALFÄHIGKEITEN

BROT: LEGE 1 WEITEREN DRACHEN

Ziehe einen weiteren Drachen aus dem Beutel und lege ihn auf ein freies Feld oder einen Stapel. Dann darfst du den gerade gelegten Drachen anfeuern.

KRISTALL: ZIEHE 3 DRACHEN & LEGE 1

Ziehe 3 Drachen aus dem Beutel. Wähle 1 und lege ihn auf ein freies Feld oder einen Stapel. Lege die übrigen in den Beutel zurück. **Feuere den gerade gelegten Drachen nicht an.**

FLEISCH: BEWEGE 1 BENACHBARTEN DRACHEN AUF EIN BELIEBIGES FELD

Wähle 1 Drachen, der benachbart zum gerade gelegten Drachen liegt, und bewege ihn auf ein beliebiges freies Feld oder einen Stapel. Du darfst den gewählten Drachen sogar auf den Fleisch–Drachen legen, den du gerade gelegt hast.

Nutze die Anfeuer–fähigkeit des gerade gelegten Drachens.







EISEN: BEWEGE 2 BENACHBARTE DRACHEN JE 1 FELD

Wähle 1 oder 2 Drachen, die benachbart zum gerade gelegten Drachen liegen, und bewege sie je 1 Feld weit. Du darfst die gewählten Drachen sogar auf den Eisen–Drachen legen, den du gerade gelegt hast. Du darfst 2 Drachen im selben Stapel wählen – bewege dafür zuerst den obersten Drachen, dann den darunterliegenden.

Beispiel 1:
2 Steine je 1 Feld bewegen.



Beispiel 2:
So darfst du auch den zweiten Stein des Stapels bewegen.

TRANK: TAUSCHE 2 BELIEBIGE DRACHEN

Wähle 2 beliebige Drachen auf dem Spielplan und tausche ihre Position. Du darfst sogar den Trank–Drachen wählen, den du gerade gelegt hast.



BLATT: FEUERE 1 BENACHBARTEN DRACHEN AN

Wähle 1 Drachen, der benachbart zum gerade gelegten Drachen liegt, und feuere ihn an. Feuerst du dadurch einen weiteren Pflanzen–Drachen an, darfst du so lange weiter benachbarte Pflanzen–Drachen anfeuern, bis du einen Drachen mit einer anderen Fähigkeit anfeuerst.

WERTUNGSPHASE

Überprüfe jetzt, ob du Ladenkarten auf deiner Hand werten kannst. Ladenkarten darfst du **nur** in der Wertungsphase werten.

Vergleiche die Muster auf deinen Ladenkarten mit den Mustern, die sich durch die Drachen auf dem Spielplan ergeben. Du darfst die Ladenkarten **beliebig drehen,** um zu sehen, ob auf dem Spielplan ein passendes Muster liegt. Dualindwürmer zählen für jedes Muster als **1 ihrer Symbole.**

Findest du ein Muster aus Drachensteinen auf dem Spielplan, das zu einer deiner Ladenkarten passt, darfst du diese Karte werten. Lege sie offen auf deinen Punktestapel – die Punkte (♥) zählst du am Spielende.

Du darfst beliebig viele Ladenkarten pro Zug werten.





BEISPIEL: 2 LADENKARTEN WERTEN

Katla beendet ihren Zug, indem sie ihre beiden Ladenkarten wertet. Die erste (A) hat ein Muster aus 2 und 1 in ***einer geraden Linie.*** *Dieses erfüllt sie, indem sie den Dualindwurm als zählt. Sie wertet die zweite Karte (B) durch das Muster aus 3 in* ***Dreiecksform*** *und zählt den Dualindwurm dieses Mal als .*

1 MÜNZE FÜR LADENKARTEN AUSGEBEN

Fortuna kann dich manchmal ganz schön hängen lassen – aber Pech lässt sich ja zum Glück durch Reichtum ausgleichen. Du darfst **jederzeit** in deinem Zug 1 ◉ ausgeben, um 2 Ladenkarten zu ziehen. Dann wählst du 2 Ladenkarten auf deiner Hand und legst sie unter den Stapel. **Dies darfst du nicht in der Auffüllphase tun und nur 1 Mal pro Zug.** Aber Silber ist Gold – **am Spielende sind Münzen je 1 ♥ wert!**



Gib 1 Münze aus. Ziehe 2 Karten auf die Hand. Dann wähle 2 beliebige Handkarten und lege sie unter den Stapel.

AUFFÜLLPHASE

Falls du weniger als 2 Ladenkarten auf der Hand hast, ziehe auf 2 Ladenkarten auf. Hast du noch 2 Karten auf der Hand, ziehst du keine neuen. Dann ist dein Gegenüber dran.

BEISPIEL:
EINE MÜNZE IM ZUG AUSGEBEN



Tabaluga hat einen Kristalldrachen angefeuert und zieht 3 Steine aus dem Beutel.



*Jetzt entscheidet Tabaluga sich, seinen Zug zu unterbrechen, und gibt **1 MÜNZE aus, um 2 Karten zu ziehen**. Er behält 1, die er gezogen hat und 1, die er bereits auf der Hand hatte, und legt die restlichen 2 unter den Stapel.*



Nun führt er seinen Zug fort, indem er einen der gezogenen Steine auf den Spielplan legt und die anderen 2 in den Beutel zurücklegt.





Spielende

SPIELENDE AUSLÖSEN: Das Spielende wird ausgelöst, wenn du den letzten Stein aus dem Beutel oder die letzte Karte vom Stapel ziehst. Wenn du das Spielende auslöst, darfst du deinen Zug zu Ende spielen. Wenn du noch Steine ziehen musst, füge dem Beutel die 6 Steine hinzu, die ihr beim Spielaufbau beiseite gelegt habt.

LETZTE WERTUNGSPHASE: Sobald du deinen letzten Zug beendet hast, darf dein Gegenüber noch eine letzte Wertungsphase durchführen und 1 Münze ausgeben, um 2 Ladenkarten zu ziehen und 2 zurückzulegen.

WER GEWINNT?



Zählt die ♥ auf den Ladenkarten in eurem Punktestapel. Jede Münze, die ihr nicht ausgegeben habt, gibt euch +1 ♥. Wer am meisten ♥ hat, gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Karten im Punktestapel hat.
Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg!

BEISPIEL:
ZUSÄTZLICHE SPIELSTEINE ZIEHEN

Es sind noch 3 Drachen im Beutel. Eragon zieht einen Kristall–Drachen. Er feuert ihn an und müsste daher 3 Steine aus dem Beutel ziehen, aber nur noch 2 sind darin.



(A) *Eragon zieht zunächst die verbleibenden 2 Steine.*

(B) *Dann legt er die 6 beiseite–gelegten Steine in den Beutel.*

(C) *Nun zieht er den dritten Stein aus dem Beutel.*

Da der Beutel in seinem Zug leer geworden ist, wird das Spielende ausgelöst, auch wenn nun wieder Steine im Beutel sind.





Glanzmodus

Die Schmuckdrachen wollen mitspielen! Wenn ihr euch bereit fühlt, könnt ihr das Spiel mit dem Glanzmodus erweitern!

AUFBAU

Bevor ihr mit dem normalen Aufbau beginnt, nehmt die 8 Schmuckdrachenkarten aus der Schachtel. Wählt jeweils 1 Schmuckdrachenkarte (egal ob aktiv oder passiv). Legt die 2 gewählten Karten neben den Spielplan und legt die anderen 6 zurück in die Schachtel.



Buddy
Wurde die Karte von **Buddy** gewählt, dann legt ihr seinen Drachenstein in den Beutel.

ERKLÄRUNG

Es gibt 2 Arten von Schmuckdrachen: **aktive** und **passive**. Aktive Schmuckdrachen ermöglichen euch neue Wege, eure Münzen auszugeben. Passive Drachen verändern die Spielregeln. Ihr dürft beide die Fähigkeiten von beiden gewählten Drachen nutzen.

AKTIVE SCHMUCKDRACHEN

Du darfst 1 ◉ ausgeben, um wie üblich 2 Ladenkarten zu ziehen und 2 abzulegen oder um die Fähigkeit eines aktiven Schmuckdrachens zu nutzen. Du darfst weiterhin in jedem Zug immer nur ein Mal 1 Münze ausgeben





PASSIVE SCHMUCKDRACHEN

Diese Schmuckdrachen sind richtig wild und ändern die Spielregeln!



AKTIVE SCHMUCKDRACHEN



STERNENSTAUB

Dieser Effekt wiederholt sich nicht bei der zweiten 🎁. Beendest du deinen Zug mit mindestens 2 Karten, ziehst du keine weiteren.



ROSALI

Du musst gerade einen Drachen gezogen haben, um Rosali zu nutzen.



FLAIR

Dadurch darfst du auch während der Wertungs–phase Drachen bewegen.



COCO

Lege den anderen Drachen zurück in den Beutel.

PASSIVE SCHMUCKDRACHEN



BUDDY

Buddys Stein hat keine 🔥. Beim Werten von Karten darfst du Buddy für 2 Karten als beliebige Warenart werten (sie dürfen unterschiedlich sein).



PESO

Münzen sind am Spielende 0 ♥ wert, aber du erhältst 3 ♥, falls du keine Münzen mehr hast.



MOCHI

Du darfst in einem Zug alle 3 deiner Handkarten werten!



ORAKEL

Wann immer du 1 Karte ziehen darfst, darfst du entweder 1 der offenen Karten nehmen, oder vom Stapel ziehen. Die 2 offenen Karten füllst du erst zum Ende deines Zuges auf, nachdem du deine Hand aufgefüllt hast.

Der Brunnen



Wenn ihr euch gegenseitig richtig herausfordern wollt, könnt ihr mit dem Brunnen spielen. Den Brunnen könnt ihr auch hinzunehmen, wenn ihr im Glanzmodus spielt!

AUFBAU

Entfernt beim Vorbereiten des Beutels 6 weitere Drachensteine (1 jeder Farbe) und legt sie in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Modus nicht. Nachdem ihr die Drachensteine vorbereitet habt, stellt ihr die Brunnenstatue und legt alle 6 Brunnenkarten offen neben den Spielplan.



Brunnenkarten liegen immer offen.

ERKLÄRUNG

In deinem Zug darfst du während der WERTUNGSPHASE eine Brunnenkarte werten, deren Muster erfüllt ist. Lege die entsprechende Brunnenkarte auf deinen Punktestapel. Du darfst nur 1 Brunnenkarte pro Zug werten.

Nimm dann die Brunnenstatue und bewege sie auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan. Nimm dir den Stein, der auf diesem Feld liegt. Liegt dort ein Stapel an Steinen, suchst du dir einen der Steine aus und legst die übrigen zurück in den Beutel. In deinem nächsten Zug ziehst du keinen Stein aus dem Beutel, sondern legst den behaltenen Stein.

Die Brunnenstatue blockiert das Feld, auf dem sie steht. Sie darf nur durch eine Brunnenkarte, nicht aber durch Aktionen bewegt werden.



Solomodus

Im Solomodus nutzt du die Brunnenstatue und die Brunnenkarten. Du kannst den Solomodus nicht mit dem Glanzmodus kombinieren.

AUFBAU

Stelle die Brunnenstatue nach dem Spielaufbau auf das Feld in in der Mitte des Spielplans. Mische die 6 Brunnen–karten und lege nur 1 davon offen neben den Spielplan. Entferne beim Vorbereiten des Beutels 6 weitere Drachensteine (1 jeder Farbe) und lege sie in die Schachtel. Du benötigst sie in diesem Modus nicht.







ERKLÄRUNG

Dein Zug läuft wie im 2–Personen–Spiel ab, doch in diesem Modus hast du kein Gegenüber. Du bist also direkt erneut am Zug.

Die Herausforderung entsteht durch Folgendes: In jedem Zug musst du entweder mindestens 1 Karte werten (Laden– oder Brunnenkarte) oder 1 Münze ausgeben, damit du erneut am Zug bist. Kannst du dies nicht, hast du verloren!

Werte Brunnenkarten wie üblich und befolge die üblichen Regeln für die Brunnenstatue. Decke dann eine neue Brunnenkarte auf.

Du darfst 1 MÜNZE AUSGEBEN, um neue Karten zu ziehen.

Um zu gewinnen, musst du alle Brunnenkarten werten, bevor der Stapel mit den Ladenkarten oder die Drachensteine leer sind.

Viel Erfolg!

Du musst nicht in jeder Runde all deine Ladenkarten werten, aber dadurch erzielst du mehr ♥. Auf der Spielhilfe für den Solomodus siehst du, wie gut du abgeschnitten hast!



© Cardboard Alchemy. Alle Rechte vorbehalten.