



DIE WAHL DER DRACHEN



**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

EINLEITUNG

Willkommen im Basgiath War College! Die Herausforderungen, um es hier zu schaffen, werden euch alles abverlangen. Nicht immer ist körperliche Stärke der Weg zum Erfolg! Intelligenz, emotionale Kraft, Schnelligkeit und Balance sind ebenso wichtig! Ihr werdet nicht nur unter den wachsamen Augen eurer Ausbilder stehen, sondern auch von jenen begutachtet werden, die sich nur die Besten von euch erwählen: den Drachen! Welche Fähigkeiten den Drachen am meisten imponieren, wisst ihr nicht. Leistet also in allem Herausragendes! Nur so könnt ihr zum Drachenreiter werden!

SPIELZIEL

Versucht über 3 Herausforderungen hinweg die bindungsfähigen Drachen des Emphyreans zu beeindrucken, indem ihr mit Fähigkeiten brilliert, die den Drachen am wichtigsten sind. Doch welcher Drache welche Eigenschaften in seinem Reiter oder seiner Reiterin sucht, erfahrt ihr erst im Lauf des Spiels. Versucht, die Drachen mit euren Fähigkeiten zu beeindrucken und erhaltet dafür Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

MATERIAL



24 Würfel (6 pro Farbe)



4 Charakterplättchen



1 Andarnaplatte



4 Spielfiguren



120 Eindrucksplättchen



10 Drachenplättchen



4 Charaktertableaus



4 Übersichtskarten



18 Fokusplättchen



20 Fähigkeiten



8 Zählplättchen



20 Freundekarten



1 Spielplan



3 Herausforderungstableaus

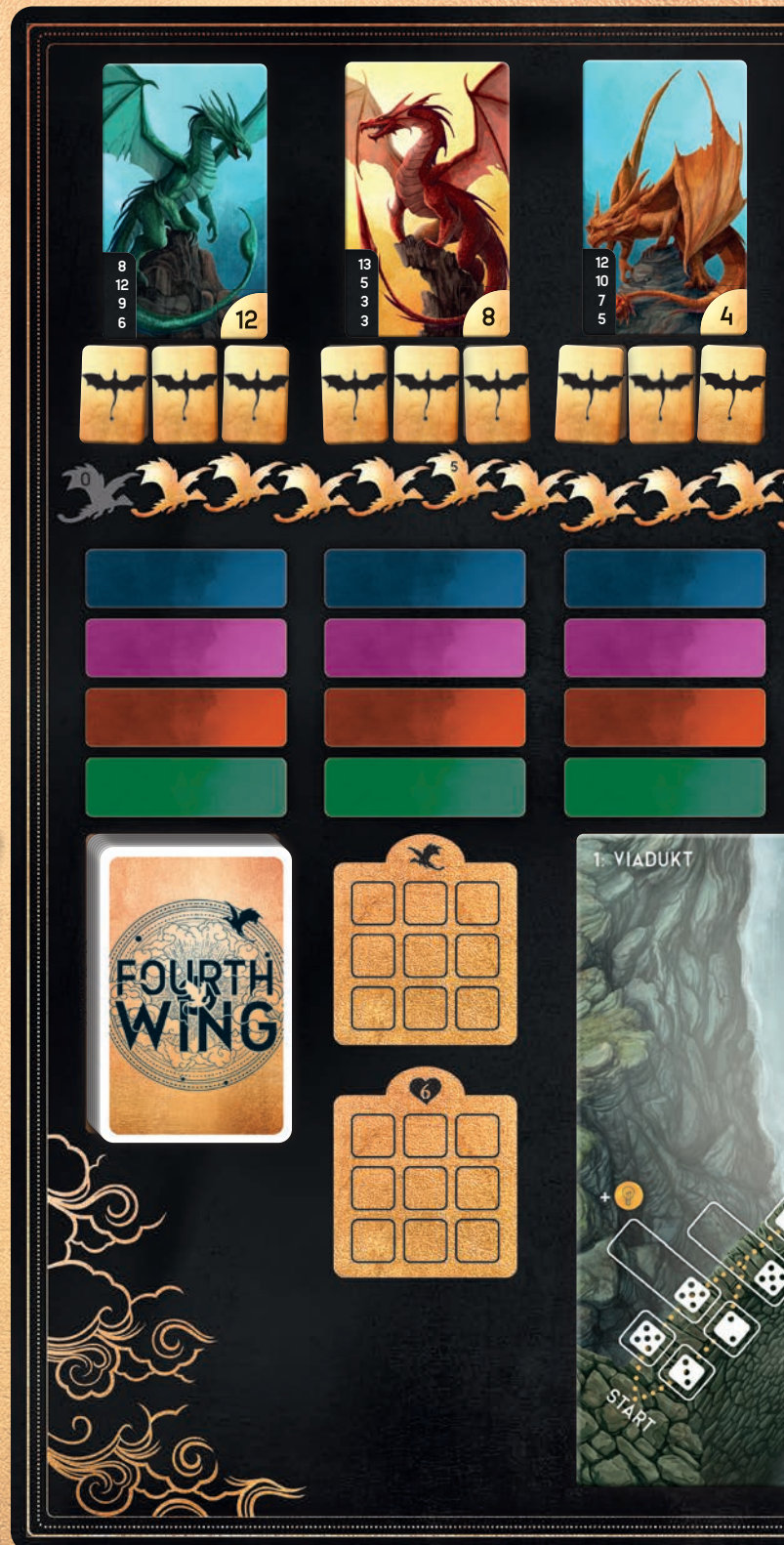


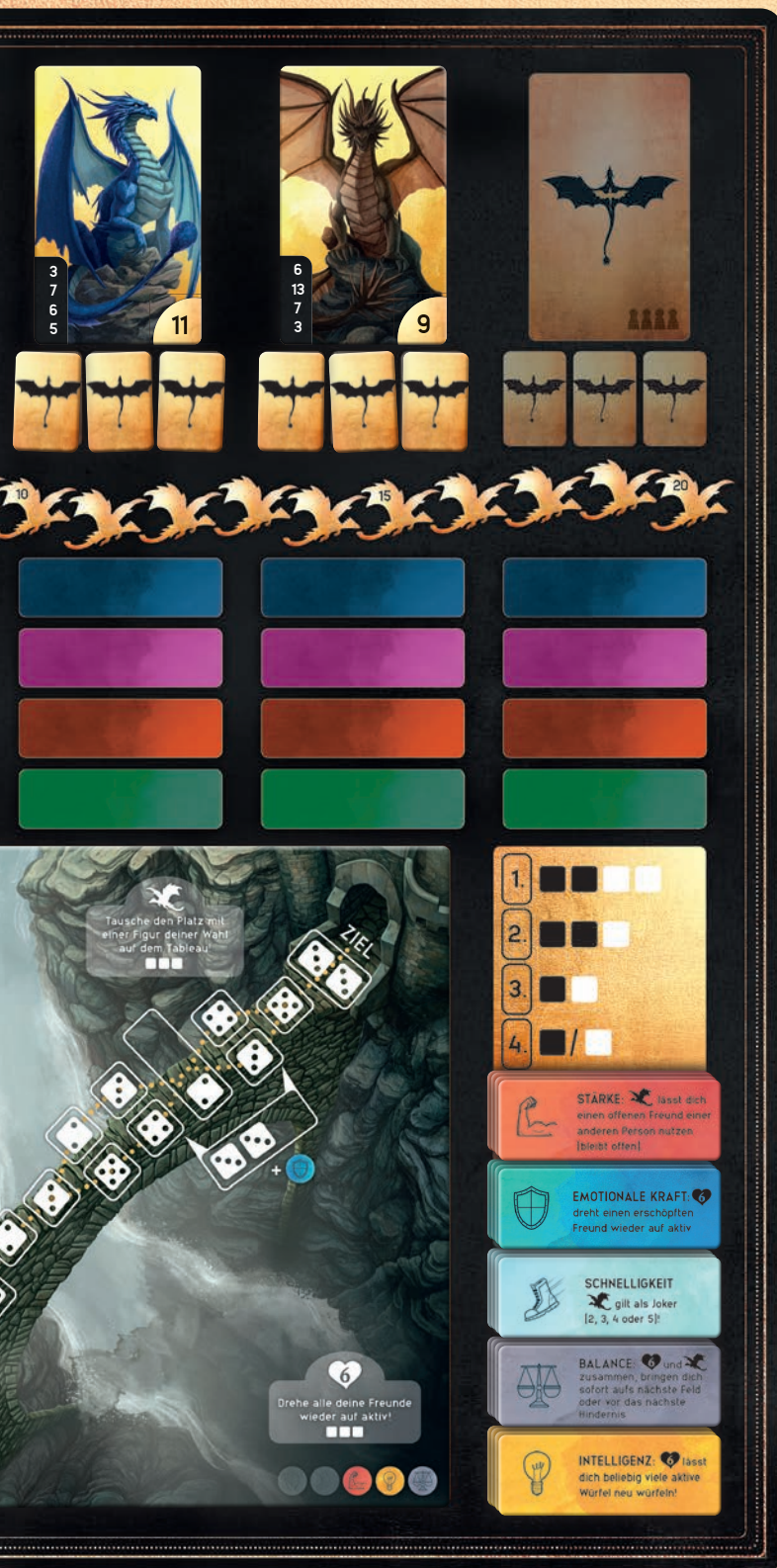
SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Legt das Herausforderungstableau 1: VIADUKT oder 1B: PRÄSENTATION auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Wir empfehlen euch für eure erste Partie das Tableau 1: VIADUKT. Die Herausforderungstableaus 2 und 3 legt ihr bereit. Ihr benötigt sie später im Spiel.
3. Mischt die 10 Drachen verdeckt und legt je nach Personenanzahl Drachen offen auf die dafür vorgesehenen Plätze.
 4 Personen: 6 Drachen
 3 Personen: 5 Drachen
 2 Personen: 4 Drachen
4. Mischt die 18 Fokusplättchen verdeckt und legt jeweils 3 verdeckt unter jeden ausliegenden Drachen.
5. Legt die Fähigkeiten nach den einzelnen Arten sortiert auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
6. Alle von euch wählen nun ein eigenes Charaktertableau. Jedem Tableau ist eine Farbe, 6 Würfel und eine Spielfigur zugeordnet. Nehmt diese und legt sie neben dem Tableau bereit. Nehmt euch außerdem eine Übersichtskarte.



7. Wählt jeweils ein Charakterplättchen aus und legt es in das Feld eures Charaktertableaus. Jedes Charakterplättchen zeigt eine Person auf der Vorder- und eine andere auf der Rückseite, wählt eine davon. Steckt das zugehörige Zählplättchen auf das Feld 0 der Zählleiste auf dem Rand der Schachtelunterseite. Ihr benötigt sie erst am Spielende bei der Schlusswertung.
8. Mischt die Freundekarten verdeckt und legt sie als Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.





9. Legt die Eindrucksplättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit.



10. Wer von euch sich zuletzt für Schwächere eingesetzt hat, nimmt sich das Andarnaplättchen. Es markiert, wer die Runde beginnt.



11. Zuletzt zieht ihr alle jeweils eine Freundekarte vom Stapel beginnend bei der Person mit dem Andarna-plättchen und legt diese offen vor euch aus.



ABLAUF

Das Spiel geht über 3 Herausforderungen, die über unterschiedliche Würfel-Challenges entschieden werden. Auf dem Weg zum Ziel können Freunde behilflich sein. Ihr sammelt Eindrucksplättchen, die ihr nach jeder Herausforderung an die Drachen verteilt, um diese zu beeindrucken.

Nach den 3 Herausforderungen gibt es eine Auswertung. Je mehr Eindruck ihr bei den Drachen hinterlasst, desto eher werden sie bereit sein, euch zu wählen und sich mit euch zu binden.

WIE IST EINE HERAUSFORDERUNG AUFGEBAUT?

Jede Herausforderung hat eine Art Pfad, die ihr nach und nach mit geschicktem Würfeln bewältigen müsst. Dabei hat jede Herausforderung ihre Besonderheiten. Diese erklären wir ab Seite 12 in dieser Anleitung.

VOR BEGINN EINER NEUEN HERAUSFORDERUNG

1. Drachen-Fokus aufdecken

Dreht jeweils das nächste Fokusplättchen (von links nach rechts) jedes Drachen auf die Vorderseite. Für die 1. Herausforderung dreht ihr also jeweils das 1. Fokusplättchen um. Jeder Drache zeigt euch, auf welche Fähigkeit er besonders achtet.

HINWEIS: Manche Drachen haben keine besondere Präferenz. Das Plättchen ist dann schwarz.



2. Zieht eine neue Freundekarte

Beginnend bei der Person mit dem Andarnaplättchen, zieht ihr nacheinander jeweils eine neue Freundekarte vom Stapel. Legt diese offen vor euch aus. Er oder sie kann euch in der aktuellen und allen folgenden Herausforderungen behilflich sein (siehe dazu Kapitel „FREUNDE“ auf Seite 9). Falls du den gezogenen Freund bereits vor dir ausliegen hast, darfst du erneut ziehen. Du darfst die Karte aber auch behalten, so kannst du mehrmals seine oder ihre Hilfe in Anspruch nehmen.

3. Erschöpfte Freunde wieder aktivieren (zu Spielbeginn nicht relevant)

Hast du in der vorherigen Herausforderung die Hilfe von Freunden in Anspruch genommen, darfst du nun wieder alle auf die Vorderseite drehen, siehe dazu auch „FREUNDE“ auf Seite 9.



4. Figuren aufstellen

Stellt eure Figuren auf „Start“ der aktuellen Herausforderung.



5. Fähigkeiten wählen

Auf der jeweiligen Herausforderung ist angegeben, aus welchen der 5 Fähigkeiten ihr wählen dürft. Wählt jeweils aus den zur Verfügung stehenden Fähigkeiten **2 verschiedene** aus. Nehmt die entsprechenden Plättchen und legt sie auf der rechten Seite an euer Charaktableau an.



BEISPIEL: In dieser Herausforderung wählt ihr 2 Fähigkeiten aus Stärke, Intelligenz und Balance. Emotionale Kraft und Schnelligkeit sind nicht wählbar.

6. Nun kann es losgehen!

DEIN ZUG

WÜRFELN

Wenn du am Zug bist, würfelst du mit allen Würfeln, die sich auf deinem Charaktertableau befinden. Im Normalfall sind es 6 Würfel. Es gibt aber Situationen, wie diese mehr oder weniger werden können, dazu später mehr.

Von deiner Figur ausgehend, legst du nun passende Würfel nacheinander auf die entsprechenden Felder auf dem Pfad. Einfache Felder, auf denen sich bereits eine Figur befindet, überspringst du. Eine Beschreibung der verschiedenen Felderarten findest du auf Seite 12. Setze alle Würfel, die passen, auf den Pfad.

Wichtig: Würfel, die du einmal gesetzt hast, darfst du während deines Zuges nicht noch einmal umsetzen.

Hast du mindestens 1 Würfel auf den Pfad gesetzt, darfst du die verbliebenen Würfel erneut würfeln oder deinen Zug beenden. Aber Achtung! Würfelst du erneut und hast dann keinen passenden Würfel für das nächste Feld, ist dein Zug sofort beendet. Nimm alle Würfel vom Pfad zurück auf dein Charaktertableau. Du darfst deine Figur in diesem Zug nicht bewegen.



ACHTUNG: Um Würfel auf ein Feld mit 2 Würfeln abzulegen, musst du beide Würfel im gleichen Wurf geworfen haben. Du darfst nicht einen Würfel ablegen und dann erneut würfeln.

Du darfst so oft erneut würfeln bis

- Du freiwillig aufhörst:

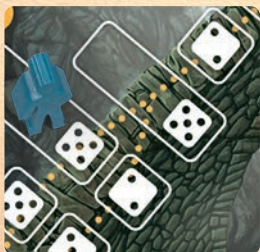
Bewege deine Figur auf das Feld mit deinem zuletzt gelegten Würfel. Lege alle genutzten Würfel mit  oder  auf das entsprechende Sonderfeld auf dem Spielplan, dies wird gleich noch erklärt. Alle restlichen Würfel nimmst du zurück. Sie stehen dir im nächsten Zug wieder zur Verfügung.

- Du neu gewürfelt hast, du aber keinen passenden Würfel für das nächste Feld geworfen hast:
Nimm alle Würfel zu dir zurück. Deine Figur bleibt in diesem Fall stehen.



BEISPIEL 1:

Um hier weiterzukommen, benötigst du eine 3, dann eine 2 oder 5, danach 3 oder 4. Du hast eine 3, eine 2 und eine 5 gewürfelt. Du legst die 3 auf dem Pfad ab. Du könntest deine 2 oder 5 legen und entscheidest dich die 2 auf dem Pfad abzulegen. Da du keine weitere 3 gewürfelt hast, kannst du nicht direkt weiter. Du würfelst neu. Super, du hast noch eine 3 gewürfelt und legst den Würfel auf dem Pfad ab. Nun beendest du deinen Zug und stellst deine Figur auf das Feld mit der 3.



BEISPIEL 2:

Für den nächsten Schritt benötigst du eine 5, danach eine 2. Im ersten Wurf hast du eine 5, die legst du auf den Pfad. Du würfelst erneut, allerdings würfelst du keine 2. Du hast leider Pech gehabt, dein Zug ist beendet und du musst stehen bleiben. Eventuell kannst du Freunde um Hilfe bitten oder Fähigkeiten nutzen, dazu später mehr.

FÄHIGKEITEN NUTZEN

Zu Beginn jeder Herausforderung wählt ihr 2 Fähigkeiten. Wenn ihr  oder  würfelt, könnt ihr diese Fähigkeiten nutzen. Ihr könnt pro Zug so viele  oder  verwenden, wie ihr wollt.

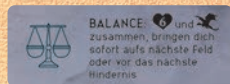
WELCHE FÄHIGKEITEN GIBT ES?



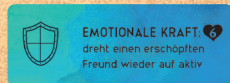
SNHELLIGKEIT: Wenn du  gewürfelt hast, kannst du diesen Würfel als 2, 3, 4 oder 5 verwenden. Du legst den Würfel mit der Drachenseite nach oben auf den Pfad!



INTELLIGENZ: Wenn du  gewürfelt hast, kannst du beliebig viele deiner verbliebenen Würfel erneut würfeln. Dies gilt nur für Würfel, die sich vor dir und nicht auf dem Spielplan oder bei anderen Personen befinden. Du darfst auch neu würfeln, wenn du in deinem letzten Würfelwurf keinen Würfel auf den Pfad legen konntest.



BALANCE: Wenn du in einem Wurf  und  gewürfelt hast, kannst du beide nutzen, um zum nächsten Feld auf dem Pfad zu gelangen. Bei 3: **GAUNTLET** und 3B: **DRESCHEN**, darfst du vor das nächste Hindernis, das heißt auf das nächste sichere Feld auf dem Pfad.



EMOTIONALE KRAFT: Wenn du  gewürfelt hast, darfst du einen deiner Freunde wieder auf die aktive Seite (Vorderseite) drehen. Er oder sie steht dir ab sofort wieder zur Verfügung.



STÄRKE: Wenn du  gewürfelt hast, darfst du Hilfe von einem aktiven Freund einer anderen Person holen. Die Freundekarte bleibt aktiv und bei der Person liegen.

Immer, wenn du eine Fähigkeit nutzt, legst du den Würfel mit  oder  auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans, auf den Sonderfähigkeitenpool. Bei den Fähigkeiten Balance und Schnelligkeit legst du die Würfel zunächst auf den Pfad, um anzuzeigen für welches Feld der jeweilige Würfel genutzt wird. Am Ende deines Zugs legst du diese Würfel dann ebenfalls auf die Felder des Spielplans:



Denk daran, dass dir diese Würfel dann für die nächsten Runden möglicherweise nicht zur Verfügung stehen.

Wenn du eine Fähigkeit nicht nutzen kannst, darfst du auch keine Würfel auf den Sonderfähigkeitenpool legen.

WICHTIG: Sobald eine Person ihren 3. Würfel auf einem der Pools ablegt, wird für diese Person eine Sonderfähigkeit am Ende ihres Zugs ausgelöst. Anschließend kommen alle Würfel dieses Pools zu den Personen, denen sie gehören, zurück. Erst dann stehen die Würfel wieder regulär zur Verfügung.

Jede Herausforderung hat andere Sonderfähigkeiten. Eine Übersicht findet ihr ab Seite 13.



BEISPIEL: Du hast diese beiden Fähigkeiten  . Du würfelst 2, 2, 5, 5,  .

Du legst den Würfel mit 2 auf den Pfad. Du nutzt Schnelligkeit um den -Würfel als 3 zu nutzen und legst den Würfel ebenfalls auf den Pfad. Für den nächsten Schritt benötigst du 2 mal 4. Du könntest zwar einen  als 4 verwenden, doch dann fehlt dir immer noch eine zweite 4. Da dir das Risiko, bei einem erneuten Wurf leer auszugehen, zu hoch ist, beendest du deinen Zug. Setze deine Figur zum letzten deiner Würfel auf dem Pfad. Lege den -Würfel vom Pfad auf dem Spielplan ab und nimm alle anderen Würfel wieder zu dir zurück. In der kommenden Runde stehen dir 5 Würfel zur Verfügung.



FREUNDE

Mit Freunden kannst du dein Würfelergebnis ändern. Dies hilft dir auch, wenn du ohne den Freund keinen Würfel auf den Pfad legen könntest.

Du kannst innerhalb deines Zugs deine Freunde um Hilfe bitten. Jede Freundin oder jeder Freund kann dir pro Herausforderung einmal behilflich sein. Nachdem du ihre Fähigkeit verwendet hast, ist er oder sie erschöpft. Drehe dann die Karte auf die Rückseite.

Zu Beginn einer neuen Herausforderung oder über manche Fähigkeiten können sich Freunde wieder erholen und dir erneut helfen. Aktiviere sie, indem du sie auf die Vorderseite drehst.

SYMBOLERKLÄRUNG

WICHTIG: Bei den Freunden gilt grundsätzlich ein gewürfelter  entspricht einer 1 und  einer 6.



Drehe 1 Würfel so, dass er die nächsthöhere Zahl anzeigt. Du darfst vom  auf den  drehen.



Drehe 1 deiner Würfel auf seine Gegenseite.



Drehe 1 Würfel so, dass er die nächstniedrigere Zahl anzeigt. Du darfst von  auf  drehen.



Wirf 1-2 Würfel erneut.



Drehe 1 Würfel so, dass er die Zahl zwei höher anzeigt. Du darfst von 5 auf  drehen.



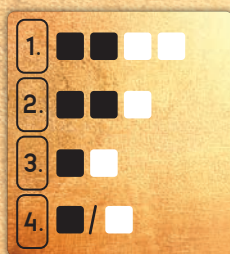
Drehe 1 deiner Würfel auf  bzw. auf .



Drehe 1 Würfel so, dass er die Zahl zwei niedriger anzeigt. Du darfst von 2 auf  drehen.



WANN IST EINE HERAUSFORDERUNG ZU ENDE?



Du hast es geschafft und das Ziel der Herausforderung erreicht. Stelle deine Figur auf das nächste freie Feld auf der Siegertafel auf dem Spielplan und nimm dir die abgebildete Anzahl an Eindrucksplättchen.

Die erste Person im Ziel nimmt sich jeweils 2 Eindrucksplättchen der von ihr gewählten Fähigkeiten.

Die zweite Person nimmt sich 2 Eindrucksplättchen der einen und 1 Eindrucksplättchen der zweiten Fähigkeit.

Die dritte darf sich jeweils 1 Eindrucksplättchen der beiden gewählten Fähigkeiten nehmen.

Die vierte Person muss sich für 1 Eindrucksplättchen einer ihrer Fähigkeiten entscheiden.

Ihr beendet die aktuelle Herausforderung, wenn alle Figuren bis auf eine im Ziel angekommen sind. Der oder die letzte wird dann auf das nächste freie Feld gesetzt und nimmt sich die entsprechende Belohnung.

AM ENDE EINER ABGESCHLOSSENEN HERAUSFORDERUNG

Wer die Herausforderung gewonnen hat, beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Ein Fokusplättchen ansehen

Ihr dürft nun jeweils 1 verdecktes Fokusplättchen geheim ansehen. Wir empfehlen euch eines zu wählen, das sich an 3. Stelle unter einem Drachen befindet.



2. Drachen beeindrucken

Die Eindrucksplättchen, die ihr während einer Herausforderung eingesammelt habt, bilden die Fähigkeiten ab, mit denen ihr die Herausforderung gemeistert habt. Ihr wollt die Drachen nun beeindrucken. Ihr legt dazu die Eindrucksplättchen verdeckt unterhalb der Drachen auf euren jeweiligen Farbfeldern ab. Auf jedes Farbfeld dürfen beliebig viele Eindrucksplättchen gelegt werden. Außerdem dürft ihr eure Eindrucksplättchen auf beliebig viele Drachen verteilen. Ihr dürft euch eure bereits platzierten eigenen Eindrucksplättchen jederzeit anschauen.

Zur Erinnerung: Nach der ersten Herausforderung kennt ihr nur das erste Fokusplättchen jedes Drachens und ein einzelnes, das du soeben angesehen hast. Drachen sind nicht so leicht zu durchschauen und ihr müsst manchmal spekulieren, was den ein oder anderen Drachen beeindruckt. Erst nach und nach erfahrt ihr, wonach einzelne Drachen suchen.

Wer am Spielende die meisten Übereinstimmungen mit den Wünschen der Drachen hat, hat auch die besten Chancen von einem Drachen gebunden zu werden. Weiter unten auf dieser Seite unter „SCHLUSSWERTUNG“ erfahrt ihr, wie die Wertung funktioniert.



3. Figuren vom Spielplan nehmen

Nehmt eure Figuren vom Spielplan und stellt sie neben eure Charaktertableaus.

4. Neue Herausforderung

Legt das absolvierte Herausforderungstableau in die Schachtel zurück, ihr benötigt es für diese Partie nicht mehr. Nehmt anschließend ein neues Herausforderungstableau und legt es auf den Spielplan. Nach der ersten Herausforderung nehmt ihr Tableau 2: **SPARRING** oder **2B: KAMPF**, nach der zweiten Herausforderung Tableau 3: **GAUNTLET** oder **3B: DRESCHEN**.

HINWEIS: Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, dann empfehlen wir euch mit den Tableaus 2: **SPARRING** und 3: **GAUNTLET** zu spielen. Später könnt ihr die Herausforderungen mischen.

5. Andarnaplättchen

Wer das Andarnaplättchen vor sich liegen hat, gibt es nun im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter. Diese beginnt die neue Herausforderung.

6. Vor Beginn einer neuen Herausforderung

Startet nun mit der nächsten Herausforderung wie unter „**VOR BEGINN EINER NEUEN HERAUSFORDERUNG**“ S. 6 beschrieben.



SCHLUSSWERTUNG

Nachdem ihr die 3. Herausforderung gespielt habt, kommt es zu einer Schlusswertung.

Nun geht es um alles: Wer konnte die Drachen von sich überzeugen? Wertet alle Drachen nacheinander aus. Startet beim Drachen links auf dem Spielplan, indem ihr alle Eindrucksplättchen unter ihm aufdeckt.

ZUR ERINNERUNG: Die Fokusplättchen zeigen an, welche Fähigkeiten die Drachen würdigen, deshalb haben sie die gleichen Symbole abgebildet, wie eure Eindrucksplättchen.

Beginnt mit einer Person. Zählt jeweils die Anzahl Symbole einer Person zusammen und multipliziert sie mit der Anzahl gleicher Symbole des Drachen. Stellt anschließend eure Spielfigur auf die entsprechende Zahl auf der Drachenleiste des Spielplans. Fahrt dann mit dem nächsten Symbol fort und geht entsprechend viele Felder mit eurer Spielfigur vorwärts. So geht ihr alle Personen unterhalb des Drachen nacheinander durch. Wer auf der Drachenleiste nun am weitesten vorne steht, bekommt die obersten Punkte des Drachenplättchens, zweitbester die Punkte der zweiten Position usw.

HINWEIS: Nicht immer bekommt, die Person mit dem meisten Eindruck auch die meisten Punkte.

5
11
6
2

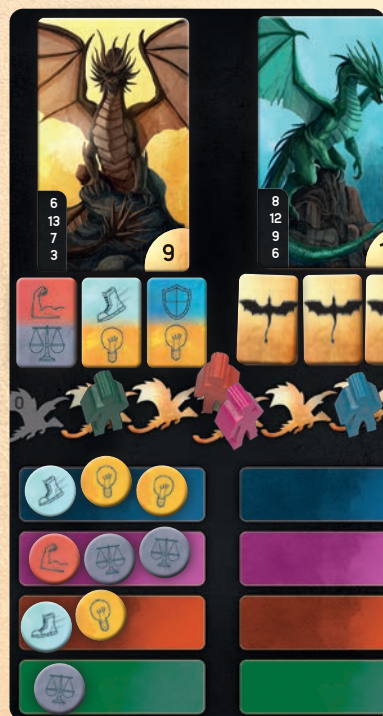
BEISPIEL: Wer am meisten Eindruck hinterlassen hat, bekommt bei diesem Drachen 5 Punkte, zweiter 11 Punkte, dritter 6 Punkte und wer am wenigsten Eindruck hinterlassen hat, bekommt noch 2 Punkte.

Wer kein oder kein passendes Eindrucksplättchen bei einem Drachen abgelegt hat, wird von diesem Drachen einfach ignoriert und bekommt auch keine Punkte.

Markiert die Anzahl an Siegpunkten, die ihr vom Drachen bekommen habt mit eurer Zählfigur auf dem Rand des Schachtelbodens. Dazu zieht ihr die Figur für jeden Punkt ein Feld vorwärts.

Wer die obersten Punkte bekommen hat, bekommt zusätzlich die Chance auf eine Drachenbindung. Nimm dir den Drachen und leg ihn vor dir ab.

Gleichstand: Sollte es einen Gleichstand geben, erhalten alle am Gleichstand beteiligten die Punkte des höheren Platzes. Den Drachen nimmt sich, wer insgesamt mehr Eindrucksplättchen zu dem jeweiligen Drachen gelegt hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand geht der Drache zu der Person, die bisher weniger Drachen vor sich liegen hat. Ist dann noch immer ein Gleichstand, wird der Drache nicht verteilt.



BEISPIEL: **Blau** hat 2 Plättchen Intelligenz abgelegt, die Fokusplättchen des Drachen zeigen ebenfalls 2 Intelligenz. Multipliziert die beiden Zahlen: $2 \times 2 = 4$. **Blau** geht also 4 Felder auf der Drachenleiste.

Blau hat zudem noch 1 Schnelligkeit abgelegt, die Fokusplättchen zeigen 1 Schnelligkeit, also $1 \times 1 = 1$. **Blau** geht noch 1 Feld weiter.

Pink hat 1 Stärke, der Drache auch $1 \times 1 = 1$ und 2 Balance, der Drache 1 Balance, also $2 \times 1 = 2$.

Pink geht insgesamt 3 Felder.

Orange hat 1 Intelligenz: 1×2 Intelligenz des Drachen $= 2$. **Orange** geht 2 Felder auf der Drachenleiste.

Orange hat 1 Schnelligkeit: $1 \times 1 = 1$ und geht nochmal 1 Feld.

Grün hat 1 Balance und somit $1 \times 1 = 1$. **Grün** geht 1 Feld auf der Drachenleiste.

Blau hat Feld 5 auf der Drachenleiste erreicht. **Orange** hat Feld 3 und **Pink** hat ebenfalls Feld 3 erreicht. **Blau** bekommt 6 Punkte, **Orange** und **Pink** teilen sich den zweiten Platz und bekommen jeweils 13 Punkte.

Grün steht auf der Drachenleiste hinten und bekommt noch 3 Punkte.

Blau nimmt den Drachen zu sich, da dieser sich eventuell mit ihm binden möchte.



Dann wertet ihr den nächsten Drachen auf die gleiche Weise aus, bis ihr alle Drachen ausgewertet habt.

Jeder und jede von euch, die einen Drachen vor sich liegen hat, wird nun von diesem Drachen ausgewählt und gebunden. Als Belohnung bekommt ihr die Punkte, die auf Gold unten rechts auf dem Drachen abgebildet sind. Ihr dürft entsprechend viele Felder mit eurer Zählfigur auf dem Schachtelrand vorwärts gehen.

Liegt mehr als ein Drachen vor dir? Natürlich bindet sich der stärkste Drache mit dir, also derjenige, mit der höchsten Punktzahl. Ziehe mit deiner Zählfigur die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts. Alle anderen Drachen, die vor dir liegen, geben dir keine weiteren Punkte.

Willkommen im Reiter-Quadranten!

Hast du keinen Drachen vor dir liegen, wurdest du leider nicht erwählt. Du kannst das Spiel nicht gewinnen, aber du kannst im nächsten Jahr noch einmal antreten und dein Glück versuchen.



SPIELEND

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat und von einem Drachen gebunden wurde, gewinnt das Spiel. Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt, wer mehr Drachen beeindrucken konnte.

DIE HERAUSFORDERUNGEN IM DETAIL

ERKLÄRUNG DER WÜRFELFELDER



Einfaches Würfelfeld: Hier musst du einen Würfel mit dem abgebildeten Wert ablegen. Befindet sich bereits eine Figur dort, überspringst du das Feld.



Feld mit 2 Würfeln: Auf diesem Feld musst du beide Würfel gleichzeitig ablegen. Du darfst also nicht einen Würfel ablegen und dann erneut würfeln (Ausnahme: Fähigkeit Intelligenz). Befindet sich bereits eine Figur dort, überspringst du das Feld.

Hinweis: Das letzte Feld ist immer das Zielfeld. Es kann nicht übersprungen werden, da die Figur auf die Siegertafel gestellt wird, sobald sie das Feld erreicht hat. Das Ziel-Feld ist also immer frei.



Großes Würfelfeld (ein oder 2 Würfel): Auf diesen Feldern musst du den oder die Würfel mit den abgebildeten Werten ablegen. Wenn zwei Würfel benötigt werden, musst du die Würfel mit dem abgebildeten Wert gleichzeitig ablegen. Auf diesen Feldern können mehrere Figuren gleichzeitig stehen. Sie werden also nicht übersprungen.



+Eindrucksplättchen: Bewegt sich deine Figur über ein Feld mit Eindrucksplättchen, nimmst du dir das entsprechende Plättchen aus dem Vorrat. Bewegst du deine Figur nicht, bekommst du kein Plättchen.

BESONDERHEITEN DER HERAUSFORDERUNGEN

ZUR ERINNERUNG: Jede Herausforderung hat andere Sonderfähigkeiten, die ihr auslösen könnt, wenn am Ende des Zugs drei eigene Würfel auf dem jeweiligen Sonderfähigkeitenpool liegen.



1: VIADUKT

SONDERFÄHIGKEIT: Hast du am Ende deines Zugs 3 oder mehr eigene Würfel auf dem Sonderfähigkeitenpool ...



Tausche den Platz mit einer Figur deiner Wahl auf dem Tableau!



... , dann darfst du den Platz deiner Figur mit dem Platz einer anderen Figur auf dem Pfad tauschen.



Drehe alle deine Freunde wieder auf aktiv!



... , dann darfst du alle deine Freunde wieder aktivieren. Sie stehen dir ab sofort wieder zur Verfügung.

1B: PRÄSENTATION

BESONDERHEIT: Bist du am Zug und stehst auf dem Pfad an erster Stelle, auch wenn du nicht alleine auf dem Feld stehst, dann nimm dir einen deiner Würfel und wirf ihn. Würfelst du eine Zahl, führst du deinen Zug regulär aus. Wenn du  oder  gewürfelt hast, musst du leider diese Runde aussetzen. Zu schnelles Laufen animiert die Drachen zum Feuerspeien. Stehen mehrere Figuren auf dem vordersten Feld, so gelten alle Figuren als vorderste und müssen würfeln.

SONDERFÄHIGKEIT: Hast du am Ende deines Zugs 3 oder mehr eigene Würfel auf dem Sonderfähigkeitenpool ...



Würfle mit allen deiner verfügbaren Würfel! Laufe 1 Feld je gewürfeltem .



... , dann würfelst du mit allen deinen Würfeln, die sich nicht auf dem Sonderfähigkeitenpool  befinden. Für jeden gewürfelten  gehst du 1 Feld auf dem Pfad weiter. Du darfst hierfür keine Freunde einsetzen.



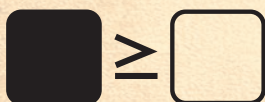
Würfle mit allen deiner verfügbaren Würfel! Laufe 1 Feld je gewürfeltem .



... , dann würfelst du mit allen deinen Würfeln, die sich nicht auf dem Sonderfähigkeitenpool  befinden. Für jedes gewürfelte  gehst du 1 Feld auf dem Pfad weiter. Du darfst hierfür keine Freunde einsetzen.

2: SPARRING

BESONDERHEIT: Jetzt geht es ins Training.



Diese Felder zeigen an, dass hier ein Sparringspartner oder -Partnerin auf dich wartet. Diese Felder sind große Würfelfelder und können somit von mehreren Figuren gleichzeitig betreten werden. Stehst du direkt vor einem solchen Feld und möchtest weiter machen, musst du kämpfen:

- Du kämpfst immer mit der Person rechts neben dir. Dazu nehmt ihr beide jeweils einen eurer verbliebenen Würfel und würfelt.
- Du gewinnst, wenn dein Würfel eine höhere oder gleichhohe Zahl erreicht als der gegnerische Würfel.
- Ist dein Wert auf dem Würfel niedriger, hast du verloren. Du darfst aber erneut angreifen, solange du noch Würfel zur Verfügung hast. Um neu anzugreifen, nimmst du dir einen neuen Würfel und deinen letzten Angriffswürfel. Dein Gegenüber kämpft mit demselben Würfel weiter. Ihr würfelt beide erneut. Nur einer deiner beiden Würfel muss höher oder gleichhoch sein, um zu gewinnen.
- Dies darfst du sooft wiederholen, bis du keine Würfel mehr vor dir liegen hast. Du hast in jeder Kampfunde einen Würfel mehr als zuvor zur Verfügung. Du musst den gegnerischen Würfel aber immer nur mit einem eigenen besiegen.
- Hast du dann gewonnen, legst du alle Würfel mit den aktuellen Werten auf das Sparringsfeld. Hast du noch Würfel übrig, darfst du erneut würfeln und weitergehen. Hast du dann keine passenden Würfel, beendest du deinen Zug, alle genutzten Würfel mit  und , auch die aus dem Sparring, legst auf den Sonderfähigkeitenpool auf dem Spielplan. Du bewegst deine Figur, wie gewohnt auf das Feld deines letzten Würfels.

• Verlierst du oder kannst du in einem Wurf keinen Würfel legen, bewegst du deine Figur auf das letzte gewonnene Sparringsfeld. Hast du in dieser Runde keinen Kampf gewonnen, bleibst du stehen.

Dein letzter Sparringspartner würfelt mit 2 Würfeln, also musst auch du mit 2 Würfeln würfeln. Du musst jeden gegnerischen durch einen eigenen Würfel besiegen, also gleichhoch oder höher sein.

BEISPIEL: Du hast 3 und 5 gewürfelt, dein Gegenüber 3 und 4. Du gewinnst, denn deine 3 ist gleichhoch und deine 5 ist höher als 4.

WICHTIG: Beim Sparring gilt ein gewürfelter  als 1, ein  als 6.

Im Kampf seid ihr auf euch allein gestellt. Deswegen können euch hier keine Freunde helfen, ihr dürft außerdem keine Fähigkeiten einsetzen.

SONDERFÄHIGKEIT: Hast du am Ende deines Zugs 3 oder mehr eigene Würfel auf dem Sonderfähigkeitenpool ...



Nimm dir je 1 Würfel von den Personen rechts und links von dir. Nutze sie in deinem nächsten Zug und gib sie danach in jedem Fall zurück.



... , dann nimmst du dir je einen Würfel von den Personen rechts und links von dir (im 2-Personen-Spiel, nimmst du dir 2 Würfel deines Gegenübers). Du verwendest diese in deinem nächsten Zug als wären es deine eigenen. Nach dem Zug gibst du sie wieder zurück.



Drehe je 1 Fähigkeitsplättchen der Anderen um. Sie dürfen es erst in der nächsten Runde wieder nutzen.



... , drehst du jetzt bei allen anderen je ein Fähigkeitsplättchen um. Sie dürfen diese Fähigkeit einen Zug lang nicht nutzen und erst danach wieder auf die Vorderseite drehen.

2B: KAMPF

BESONDERHEIT: Ihr geht jetzt in den Kampf. Die Regeln sind gleich zu 2: **SPARRING**. Aber die Trainingsphase ist nun vorbei und jetzt zählt nur noch wer stärker ist: Ein Kampf wird also nur gewonnen, wenn deine Würfel höher sind als die des Gegenübers. Ein gleichhoher Würfelwert reicht im Kampf nicht mehr aus.

SONDERFÄHIGKEIT: Hast du am Ende deines Zugs 3 oder mehr eigene Würfel auf dem Sonderfähigkeitenpool ...



Ziehe 1 neuen Freund! Gib 1 beliebigen Freund nach der Herausforderung wieder ab.



... , ziehst du 1 neue Freundekarte vom Stapel und legst sie vor dir aus. Er oder sie steht dir für den Rest der Herausforderung zur Verfügung. Am Ende der Herausforderung musst du einen beliebigen Freund wieder zurücklegen.



Nimm dir je 2 Würfel von den Personen rechts und links von dir. Führe mit diesen 4 Würfeln einen extra Zug aus und gib sie danach in jedem Fall zurück.



... , dann nimmst du dir je 2 Würfel von den Personen rechts und links von dir (im 2-Personen-Spiel, nimmst du dir 4 Würfel deines Gegenübers). Du verwendest diese 4 Würfel jetzt für einen zusätzlichen Zug. Gib diese Würfel im Anschluss wieder zurück, egal wie du sie verwendet hast.



3: GAUNTLET

BESONDERHEIT:



Würfeldfelder mit pinken Strahlen: Diese Felder stellen Hindernisse dar. Wie gewohnt musst du den oder die abgebildeten Würfel dort ablegen.

Wichtig: Du darfst auf diesen Feldern deinen Zug nicht beenden und musst weitere Würfel legen oder neu würfeln. Schaffst du es nicht, noch mindestens einen passenden Würfel zu legen, darfst du deine Figur in diesem Zug nicht bewegen.

SONDERFÄHIGKEIT: Hast du am Ende deines Zugs 3 oder mehr eigene Würfel auf dem Sonderfähigkeitenpool ...



Drehe alle deine Freunde wieder auf aktiv!



... , dann aktivierst du alle deine Freunde. Sie stehen dir ab sofort wieder zur Verfügung.



Gehe sofort auf das nächste weiße Feld.



... , dann stellst du deine Figur auf das nächste weiße Feld. Das heißt, wenn du vor einem Hindernis  stehst, darfst du dieses überspringen und stellst deine Figur auf das nächste sichere Feld.

3B: DRESCHEN

BESONDERHEIT: In dieser Herausforderung kommen die Felder mit pinken Strahlen vor. Siehe Besonderheit 3: GAUNTLET, im Abschnitt davor.

SONDERFÄHIGKEIT: Hast du am Ende deines Zugs 3 oder mehr eigene Würfel auf dem Sonderfähigkeitenpool ...



Nimm dir ein weiteres Fähigkeitsplättchen!

(bringt keinen Einfluss am Ende der Herausforderung)



... , nimmst du dir für den Rest der Herausforderung ein weiteres Fähigkeitsplättchen: Emotionale Kraft, Schnelligkeit oder Balance. Du darfst keine Fähigkeit wählen, die bereits vor dir liegt. Dieses zusätzliche Fähigkeitsplättchen darfst du nicht für Eindrucksplättchen am Ende der Herausforderung wählen.



Stelle deine Figur auf ein Hindernis  deiner Wahl



.. , dann stellst du deine Figur auf ein Hindernis deiner Wahl. In diesem speziellen Fall darf deine Figur auf dem Hindernis stehen bleiben.



IMPRESSUM:

Autorin: Sophia Wagner

Illustration: Mónica Armiño

Redaktion: Jasmin Wild

Grafik: Maxine Metzger

Technische Produktentwicklung: Sarah Brodbeck

Illustration Box Design: Based on a drawing by Bree Archer & Elizabeth Turner Stokes, Peratek/Shutterstock; stopkin/shutterstock, yyanng/depositphotos, detchana wangkheeree/shutterstock, Darkness222/Shutterstock, Freepik.com

© 2026 Yarros Ink, Inc.

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

MADE IN CHINA

Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text- und Data-Mining im Sinne von § 44 b UrhG ausdrücklich vor.

Art.- Nr.: 687328

Hinweise zum

Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal

