

DRAGON FARKLE

Die verschiedenen Völker von Yon hatten immer in Frieden untereinander gelebt (von ein oder zwei Goblinangriffen mal abgesehen), bis sich eines Tages ein Schatten über das Reich legte: ein Drache! Dieser Drache versetzte das Land in Furcht und Schrecken, bis sich eine Handvoll „Möchtegernhelden“ aus dem Staub erhob (im wahrsten Sinne des Wortes, da sie Grubenarbeiter waren), um dem Bösen ein Ende zu setzen. Auf ihrer Reise scharten sie Gefährten und Soldaten um sich und erkämpften sich ihren Weg zur Drachenhöhle. Dort konnte einer der Helden den Drachen besiegen und brachte dem Land damit Frieden und ungeschmolzenen Käse zurück. Zumindest erzählen sich das die Leute ...

SPIELMATERIAL

Damit du erfolgreich Anhänger rekrutieren und dich auf die Suche nach Ruhm und Ehre begeben kannst, haben wir dich mit allem Notwendigen ausgestattet:

- 30 Soldatenwürfel (5 Sets mit je 6 Würfeln in unterschiedlichen Farben)
- 1 Ereigniswürfel
- 10 Gefährtenkarten
- 20 Karten mit magischen Gegenständen
- 5 Spielertableaus
- 1 Drache
- 5 Schadensmarker
- 105 Soldatenmarker mit unterschiedlichen Werten (50, 100, 500 oder 1.000 Soldaten)

ZIEL DES SPIELS

Du willst der erste Möchtegern sein, der den Drachen besiegt! Um das zu schaffen, wirst du eine Armee aus mindestens 5.000 tapferen Soldaten rekrutieren müssen, die dumm genug sind, dir zu folgen. Werde zum ersten Helden von Yon (inklusive aller Verlagsrechte an deiner Lebensgeschichte)!

Zunächst sollten wir ein paar Grundbegriffe klären ...

Farkeln [FAHR-käl'n], Verb: Wenn du bei einem Wurf keinen gültigen Würfel herauslegen kannst. Auf das Spiel bezogen ist es in etwa so, als würde dir jemand heißen Kaffee auf deine brandneue Rüstung schütten.

Möchtegern [MÖCH-tä-gär'n], Nomen: Damit meinen wir dich und die Spieler um dich herum.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN KARTEN

Gefährten: Diese eigenbrötlerischen Gestalten haben spitzgekriegt, dass du einige Heldentaten vollbracht hast und wollen jetzt in deine Armee eintreten, um dich zu unterstützen. Sie können, abgesehen von den vermerkten Ausnahmen, jederzeit während deines Zugs genutzt werden.



Magische Gegenstände: Gegenstände, die jederzeit benutzt werden können, es sei denn, es sind Ausnahmen auf der Karte vermerkt. Die entsprechenden Karten werden nach der Verwendung auf den Ablagestapel gelegt (Yon unterstützt all seine Bürger beim Recycling). **Wichtig:** Am Ende eines jeden Spielzugs darf jeder Spieler nur einen magischen Gegenstand besitzen (Ausnahme: „Plunderbeutel“).



SPIELAUFBAU

Gebt jedem Mächtgern einen Satz von 6 Würfeln (*bevorzugt in seiner Lieblingsfarbe*) und ein Spielertableau. Mischt die Gefährtenkarten sowie die Karten mit den magischen Gegenständen getrennt voneinander und legt sie als zwei separate Kartenstapel verdeckt in die Tischmitte (*sobald einer der Kartenstapel aufgebraucht ist, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt ihn als neuen Zugstapel bereit*). Legt den Drachten zu den Stapeln und daneben 3 Schadensmarker. Die Soldatenmarker werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

Dragon Farkle wird rundenweise im Uhrzeigersinn gespielt, wobei derjenige anfangen darf, der die meisten Knabberereien mitgebracht hat. Dieser erhabene Mächtgern teilt nun an jeden Spieler eine zufällige Gefährtenkarte aus, die aufgedeckt auf dem jeweiligen Spielertableau platziert wird. Als Nächstes erhält jeder eine Karte mit einem magischen Gegenstand, die – verborgen vor den anderen Mächtgern – verdeckt zur Seite gelegt oder in der Hand gehalten wird.



Hier beginnen gerade drei Mächtgerns eine neue Partie.

SPIELABLAUF

Ist ein Mächtegern am Zug, hat er die Möglichkeit, eine der folgenden Aktionen zu wählen: (a) Rekrutierung neuer Soldaten, (b) ein Scharmützel gegen die Armee eines anderen Mächtegers führen *oder* (c) die Drachenhöhle im Endkampf betreten (die Armee muss mindestens 5.000 Soldaten umfassen).

Jede deiner gewählten Aktionen beginnt damit, dass du die 6 Soldatenwürfel zusammen mit dem Ereigniswürfel wirfst. Wenn du die Möglichkeit hast, erneut zu würfeln (und dich dafür entscheidest), hast du sehr wahrscheinlich weniger Soldatenwürfel zur Verfügung – trotzdem wirfst du auch immer den Ereigniswürfel. Was der Ereigniswürfel ist? Gut, dass du fragst.

Der Ereigniswürfel ist ein sechsseitiger Würfel. Eine Seite zeigt ein Drachensymbol, eine weitere das Bündnissymbol und vier Seiten sind leer. Du wirfst ihn jedes Mal, wenn du einen Wurf bei den Aktionen Rekrutieren, Scharmützel oder Endkampf ausführst.



Eine leere Seite hat keine Auswirkungen. Werte den Wurf ganz normal (ein weiterer ereignisloser Tag in Yon).



Erscheint das Drachensymbol zusammen mit gültigen Würfeln, lege ALLE gültigen Würfel heraus – jedoch darfst du dir dafür **keine** Soldatenmarker (siehe nächste Seite) nehmen: Der Drache kommt nämlich auf einen kleinen Snack vorbei und frisst alle Soldaten, die du durch diesen Wurf rekrutiert hättest. Du darfst danach fortfahren oder deinen Zug beenden.

Wenn du bei einem *gefarkelten* Wurf (du hast keine gültigen Würfel erzielt) das Drachensymbol würfelst, dann bist du dem Drachen entkommen, darfst den *Farkle* ignorieren und anschließend mit der Aktion fortfahren oder deinen Zug beenden.



Erscheint das Bündnissymbol zusammen mit gültigen Würfeln, gibt es ein Bündnis für deine Sache, das dir erlaubt, eine der folgenden Belohnungen zu wählen:

A. Verdopple den Wert aller in diesem Wurf herausgelegten gültigen Würfel

ODER

B. ziehe einen magischen Gegenstand vom Kartenstapel, schau ihn dir an und lege ihn anschließend verdeckt zur Seite.

Erscheint das Bündnissymbol ohne gültige Würfel, ist es wie üblich ein gefarkelter Wurf (außer während des Endkampfs – mehr dazu später).

REKRUTIERUNG

Um dich dem Drachen stellen zu können, brauchst du natürlich auch Soldaten! Wähle diese Aktion, um Soldaten für deine Armee zu rekrutieren. Zu Beginn wirfst du alle Würfel. Nach jedem Wurf **musst** du mindestens einen gültigen Würfel herauslegen. Welche(n) du herauslegst, entscheidest du anhand der Wertungstabelle für Soldaten, die auf deinem Spielertableau abgebildet ist. Nimm dir dann die entsprechende Anzahl an Soldatenmarkern aus dem Vorrat (nutze dafür den Platz über deinem Spielertableau). So behältst du im Auge, wie viele Soldaten deiner Armee beitreten wollen.

Du hast nun 2 Optionen:

- 1) Du beendest deinen Zug und fügst die zuvor gesammelten Soldatenmarker deiner Armee hinzu, indem du sie auf dein Spielertableau legst. Solltest du durch den Ereigniswürfel magische Gegenstände erhalten und beiseitegelegt haben, nimmst du dir einen dieser Gegenstände und wirfst die übrigen ab.
- 2) Du wirfst die übrigen Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel erneut, um weitere Soldaten zu rekrutieren.

Wenn du es schaffst, alle 6 Würfel als gewertet herauszulegen, darfst du deinen Zug fortführen, indem du erneut einen Wurf mit allen 6 Soldatenwürfeln und dem Ereigniswürfel durchführst. Auf diese Weise kannst du deinen früheren Würfeln weitere Soldaten hinzufügen – aber sei vorsichtig und **farkel** nicht, denn dadurch wirst du alles verlieren, was du in diesem Zug gesammelt hast.

Enthält ein Wurf keinen gültigen Würfel, den du herauslegen kannst, **farkelst** du und verlierst sowohl alle deine Soldaten als auch magischen Gegenstände, die du während deines Zugs zur Seite gelegt hast. Wirf die magischen Gegenstände ab und gib die Soldatenmarker zurück in den Vorrat (*keiner hat Lust, einem Farkler zu folgen*).

REKRUTIERUNGS-BEISPIEL:

Prinz Bernhard der Bekloppte wirft die 6 Soldatenwürfel zusammen mit dem Ereigniswürfel. Als Ergebnis erhält er 2, 3, 4, 4, 4, 5 und eine leere Seite. Er kann nun (a) die 5, (b) die drei 4er oder (c) die 5 **und** die drei 4er herauslegen (Hinweis: Er kann nicht die 2 und die 3 herauslegen, um dadurch eine 5 zu erhalten). Er entscheidet sich für Möglichkeit (c), legt alle gültigen Würfel heraus und darf sich dafür 450 Soldaten (drei 4er entsprechen 400 Soldaten und die 5 entspricht 50 Soldaten) aus dem Vorrat nehmen und über sein Spielertableau legen.

ERSTER WURF

400 Soldaten	50 Soldaten	keine Wertung, erneutes Würfeln

Er entscheidet sich weiterzumachen und wirft die übrigen zwei Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel. Dieses Mal erhält er 1, 4 und die Drachenseite. Ob, oh! Prinz Bernhard muss die 1 herauslegen, darf aber nicht die 100 Soldaten rekrutieren. Diese werden vom Drachen verspeist. (Hinweis: Er kann die 4 nicht dazu benutzen, zusammen mit seinen bereits herausgelegten drei 4ern einen Vierling zu bilden, da diese 4er bereits gewertet wurden.) Soll er aufhören oder weitermachen?

ZWEITER WURF

Drachenseite: Alle zu wertenden Würfel werden ohne zählbares Ergebnis herausgelegt.			keine Wertung, erneutes Würfeln	

Der Prinz entscheidet sich erneut weiterzumachen (wie bekloppt!) und würfelt eine 3 sowie eine leere Seite. Gefarkelt! Er verliert dadurch seine bereits gesammelten 450 Soldaten und der Ereigniswürfel wird an den nächsten Mächtigen weitergegeben.

DRITTER WURF

keine gültigen Würfel, gefarkelt!	
Er legt alle seine herausgelegten Rekruten zurück in den Vorrat und beendet seinen Zug.	

SCHARMÜTZEL

Wettkämpfe werden in Yon sehr ernst genommen und können mitunter ganz schön hitzig werden. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass es von Zeit zu Zeit eine kleine Kneipenschlägerei zwischen den Armeen gibt.

Wähle diese Aktion, um Soldaten von der Armee deines Gegners zu klauen und um neue Soldaten zu rekrutieren, nachdem sie von deinem Sieg gehört haben. Zu Beginn wählst du die Armee eines anderen Mächteterns aus, gegen die du ein Scharmützel führen willst. Wirf deine Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel genau wie bei der **Rekrutierung**. Du **musst** einen oder mehrere gültige Würfel entsprechend der Wertungstabelle herauslegen. Indem du die entsprechende Zahl an Soldaten aus dem Vorrat über dein Spielertableau legst, bleibst du auf dem Laufenden über deinen **Angriffswert** (*diese Soldaten treten deiner Armee allerdings **nicht** bei*). Der Ereigniswürfel wird auf dieselbe Art und Weise genutzt wie bei der **Rekrutierung** (*deine Soldaten können vom Drachen gefressen werden, du kannst gefarkelte Würfe ignorieren und du kannst deinen Wurf verdoppeln oder stattdessen einen magischen Gegenstand wählen*).

Danach hast du die Möglichkeit, deinen Zug zu beenden oder weiterzumachen. Wenn du weitermachst, wirf die übrigen Würfel und erhöhe so deinen **Angriffswert**. Wenn du deinen Zug beendest, behältst du die Soldatenmarker als Gedächtnisstütze für deinen **Angriffswert** (*auch alle magischen Gegenstände werden zunächst zur Seite gelegt*) und der verteidigende Mächtetern darf nun würfeln.

Solltest du während irgendeines Wurfs keinen gültigen Würfel herauslegen können, *farkelst* du und dein **Angriffswert** entspricht null: Lege alle magischen Gegenstände auf den Ablagestapel und die Soldatenmarker zurück in den Vorrat.

Sobald der Angreifer seinen Zug beendet oder *gefarkelt* hat, ist der verteidigende Mächtetern dran mit ... verteidigen. Er wirft nur 5 Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel. Alle weiteren Regeln bleiben unverändert. Sobald der verteidigende Mächtetern seinen Zug beendet oder *gefarkelt* hat, werden die beiden Angriffswerte verglichen. Es gewinnt derjenige Mächtetern das Scharmützel, welcher den höchsten **Angriffswert** erreicht hat.

Die Differenz zwischen den Angriffswerten entspricht der Menge an Soldaten, die der Gewinner von der unterlegenen Armee erhält (hat der Verlierer nicht genug Soldaten, muss er alle abgeben). Darüber hinaus erhält der Gewinner zusätzlich 500 Soldaten aus dem Vorrat.

Schließlich darf der Gewinner auch noch einen magischen Gegenstand behalten, den er sich während des Scharmützels erwürfelt hat, die restlichen werden auf den Ablagestapel gelegt (*beachtet, dass ein Mächtetern nicht mehr als einen magischen Gegenstand am Ende eines jeden Zugs besitzen darf*).



BEISPIEL FÜR EIN SCHARMÜTZEL:

Jana die Angriffslustige greift Josef den Zurückhaltenden an. Sie erzielt mit ihren 6 Soldatenwürfeln 1, 2, 2, 4, 4, 5 und mit dem Ereigniswürfel eine leere Seite. Jana legt die 1 und die 5 heraus und platziert dafür 150 Soldaten aus dem Vorrat über ihrem Spielertableau.

ERSTER WURF DES ANGREIFERS



Sie entscheidet sich, erneut zu würfeln: 1, 1, 3, 4 und das Bündnissymbol. Nun hat sie die Wahl, eine 1 oder beide 1er herauszulegen und sogar doppelt zu punkten oder einen magischen Gegenstand zu nehmen. Sie entscheidet sich, beide 1er zu werten und sie zu verdoppeln, wofür sie 400 Soldaten erhält. Zu den 150 von ihrem vorherigen Wurf hinzugezählt, hat sie einen Angriffswert von insgesamt 550.

ZWEITER WURF DES ANGREIFERS



Angriffslustig wie Jana ist, würfelt sie erneut: 5, 5 und eine leere Seite. Mit den beiden 5ern erzielt sie weitere 100 Punkte. Nun kann sie ihren Zug beenden oder alle 6 Soldatenwürfel erneut werfen (da all ihre Soldatenwürfel gepunktet haben). Sie denkt aber, dass 650 Punkte genug sind, um zu gewinnen.

DRITTER WURF DES ANGREIFERS



Nun darf Josef 5 Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel werfen. Er würfelt: 1, 3, 4, 4, 6 und eine leere Seite. Er legt die 1 heraus und erzielt damit 100 Soldaten. Josef ist aber wenig optimistisch und hört auf zu würfeln.

ERSTER WURF DES VERTEIDIGERS



Jana gewinnt das Scharmützel 650 zu 100. Das bedeutet, dass Josef ihr nun 550 Soldaten aus seiner Armee abtreten muss. Da er aber nur 300 Soldaten hat, muss sich Jana mit den 300 begnügen. Da sie das Scharmützel gewonnen hat, erhält sie nun noch 500 Soldaten als Bonus aus dem Vorrat.



ENDKAMPF

Es wird Zeit, Von von seiner größten Bedrohung zu befreien!

Wähle diese Aktion, um den Drachen zu bekämpfen. Wenn du es schaffst, dem Drachen in deinem Zug 3 Schaden zuzufügen, gewinnst du die Partie.

Der Drache haust in seiner **Drachenhöhle**. Um diese betreten zu dürfen, musst du zu Beginn deines Zugs mindestens eine Armee von 5.000 Soldaten besitzen.

Im Endkampf funktionieren die Soldatenwürfel und der Ereigniswürfel etwas anders. Würfel, die Punkte erzielen, sind schlecht für dich und das Drachen- sowie das Bündnissymbol des Ereigniswürfels fügen nur dem Drachen Schaden zu. Auch beim **Farkeln** gibt es einen Unterschied: Nur wenn du dem Drachen keinen Schaden zufügst **und** keine Soldaten verlierst (*keine gültigen Würfel herauslegen kannst*), farkelst du.

Zu Beginn wirfst du im Endkampf so lange, bis du entweder (a) den Drachen besiegt hast, (b) farkelst oder (c) deine gesamte Armee verloren hast (*der Drache hat all deine Soldaten genüsslich aufgefressen*).

Zu Beginn wirfst du alle Würfel ... was danach passiert, hängt davon ab, welche Seite dein Ereigniswürfel zeigt.



Drachenseite – Du fügst dem Drachen einen Schaden zu (*drehe einen Schadensmarker auf die blutige Seite*). Überprüfe nun die Soldatentabelle und lege **alle** gültigen Würfel (sofern du welche hast) heraus. Du verlierst diese Anzahl an Soldaten und sie wandern aufgrund eines unglücklichen Todes zurück in den Vorrat. Fahre danach mit deinem Zug fort.



Bündnisseite – Du fügst dem Drachen zwei Schaden zu (*drehe zwei Schadensmarker auf die blutige Seite*). Überprüfe nun die Soldatentabelle und lege **alle** gültigen Würfel (sofern du welche hast) heraus. Du verlierst entsprechend viele Soldaten, die nun mit weniger Gliedmaßen zurück in den Vorrat wandern. Fahre danach mit deinem Zug fort.



Leere Seite mit gültigen Würfeln – Überprüfe nun die Soldatentabelle und lege **alle** gültigen Würfel heraus. Du verlierst entsprechend viele Soldaten, die nach einer sinnlosen Selbstaufopferung zurück in den Vorrat wandern. Fahre danach mit deinem Zug fort.

Leere Seite ohne gültige Würfel – Du **farkelst** und beendest deinen Zug.

Scheiterst du bei dem Versuch, den Drachen in deinem Zug zu besiegen, regeneriert er sich dank der unglaublichen Heilkraft, die das Verspeisen deiner Soldaten in ihm freisetzt. Drehe daher alle Schadensmarker zurück auf die normale Seite. Der Drache beginnt einen Endkampf immer ohne Schadenspunkte.

BEISPIEL FÜR DEN ENDKAMPF:

Ivan der Schreckliche im Drachentöten betritt die Drachenhöhle, um sich dem Drachen zu stellen. Er würfelt 2, 2, 2, 2, 2, 2 und eine leere Seite. Sechs gleiche Würfel sind 3.000 Soldaten wert! Unglücklicherweise verliert er diese 3.000 Soldaten an den Vorrat, weil es der Endkampf ist. Er fügt also dem Drachen keinen Schaden zu.

ERSTER WURF



-3.000 Soldaten



keine Auswirkungen

Niedergeschlagen würfelt er ein weiteres Mal – in der Hoffnung, den Drachen zu erledigen, bevor dieser sich an seiner gesamten Armee gütlich tut. Er wirft all seine Würfel erneut, da er mit allen Würfeln gepunktet und nicht gefarkelt hat. Dieses Mal erzielt er 1, 3, 3, 3, 4, 6 und das Bündnissymbol. Er fügt dem Drachen 2 Schaden zu, dreht dabei zwei Schadensmarker auf ihre blutige Seite und verliert nur 400 Soldaten (drei 3er entsprechen 300 und eine 1 entspricht 100).

ZWEITER WURF



-400 Soldaten



fügt 2 Schaden zu



In diesem Moment hätte Ivan zum Helden werden können. Er würfelt erneut. Sein Ergebnis ist: 3, 6 und eine leere Seite. Gefarkelt! Ganz seinem Namen entsprechend war Ivan wirklich schrecklich und sein Zug ist nun vorbei, während sich der Drache heilen kann.

DRIITTER WURF



GEFARKELT!



BESONDERE REGELN FÜR DIE DRACHENHÖHLE

Nach einem gescheiterten Endkampf befindest du dich immer noch in der Drachenhöhle. Du kannst im nächsten Zug einen weiteren Versuch unternehmen, einen Endkampf zu führen – sogar wenn du weniger als 5.000 Soldaten besitzt. Wenn du dich im nächsten Zug jedoch für Rekrutierung oder Scharmützel entscheidest, verlässt du dadurch die Drachenhöhle und musst mindestens 5.000 Soldaten besitzen, um die Drachenhöhle für einen weiteren Endkampf betreten zu können.

Wird deine Armee vollständig vernichtet, während du in der **Drachenhöhle** bist, wirst du auf wundersame Weise außerhalb der Drachenhöhle wiedergeboren und erhältst zu Beginn deines nächsten Zugs einen neuen Gefährten, den du vom Stapel ziehst (*der alte hat eine neue Behausung im Drachen gefunden*). Hattest du einen magischen Gegenstand, darfst du ihn behalten.

Es ist möglich, dass sich mehr als ein Möchtegern zur selben Zeit in der Drachenhöhle aufhält.

Während du in der Drachenhöhle bist, kann deine Armee an keinem Scharmützel teilnehmen (*deine Soldaten sind viel zu beschäftigt damit, nicht auf der Speisekarte des Drachen zu landen, als dass sie sich mit anderen Armeen herumschlagen könnten*).

Die Fähigkeiten der Gefährten gelten sowohl innerhalb als auch außerhalb der Drachenhöhle (*zum Beispiel kann ein Möchtegern innerhalb und außerhalb der Drachenhöhle Skree ausschicken, um die Armee eines anderen Möchtegerns zu erschrecken, wo auch immer diese sein mag*).

SPIELVARIANTE: LEGENDE DES DRACHEN

Was passiert, wenn man einen Drachen zu lange alleine lässt? Richtig, er neigt dazu, alles in Schutt und Asche zu legen. Einst gab es da diesen Drachen, der das kleine Bergdörfchen Dale verwüstete ... ach ja, wir wollten über die Variante reden.

Wenn euch der Drache als zu schwächlich erscheint, dann könnt ihr einfach die zusätzlichen Schadensmarker benutzen, um den Drachen auf vier oder sogar fünf (*uff!*) Punkte aufzuwerten. Um den Drachen zu besiegen, muss ihm ein Möchtegern während eines einzigen Zugs genauso viel Schaden zufügen.



IMPRESSUM

Spieleautor: Robert J. Hudecek

Illustration: Denis Martynets

Grafik: Karine Tremblay und Philippe Guérin

Bearbeitung der Regeln: Zev Shlasinger und Jean-François Gagné

Übersetzung: Bernadette Heß

Ein besonderer Dank geht an Adam Marostica, der uns beim Kampf gegen den Drachen zur Seite stand.

©2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Z-MAN
games

ÜBERBLICK

ZUSAMMENFASSUNG EINES ZUGS

Wähle eine Aktion: (a) Rekrutierung, (b) Scharmützel oder (c) Endkampf.

REKRUTIERUNG

Wirf 6 Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel: Lege mindestens einen gültigen Würfel heraus und nimm dir dafür Soldatenmarker (gemäß der Wertungstabelle).

Wirf die übrigen Würfel (oder alle, falls du bereits alle herausgelegt hast) ODER beende deinen Zug.

Farkle (kein gültiger Würfel nach einem Wurf): Beende sofort deinen Zug. Du verlierst alle Marker und magischen Gegenstände, die du in diesem Zug gesammelt hast.

SCHARMÜTZEL

Greife die Armee eines anderen Mächtegers an.

Der Angreifer wirft 6 Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel (wie bei Rekrutierung).

Der Verteidiger wirft 5 Soldatenwürfel und den Ereigniswürfel (wie bei Rekrutierung).

Vergleicht anschließend das erzielte Ergebnis. Der Gewinner erhält maximal so viele Soldaten vom Gegner, wie die Differenz der beiden Ergebnisse ausmacht plus 500 weitere Soldaten aus dem Vorrat.

Farkle (kein gültiger Würfel nach einem Wurf): Beende deinen Zug – dein Angriffswert entspricht 0.

ENDKAMPF (5.000+ SOLDATEN)

Drachenseite – Du fügst dem Drachen 1 Schaden zu. Lege **alle** gültigen Würfel heraus. Du verlierst die deinem Wurf entsprechende Anzahl an Soldaten. Fahre anschließend mit deinem Zug fort.

Bündnisseite – Du fügst dem Drachen 2 Schaden zu. Lege **alle** gültigen Würfel heraus. Du verlierst die deinem Wurf entsprechende Anzahl an Soldaten. Fahre anschließend mit deinem Zug fort.

Leere Seite mit gültigen Würfeln – Lege **alle** gültigen Würfel heraus. Du verlierst die deinem Wurf entsprechende Anzahl an Soldaten. Fahre anschließend mit deinem Zug fort.

Leere Seite ohne gültige Würfel – Du **farkelst** und musst deinen Zug beenden.

SIEG

Um zu gewinnen, musst du dem Drachen während deines Zugs 3 Schaden zufügen.