

# Buch der Regeln



Gemeinsam oder allein –  
wer wagt es und dringt in das Verlies  
des Drachen ein?



# Inhalt

## **1. Einleitung**

## **2. Spielzusammenfassung**

## **3. Spielmaterial**

3.1 Charakterkarten

3.2 Der Gebrauch der Würfel

## **4. Spielvorbereitungen**

## **5. Das Spiel**

5.1 Die Sonnenbahn

5.2 Der Spielerzug

5.3 Aussetzen

## **6. Raumteile**

6.1 Raumteile ziehen

6.2 Eintrittspfeile

6.3 Normale Raumteile

6.4 Spezielle Raumteile

6.5 Türen

6.6 Sackgassen

## **7. Karten**

## **8. Der Kampf**

8.1 Monster

8.2 Kampfkarten

## **9. Die Schatzkammer**

9.1 Das Betreten der Schatzkammer

9.2 Zwei oder mehr Charaktere in der Schatzkammer

9.3 Mischen der Drachenkarten

## **10. Spielende**

## **11. Das Solospiel**

## **12. Anhang**

12.1 Taktische Tips

12.2 Die einzelnen Charaktere und ihre Besonderheiten

# 1. Einleitung

Tausend Jahre sind vergangen, seit der finstere Magier *T'Siraman* fiel, aber noch immer fürchten selbst verwegene Helden, die Pforten seines düsteren Gemäuers, der *Drachenhortfeste*, zu durchschreiten. Unheilvoll und grimmig liegt sie auf der Klippe von *Kyrm*.

In den Dörfern, die sich in ihrem Schatten drängen, flüstert man Geschichten von den unermeßlichen Schätzen, die die Verliese, Kammern und Korridore des Schlosses füllen und von den grausigen Kreaturen, die sie bewachen. Alte Männer rücken näher ans Feuer, wenn sie von den Lauten erzählen, die in der Nacht von der Klippe herab durch das Tal hallen, so als schiene das Kastell - zum Leben erwacht - seine Grausamkeit zu verkünden.

Wenige kehrten vorder Abenddämmerung zurück, in ihren Augen Schrecken und Qual, und nur mit Widerwillen berichteten sie von ihren Erlebnissen. Doch niemand kam jemals nach Einbruch der Nacht zurück...

Das rotgoldene Licht der Morgensonne beginnt sich über den Herbstnebel zu erheben. Ihre Augen blicken auf die schimmernde Festung. Im Kopf eines jeden von Ihnen kreisen noch die Geschichten der Dörfler, doch Sie packen Ihre Waffen und treten in das endlose Schwarz der Eingänge. Untergang oder Reichtum? Die Zeit wird es lehren...

## 2, Spielzusammenfassung

DRACHENHORT ist ein Fantasy-Brettspiel. Sie spielen einen jener mutigen Helden, die den Schrecken der *Drachenhortfeste* zu trotzen wagen.

Dieser Held wird **Charakter** genannt. Es gibt vier Charaktere, mit denen das Spiel ausgestattet ist, jeder mit seinen ihm eigenen Eigenschaften, wie auf den **Charakterkarten** zu sehen ist. Das Spiel kann alleine (Solo-spiel) oder mit bis zu vier Spielern gespielt werden.

Ihre Aufgabe ist es, die *Drachenhortfeste* zu betreten und Ihren Weg durch die Gänge und Verliese zur Schatzkammer in der Mitte zu finden und wieder zu entkommen.

**In dem Spiel mit mehreren Spielern gewinnt derjenige, dem es gelingt, überhaupt zu entkommen und dabei die größten Schätze gesammelt zu haben.**

Sie müssen entkommen, bevor die Sonne versinkt, denn nach Sonnenuntergang werden die Bewohner der *Drachenhortfeste* übermächtig und kein Sterblicher wird dann überleben. Doch auch tagsüber sind die Gänge und Katakomben mit ihren blinden Korridoren, ihren Monstern, Fallen und-zu guter Letzt—dem Drachen, der den Schatz bewacht, äußerst gefährlich.

Das grundlegende Spielprinzip von DRACHENHORT ist einfach: Jede Runde zieht der Spieler seine Spielfigur auf ein angrenzendes Quadrat auf dem Spielfeld. Ist dieses Quadrat leer, zieht er ein **Raumteil** und legt es hinein. So entsteht während des Spieles nach und nach ein Plan der *Drachenhortfeste*. Anschließend zieht der Spieler eine Karte vom Stapel der **Raumkarten**, um in Erfahrung zu bringen, was den Helden in diesem Raum erwartet.

Befindet sich in dem betretenen Quadrat bereits ein Raumteil, so zieht man kein neues, sondern nur eine Raumkarte.

Natürlich gibt es einige Ausnahmen von diesem Grundprinzip; so haben einige Räume ihre eigenen Regeln, denen der Spieler zu folgen hat, anstatt eine Raumkarte zu ziehen. Auf dem Spielbrett sind diese besonderen Räume aufgelistet.

Anstatt auf ein angrenzendes Quadrat zu ziehen, ist es auch möglich, den zuletzt betretenen Raum zu untersuchen, in der Hoffnung, Geheimtüren oder verborgene Schätze zu finden.

Ein Spiel von DRACHENHORT dauert 26 Runden. Am Ende dieser 26 Runden bricht die Nacht herein, und der Spieler, dessen Charakter mit den meisten Schätzen die Feste bis dahin verlassen hat, ist Sieger.

Es ist besser, nicht darüber nachzudenken, was jenen Helden zustößt, die sich bei Sonnenuntergang noch immer in den Gängen der *Drachenhortfeste* aufhalten...

In manchen Spielen wird kein Charakter überleben. Dann haben alle Spieler verloren. Und die *Drachenhortfeste* des finsternen *T'Siraman* wird weiterhin auf der Klippe von *Kyrm* thronen, weiterer Gruppen todesmutiger Helden harrend.

# 3. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Charakterkarten
- 1 Bogen-Karte
- 8! Rausnteile
- 7 Holzmarker (je 1 x schwarz, rot, gelb, 4 x blau)
- 1 zwölfseitiger Würfel
- 1 sechsseitiger Würfel
- 6 Kampfkarten (3 Helden-, 3 Monsterkarten)
- 7 Drachenkarten
- 7 Magische Ringe
- 70 Raumkarten
- 8 Leichenkarten
- 10 Gruftkarten
- 9 Türkarten
- 10 Falle-Karten
- 14 Suchkarten
- 24 Schatzkarten
- 10 Monsterkarten



## 3.1 Charakterkarten

Beisp.: Sir Roland, der Ritter

Jeder Charakter hat 5 Eigenschaften:

- STÄRKE
- GEWANDTHEIT
- RÜSTUNG
- GLÜCK
- LEBENSPUNKTE

Jede dieser Eigenschaften auf der Charakterkarte ist mit einer Zahl belegt, je höher, desto besser.

Während des Spiels können die Lebenspunkte (LP) als einzige Eigenschaft ihren Wert verändern, immer wieder während des Spiels werden Sie LP verlieren, deshalb muß die Anzahl an LP, die Ihrem Charakter noch verbleiben, immer angezeigt werden. Zu Beginn des Spieles wird einer der Marker (blau) auf das Feld mit der höchsten LP-Zahl plaziert. Wann immer Ihr Charakter LP verliert, wird der Marker auf der Skala entsprechend bewegt, um immer den aktuellen LP-Stand wiederzugeben.

*Beispiel: Sir Roland verliert 3 LP. Er bewegt seinen Marker um drei Felder von 17 auf nun 14 LP.*

Wenn der Marker das Feld mit dem Totenkopf erreicht, ist es um Ihren Charakter geschehen, und Sie haben das Spiel verloren. Nehmen Sie den Marker von der Karte und drehen Sie sie um.

## 3.2 Der Gebrauch der Würfel



W6



W12

Zur Vereinfachung wird im weiteren Verlauf der Regeln beim sechsseitigen Würfel von **W6** und bei dem zwölfseitigen von **W12** gesprochen.

Manchmal werden Sie angewiesen, vom Würfelwurf eine Zahl zu subtrahieren.

*Beispiel: Die Regeln weisen Sie an, W6 -3 zu werfen. Sie würfeln mit dem W6 und erhalten eine 5, ziehen 3 ab: Ihr eigentliches Ergebnis ist 2. (Werte unter 0 zählen als 0.)*

Ein anderes Mal weist man Sie an, einen gewissen Eigenschaftswert von einem Würfelwurf zu subtrahieren.  
*Beispiel: W12 - Glück bedeutet einen Würfelwurf mit dem zwölfseitigen Würfel, von dessen Ergebnis Sie den Wert Ihres Glücks abziehen. Sir Roland dürfte in diesem Fall 4 Punkte von seinem gewürfelten Wert abziehen.*

## 4» Spielvorbereitungen

Der schwarze Marker wird auf das „0“-Feld der Zahlenreihe (0-8) auf dem Spielplan gestellt. Der gelbe Marker ist für die Sonnenspur und wird zunächst noch neben dem Brett abgelegt.

Mischen Sie alle Raumteile gut durch und legen Sie sie verdeckt neben dem Spielplan bereit.

Sortieren Sie alle Karten (außer den Kampfkarten und den Magischen Ringen) in die neun verschiedenen Stöße (Raum-, Monster-, Falle-, Such-, Tür-, Schatz-, Drachen-, Gruft- und Leichenkarlen) und mischen Sie jeden gut. Sie werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

Sortieren Sie die 6 Kampfkarten in die 3 *Helden-* und die 3 *Monsterkarten*. Jeder Stapel enthält eine Finte-, eine Ausweich- und eine Ausfall-Karte.

Nun würfelt jeder Spieler mit dem W12. Derjenige mit der höchsten Zahl ist der **Startspieler** (diese Bezeichnung wird im folgenden noch öfter verwendet).

Der Startspieler sucht sich nun eine der vier Charakterkarten aus, nimmt sich einen blauen Marker und platziert ihn auf dem Feld mit der höchsten LP-Zahl. Außerdem wählt er die entsprechende Spielfigur. Im Uhrzeigersinn suchen sich nun die anderen Spieler reihum ihre Figuren aus.

(Der Spieler, der Farendil wählt, erhält zusätzlich die Karte mit dem Bogen sowie einen roten Marker, um die Zahl seiner Pfeile anzuzeigen. Zu Beginn hat er vier Pfeile. [Weitere Anmerkungen hierzu finden Sie unter Punkt 12.2 am Ende dieser Regel.]

Der letzte Spieler, der seinen Charakter wählen durfte, hat nun das Privileg, als erster einen der sieben Magischen Ringe zu wählen, die die Charaktere auf ihren Weg durch die Festung mitnehmen. Anschließend wählen gegen den Uhrzeigersinn die anderen Spieler aus den noch verbliebenen Ringen je einen aus (folglich wählt der Startspieler seinen Ring als letzter). Die Kräfte der jeweiligen Magischen Ringe werden auf der Rückseite der einzelnen Ringkarten genau erläutert.

Der Startspieler wählt nun eine der Turmkammern an den Ecken der Festung und stellt seine Figur hinein. Die anderen Spieler wählen reihum ebenfalls eine freie Turmkammer. (Es dürfen niemals 2 Figuren in einem Feld (außer in der Schatzkammer) stehen!)

Nun ist alles bereit, sich den Gefahren der *Drachenhortfeste* zu stellen.

## 5. Das Spiel

Ein DRACHENHORT-Spiel dauert maximal 26 Runden. Jede Runde besitzt diese Abfolge:

1. Der Startspieler schiebt den gelben Sonnenmarker um ein Feld auf der Sonnenbahn voran. (In der ersten Spielrunde setzt er den Marker auf das orange Sonnenaufgangsfeld der Bahn.)
2. Der Startspieler zieht und nach ihm alle Spieler im Uhrzeigersinn reihum.

### 5.1 Die Sonnenbahn

Die Sonnenbahn auf dem Spielbrett dient als Zeitanzeige. Nach 26 Runden sinkt die Sonne und die Nacht bricht herein. Sobald der Marker das Schädelfeld erreicht, endet das Spiel und jeder Spieler, dessen Charakter sich noch innerhalb der Festung befindet, verliert das Spiel. (Die Turmkammern gelten als neutrale Orte. Ist eine erreicht, so hat man nichts mehr zu befürchten, man ist der Festung entkommen.)

### 5.2 Der Spielerzug

In einem Zug hat ein Spieler die Wahl, auf ein angrenzendes Feld zu ziehen oder den Raum zu durchsuchen, in dem er sich befindet.

Im ersten Zug beginnt jeder Spieler in einer der Turmkammern und zieht in ein angrenzendes Feld. Genauere Informationen über die Turmkammer finden sich im BUCH DER EREIGNISSE (BDE).

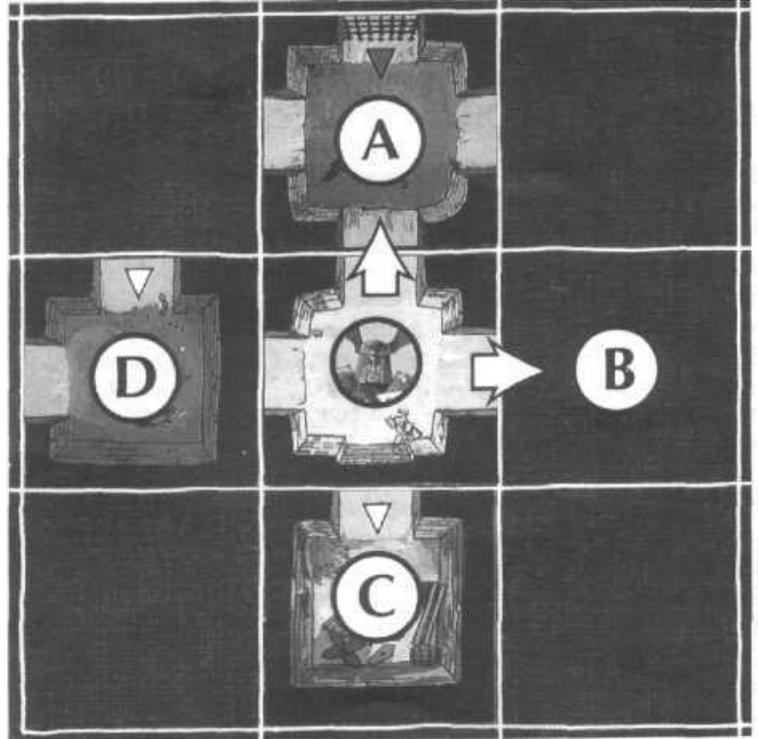
#### Ziehen

Ein Charakter kann ein Feld nur durch einen Durchgang verlassen, so wie es auf dem Raumteil zu sehen ist. Ist das gewählte Feld leer, zieht der Spieler ein Raumteil vom Stapel und legt es in das leere Feld. Anschließend zieht er mit seiner Figur darauf. (Kapitel 6 beschreibt den genauen Ablauf dieses Vorganges.)

Befindet sich in dem gewählten Feld bereits ein Raumteil und erlaubt ein Durchgang das Betreten dieses Feldes, zieht man mit seinem Charakter gleich hinein. Ein Durchgang entsteht nur, wenn beide aneinandergrenzenden Raumteile dies ermöglichen (siehe Beispiel 1).

Mit Ausnahme der Schatzkammer darf kein Feld betreten werden, in dem sich ein anderer Spieler befindet.

Beispiel 1: Sir Roland kann nur auf Feld A oder B ziehen. Er kann Feld C nicht betreten, weil es aus seinem Raum keinen Ausgang nach C gibt, und D ist für ihn unerreichbar, weil es von dort keinen Eingang zu seinem Feld gibt.



### Durchsuchen

Anstatt in ein angrenzendes Feld zu ziehen, ist es auch möglich, den Raum, in dem man sich befindet, nach Geheimtüren oder verborgenen Schätzen zu durchsuchen. Um einen Raum zu untersuchen, zieht man eine **Suchkarte** und befolgt deren Anweisungen.

Es ist erlaubt, einen Raum in zwei aufeinanderfolgenden Zügen zu untersuchen. Im darauffolgenden dritten Zug muß der Raum jedoch verlassen werden. Kommt man später in diesen Raum zurück, darf man ihn wieder bis zu zweimal hintereinander durchsuchen. Räume, in die man gerade gezogen ist, können im gleichen Zug noch nicht durchsucht werden.

Folgende Räume können ebenfalls nicht untersucht werden: *Drehkammer, Kammer der Finsternis, Abgrund, Falle, Kluft, Korridor und Schatzkammer.*

Hat ein Charakter durchsucht oder sich bewegt, endet sein Zug, und der nächste Spieler ist mit seinem Charakter an der Reihe.

## 5.3 Aussetzen

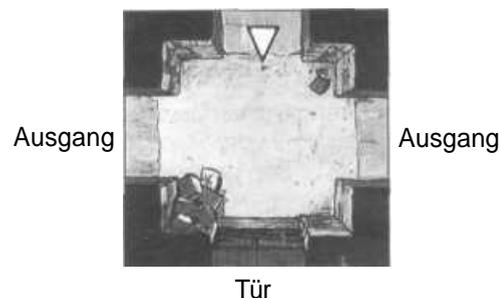
Ein Spieler mag aus folgenden Gründen gezwungen werden auszusetzen:

- Aufgrund der Anweisungen einer Karte,
- wenn man einen Raum mangels Durchgängen nicht mehr verlassen kann und bereits seine beiden Runden, den Raum nach einer Geheimtüre abzusuchen, ergebnislos absolviert hat,
- freiwillig.

Während des Aussetzens ist dem Charakter keinerlei Handlung erlaubt.

## 6. Raumteile

Jedes Raumteil besitzt 1 bis 4 Durchgänge, einen Eintrittspfeil (je nach Art des Raumes in einer bestimmten Farbe) und bis zu 3 Türen.



Raumteile können normaler oder spezieller Natur sein. **Normale** Raumteile besitzen einen **weißen** Eintrittspfeil, während **spezielle** Räume mit **farbigen** Pfeilen versehen sind (rot, gelb, hellblau, dunkelblau, hellgrün, dunkelgrün, orange oder violett). Alle speziellen Raumteile sind auf dem Spielbrett aufgeführt.

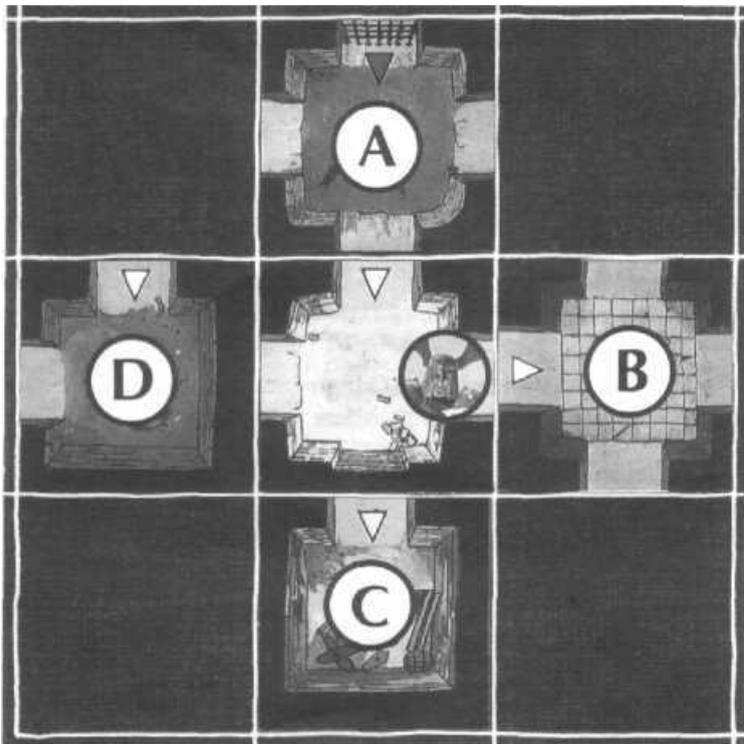
## 6.1 Raumteileziehen

Wann immer man in ein leeres Feld zu gehen gedenkt (auf Durchgänge achten!), kündigt man dies an, zieht ein verdecktes Raumteil vom Stapel und plaziert es in dem gewählten Feld. Wurde ein Raumteil gezogen, so muß das Feld mit diesem Teil auch betreten werden (siehe Beispiel 2).

## 6.2 Eintrittspfeile

Wenn ein neues Raumteil plaziert wird, muß es so gelegt werden, daß man es mit seiner Figur **über den Eintrittspfeil** betritt. Dies gilt nur für Raumteile, die **soeben** gezogen wurden, bei bereits ausgelegten Raumteilen hat der Eintrittspfeil keine Bedeutung mehr (siehe Beispiel 2).

*Beispiel 2: Dem Beisp. 1 folgend betritt Sir Roland das Feld B (neues Raumteil aufgedeckt) und plaziert sein Raumteil wie zu sehen (Eintrittspfeil).*



## 6.3 Normale Raumteile

Sobald man ein normales Raumteil (mit weißem Pfeil) betritt, zieht der Spieler eine **Raumkarte** und befolgt deren Anweisungen (s. Kapitel 7).

## 6.4 Spezielle Raumteile

Betritt man einen Raum mit farbigem Eintrittspfeil, läßt sich aus der Spezialraum-Auflistung auf dem Spielbrett ersehen, um welche Art von speziellem Raumteil es sich handelt. Mit Hilfe des BUCHES DER EREIGNISSE muß man nun in Erfahrung bringen, welche unheilvolle Sache dem Charakter widerfährt...

## 6.5 Türen

Man kann Räume auch durch Türen, sofern vorhanden, betreten bzw. verlassen. Bevor man jedoch seinen Zug ausführt, zieht man **eine Türkarte**. Sie gibt darüber Auskunft, ob es beim Öffnen und Durchschreiten der Tür Probleme gibt.

Grenzt die Tür, durch die man geht, an eine weitere Tür eines bereits plazierten Raumteils, muß man zwei Türkarten ziehen. Nur wenn beide Karten anzeigen, daß sich die Türen öffnen, darf man das angrenzende Feld betreten. Zeigt nur eine der beiden Karten, daß die Tür Widerstand leistet, muß man stehenbleiben. Wagt man im nächsten Zug einen weiteren Anlauf, so ist es für eine bereits offene Tür nicht mehr nötig, eine Karte zu ziehen. (Dies gilt jedoch nur im **direkt** darauffolgenden Zug, kommt man später wieder an diese Türen, muß man erneut für jede Tür eine Karte ziehen!)

## 6.6 Sackgassen

Hat ein Raumteil keine weiteren Durchgänge oder führen alle Durchgänge zu den Außenmauern der Festung oder an massive Wände anderer Raumteile, befindet man sich in einer Sackgasse. Die Sackgasse kann nur überwunden werden, indem man den bisherigen Weg im nächsten Zug zurückgeht, oder, sofern dies nicht möglich ist (*Drehkammern* sind hier besonders gefährlich!), den Raum in den nächsten beiden Zügen nach Geheimtüren untersucht.

Hat man Pech, so kann es geschehen, daß man einer Sackgasse in die Falle geht. Wenn es Ihrem Charakter innerhalb der nächsten zwei Züge nicht gelingt, Geheimtüren zu finden und so aus diesem Raum herauszukommen, dann haben Sie das Spiel bereits verloren...

## 7. Karten

Die Karten in DRACHENHORT sind auf 9 Kartenstapeln aufgeteilt.

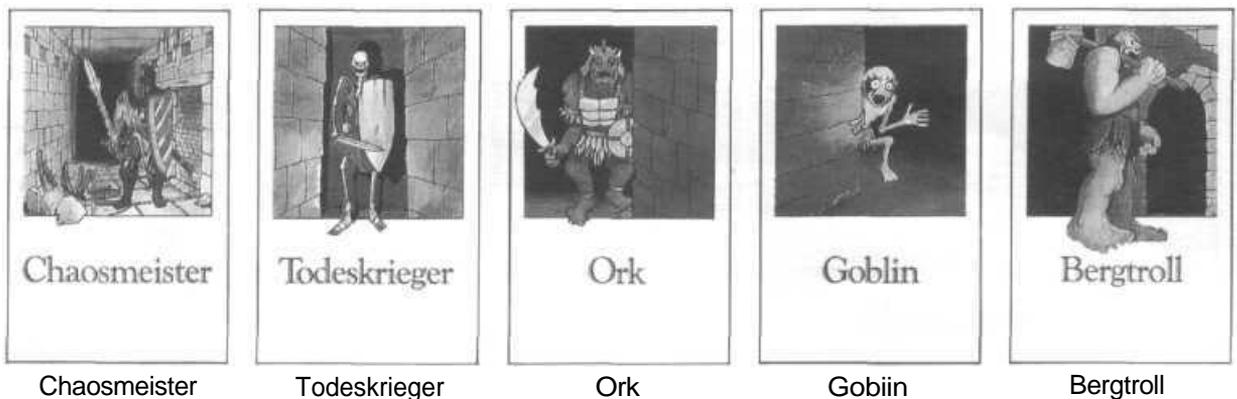
Zu Beginn ist jeder der Kartenstapel verdeckt neben dem Spielbrett plaziert. Jedesmal, wenn man die Anweisung dazu erhält, zieht man die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Nachdem die Karte abgehandelt ist, legt man sie daneben ab. Es bildet sich zu jedem Stapel ein Ablagestapel. Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer Aufnahme- und Ablagestapel verwendet. In einigen Fällen ist man gezwungen oder es wird einem erlaubt, Karten zu behalten.

Alle Besonderheiten und Anweisungen der einzelnen Karten sind im BUCH DER EREIGNISSE zu finden. Sie sollten das BUCH DER EREIGNISSE immer zur Hand haben und bei jeder Karte zu Rate ziehen, um sicher zu gehen, nichts Wichtiges zu übersehen.

## 8, Kampf

### 8.1 Monster

Es gibt die unterschiedlichsten Monster, Unwesen und Ungeheuer in den Gängen, Kammern und Korridoren der *Drachenhortfeste*. Nur fünf von ihnen folgen einem normalen Kampfablauf:



Wenn ein Spieler eine Raumkarte mit einem der fünf abgebildeten Monster zieht, hat er drei Möglichkeiten:

- sofort **angreifen**,
- erst einmal **abwarten** und beobachten, was geschieht (vielleicht flieht das Monster ja sofort vor ihm), oder
- versuchen zu **fliehen**.

Letzteres ist nicht erlaubt, wenn sich ein Fallgitter direkt hinter dem Charakter befindet (auch wenn der Raum noch mehrere andere Durchgänge zu bieten hat), oder wenn man den Raum durch eine Geheimtür betreten hat.

Hat sich der Spieler entschieden, muß er seine Wahl den Mitspielern mitteilen. Anschließend zieht der Spieler zu seiner Rechten die oberste **Monsterkarte** und sieht unter der entsprechenden Rubrik und bei dem entsprechenden Monster nach, was geschieht.

Folgende Ereignisse sind möglich:

**Kampf:** Zusätzlich sind die Lebenspunkte des Monsters angegeben. Dieser Wert ist jedoch nur dem Spieler bekannt, der die Karte zog. Dem angegriffenen Spieler werden die LP des Monsters vorerst verheimlicht. Es wird zum normalen Kampf übergegangen, wie er unter 8.2 beschrieben ist.

Flucht (des Helden) ist geglückt. Der Spieler zieht seine Spielfigur zurück in das Feld, von dem er kam. Er muß nun nicht noch einmal eine Raumkarte ziehen. Handelt es sich jedoch um ein spezielles Raumteil, so hat er dessen Regeln zu folgen. Betrat er das Kampfzimmer durch eine Tür, so muß er bei der Flucht zurück in den ehemaligen Raum keine weitere Türkarte ziehen.

(Monster) **flieht**: Das Monster ergreift Hals über Kopf die Flucht; mit dem Charakter geschieht nichts. Die Monsterkarte wird abgelegt und der Zug des Spielers ist zu Ende.

**Hieb / Flucht**: Bevor der Charakter wie oben beschrieben vor dem Monster fliehen kann, versucht dieses ihm noch einen Schlag in den Rücken zu versetzen. Auf der Monsterkarte ist angegeben, wie viele LP der Charakter verliert. Ist eine Zahl angegeben, verliert er entsprechend viele LP. Ist ein Würfelwurf angegeben, so wirft der Spieler den entsprechenden Würfel, um zu sehen, wie viele LP er seinem Charakter abzuziehen hat.

**Hieb / Kampf**: entspricht dem *Hieb* / Flucht-Ereignis, mit der Ausnahme, daß es dem Charakter nicht gelingt zu fliehen. Er muß vielmehr das Monster nach den normalen Kampfregeln (s. Punkt 8.2) bekämpfen.

## 8.2 Kampfkarten

Muß ein Kampf ausgetragen werden, nimmt der Spieler zur Rechten die drei **Monsterkampfkarten**. Der angegriffene Charakter bekommt die drei **Heldenkampfkarten**. Jeder der beiden Kontrahenten wählt geheim eine der drei Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch. Jetzt wird aufgedeckt und verglichen. Das Resultat wird der Tabelle auf der jeweiligen ausgespielten Karte entnommen. Dies wiederholt sich so lange, bis ein Kampfteilnehmer tot ist.

Verliert der Charakter LP, bewegt der Spieler seinen blauen Marker entsprechend. Verliert das Monster LP, so wird das auf der Zahlenreihe (0-8) auf dem Spielbrett mit Hilfe des schwarzen Markers angezeigt.

Der Spieler, der das Monster spielt, schiebt dabei den Marker um so viele Punkte weiter (bei 0 beginnen!), wie das Monster LP einbüßen mußte. Der angegriffene Held weiß also bis zum Tod des Monsters nicht, wie viele LP es besitzt. Hat der schwarze Marker den LP-Wert erreicht, der auf der Monsterkarte angegeben ist, kündigt der Spieler des Monsters an, daß es besiegt ist und schiebt den schwarzen Marker zurück auf Null. Die Karten werden abgelegt, die Kampfkarten für den nächsten Kampf bereitgelegt.

# 9, Die Schatzkammer

## 9.1 Das Betreten der Schatzkammer

In der Mitte des Spielbrettes liegt die Schatzkammer, bewacht von einem uralten schlafenden Drachen. Die Schatzkammer ist wie ein normaler Raum betretbar. Man zieht allerdings **keine** Raumkarte. Auch können sich in der Schatzkammer mehrere Charaktere zugleich aufhalten.

Wer die Schatzkammer betritt, darf zwei Schatzkarten vom Stapel ziehen und neben seiner Charakterkarte ablegen. Sie gehören ihm (...noch). Anschließend mischt der Spieler zur Rechten die Drachenkarten und hält sie ihm verdeckt, als Fächer ausgebreitet entgegen. Der Spieler in der Schatzkammer zieht eine Karte und deckt sie auf. Zeigt sie einen schlafenden Drachen, ist alles gut gegangen, der Zug des Spielers endet und er kann seine Schätze behalten.

**Achtung**: Die gezogene Drachenkarte bleibt aufgedeckt und wird vorerst **nicht** wieder unter die anderen gemischt.

In allen weiteren Runden kann der Spieler immer wieder entscheiden, ob er die Schatzkammer gleich verläßt und die ergatterten Schätze mitnimmt oder einen neuen Versuch wagt und zwei weitere Schatzkarten zieht. Entscheidet er sich für letzteres, muß er natürlich auch in jeder Runde eine Drachenkarte ziehen. Man denke jedoch daran: Jede gezogene „Schlafender Drachen“-Karte bleibt aus dem Spiel und von Mal zu Mal wird das Risiko größer, die Karte zu ziehen, die den Drachen erwachen läßt!

Sobald man die Schatzkammer verläßt, gilt dies als normaler Zug in ein angrenzendes Feld. Nun werden die Drachenkarten wieder zusammengemischt. Der nächste Spieler, der mit seiner Figur in die Schatzkammer zieht, darf wieder aus dem vollständigen Drachenkartensatz ziehen.

Zieht ein Spieler die Karte des erwachenden feuerspeienden Drachen, so ist sein Charakter in ernsthaften Schwierigkeiten! Er verliert **alle** bisher gezogenen Schatzkarten (wieder in den Stapel mischen) und **alle** Schatzkarten, die er während des Spieles in Räumen oder Grüften usw. gefunden hat (Karten auf ihre jeweiligen Stapel ablegen!).

Anschließend wird der Charakter durch einen Feuerstoß des Drachens regelrecht aus der Kammer katapultiert. Dabei verliert er W12 seiner Lebenspunkte (was ihn durchaus vom Leben zum Tode befördern kann) und landet auf einem angrenzenden Feld. Dieses ist frei wählbar, sofern ein Durchgang erlaubt, es zu betreten. (Bei einem leeren Feld wird ein Raumteil gezogen; es werden nur die Auswirkungen der speziellen Raumteile beachtet!)

## 9.2 Zwei oder mehr Charaktere in der Schatzkammer

Wie erwähnt, ist die Schatzkammer der einzige Ort, an dem sich zwei oder mehr Charaktere zur selben Zeit aufhalten dürfen.

Befinden sich zwei oder mehr Charaktere in der Schatzkammer, so darf jeder in seinem Zug wie gehabt 2 Schatzkarten ziehen, muß jedoch für jeden seiner Gefährten in der Kammer eine **zusätzliche** Drachenkarte am Ende seines Zuges ziehen. Das läßt die Gefahr für das Erwachen des Drachen erheblich steigen (Je mehr Leute, desto mehr Lärm. Der Drache ist zwar uralt, nicht aber taub!).

*Beispiel: Befanden sich beim Zug von Spieler C bereits zwei weitere Charaktere in der Kammer, so muß er am Ende drei Drachenkarten ziehen. Angenommen, der Drache erwacht nicht (alle drei Karten werden abgelegt, der Rest weiter bereitgehalten), so kann der nächste Spieler, Spieler A, entscheiden, es weiter zu versuchen oder zu verschwinden. Spieler A wird es zu heiß, er verläßt die Schatzkammer. Spieler B, nun an der Reihe, riskiert es jedoch: Er zieht zwei Schatzkarten und muß nun noch zwei Drachenkarten aus den restlichen 4 ziehen. Mit dem Resultat, daß der Drache erwacht! Er hätte vielleicht doch nicht so gierig sein sollen...*

Erwacht der Drache, so erleiden alle Charaktere, die sich in diesem Moment in der Schatzkammer befinden, das gleiche Inferno! Angefangen beim Verursacher der Katastrophe, wird unter den Betroffenen reihum gewürfelt und aus der Kammer gezogen. Sollten hierzu nicht genügend freie Räume zur Verfügung stehen, gilt der Charakter als getötet und der Spieler scheidet aus. Danach geht das Spiel in gewohnter Weise weiter. (Eventuell ohne den einen oder anderen Mitspieler...)

## 9.3 Mischen der Drachenkarten

Wie erwähnt, werden die Drachenkarten neu gemischt und wieder zusammengefaßt, sobald alle Charaktere die Schatzkammer verlassen haben.

# 10. Spielende

Jede Schatzkarte besitzt einen angegebenen Wert in Goldstücken (GS). Gewinner des Spiels ist der Spieler, dessen Charakter vor oder bis zum Ende der 26 Spielzüge eine **beliebige** Turmkammer erreicht und den größten Schatz vorweisen kann. Konnte keiner die Festung vor der Dämmerung verlassen, haben alle Spieler verloren - die Drachenhortfeste erhebt sich in teuflischem Triumph als Sieger...

In manchen Fällen kann es geschehen, daß ein Spieler nur dadurch gewinnt, daß er als einziger die Feste lebend verläßt, selbst mit nur einer Handvoll Goldstücke oder gar nur mit dem nackten Leben. In anderen Spielen ergibt sich eine Situation, in der ein Kopf-an-Kopf-Rennen mehrerer Spieler Beträge im Wert von mehreren hundert GS zum Sieg erforderlich machen.

# E, Das Solospiel

DRACHENHORT bietet die Möglichkeit, auch alleine gespielt zu werden. Ein einziger Spieler stellt sich dabei den Schrecken der *Drachenhortfeste* in einem Wettlauf gegen die Zeit.

Alle Regeln werden beibehalten, bis auf die des Kampfes. Dieser wird wie folgt durchgeführt:

Es werden **keine** Kampfkarten benutzt! Statt dessen würfelt der Spieler mit dem W12. Nach folgender Tabelle werden dann die Ergebnisse ermittelt:

W12-Wurf Ergebnis

1-3	Charakter verliert 1 LP
4-7	Charakter und Monster verlieren jeweils 1 LP
8-11	Monster verliert 1 LP
12	Monster verliert 2 LP

Bei diesem Spiel kann man sich selbst Ziele setzen. Man kann sich als Sieger des Solospiels bezeichnen, wenn man mit mindestens 1 GS vor Dämmerung aus der Feste entkommt oder wenn man sein Höchstergebnis überbietet oder vieles mehr.

# 12. Anhang

## 12.1 Taktische Tips

Das Hauptproblem für die Spieler ist die begrenzte Anzahl von Runden: 26 von Sonnenaufgang bis -untergang. Dies bedingt eine ständige Suche nach dem günstigsten Weg durch das Gängelabyrinth. Soll man lieber einen unbekannteren aber möglicherweise auch kürzeren Weg riskieren, oder ist der bekannte Weg über die bereits gelegten Raumteile sicherer? Ist es klüger, durch die *Kammer der Finsternis* zu gehen, oder soll man lieber versuchen, das verflixte Fallgitter hochzustoßen? Und wenn es nicht klappt - das kostet Zeit! Die Spannung nimmt zu, je weiter der Sonnenmarker dem Abend entgegenrückt.

Ein anderes Problem ist: Wie verhält man sich in Begegnungen mit Monstern? Die Reaktionen der Monster auf die Aktionen des Spielers (angreifen, abwarten oder fliehen) sind nicht zufällig. Vielmehr ist das Verhalten dem jeweiligen Monster angepaßt worden. Ein *Coblin* reagiert in bestimmten Situationen völlig anders als ein *Todeskrieger*.

Ein Besuch in der Schatzkammer fordert starke Nerven und kühle Berechnung. Kann man es sich erlauben, noch eine Runde zu bleiben und Schätze zu scheffeln, ohne den Drachen zu wecken? Oder wird es langsam Zeit, sich auf den Rückweg zu machen - es ist schon über Mittag!

Aber was tun, wenn der Gegner mehr Schätze hat und voraussichtlich rechtzeitig zur Turmkammer kommt? Nochmals in die Kammer eindringen oder darauf hoffen, daß die Gefahren der *Drachenhortfeste* dafür sorgen werden, daß der Rivale nicht lebend entkommt?

Auch ist es sehr vorteilhaft, die Ablagen der kleineren Kartenstapel im Auge zu behalten und so zu wissen, welche Karten bereits gezogen wurden und dementsprechend nicht mehr auftauchen werden.

## 12.2 Die Charaktere und ihre Besonderheiten



**Sir Roland**  
Ritter



**Vikas Schwertmeister**  
Abenteurer



**Siegfried Bärenatz**  
Barbar

Diese drei Charaktere kommen ohne Sonderregeln aus.



### **Farendil (Elf)**

*Farendil* besitzt einen Bogen und vier Pfeile, die er im Kampf einsetzen kann. Er hat nur diese vier Pfeile, sind sie verschossen, so kann er den Bogen in diesem Spiel nicht mehr benutzen. Das Schußgerät kann im Kampf nur eingesetzt werden, wenn sich *Farendil* für **Angriff** entscheidet. Er kann einen Schuß vor und nach dem Ziehen der Monsterkarte abgeben, d.h. er kann in einer Runde maximal zwei Pfeile auf einen Gegner abschießen. Sollte das Monster allerdings fliehen, so ist der Pfeil verschwendet. Nach jedem Schuß muß *Farendil* die Zahl seiner Pfeile entsprechend reduzieren (indem der Spieler den roten Marker auf der Bogen-Karte verschiebt). Hat *Farendil* keine Pfeile mehr, ist der Bogen nicht mehr einsetzbar.

Bei einem Schuß würfelt der Spieler mit dem W6 und liest das Ergebnis von der Pfeilschußtafel auf seiner Karte ab. Es gibt drei mögliche Resultate:

- **Verfehlt:** Das Monster ist nicht getroffen. Der Pfeil ist verschwendet.
- **Verwundet:** Der Spieler wirft den W6 und halbiert das Ergebnis (abrunden!). Diese Zahl verliert das Monster an LP.
- **Tot:** Das Monster ist getötet und der Kampf ist vorbei. (Ein *Chaosmeister* jedoch verliert hier nur 3 LP.)

