

GLUTHERZ

ANLEITUNG



Adam Porter
Rob Fisher



Andrew
Bosley

MITWIRKENDE

Entwicklung

Adam Porter & Rob Fisher

Illustrationen

Andrew Bosley

Grafikdesign

Albert Bochnert

Kreativ- & Projektmanagement

Frigyes Schöberl

Entwicklungsleitung

Robin Hegedüs

Zusätzliche Entwicklung

Frigyes Schöberl

Mihály Vincze

Viktor Péter

Bearbeitung der Anleitung

Frigyes Schöberl

Design der Anleitung

Attila Kerek & Albert Bochnert

Deutsche Übersetzung

Barbara Nobis, unterstützt von Claudio Schisano, für The Geeky Pen.



INHALTSVERZEICHNIS

Mitwirkende	2
Inhaltsverzeichnis	3
Einführung	4
Material	4
Vorbereitung	6
Übersicht	8
I. Aktionsphase	8
◆ Eine Gruppe an einen gewöhnlichen Ort schicken	8
◆ Gefolgsleute	9
◆ Ausrüstung	9
◆ Attribute von Drachengefährten	9
◆ Persönliche Fertigkeiten	11
◆ Einen besonderen Ort aktivieren	12
◆ Lagerhaus	12
◆ Feuerwache	12
◆ Berater nehmen	12
◆ Ende der Aktionsphase	12
II. Belohnungsphase	13
◆ Reihenfolge der Orte	13
◆ Gewöhnliche Orte	13
◆ Karten der gewöhnlichen Orte	14
◆ Heldengilde	14
◆ Taverne	14
◆ Lager der Wilddiebe	15
◆ Berg	15
◆ Schutzgebiet	19
◆ Garnison	19
III. Überfallphase	20
IV. Zurücksetzungsphase	20
Schlusswertung	21
◆ Flamme	21
Partie mit 2 Personen	21
Heldenfähigkeiten und Wertungsbedingungen	22
Erklärung der Symbole	24

EINFÜHRUNG

Die mythische Insel Glutherz ist das Kronjuwel unseres Königreiches. Nur hier findet man noch Drachen in Hülle und Fülle. Jahrhundertlang haben wir mit diesen majestätischen Kreaturen in Frieden gelebt und der vom König ernannte Drachenbotschafter stand uns dabei mit weisen Ratschlägen zur Seite.

Aber erst vor ein paar Wochen traf eine unheilbringende Flotte aus den Fernen Landen ein. Mit ihr kamen Wilddiebe, die nur ein Ziel haben: möglichst viele Drachen zu fangen und sie an die Händler in diesen barbarischen Reichen zu verkaufen. Sie haben am anderen Ende der Insel ein Lager aufgeschlagen. Von dort aus organisieren sie ihre grausame Jagd.

Der König konnte nicht tatenlos zusehen, wie diese herrlichen Kreaturen in die Hände der Plünderer fielen. Er sandte seine tapfersten Recken nach Glutherz, um dem Botschafter zu helfen, die gefangenen Drachen zu befreien und die Pläne der Wilddiebe zu vereiteln.

Du gehörst zu diesen Recken und deine Mission liegt klar auf der Hand: Rette und beschütze die Drachen um jeden Preis. Und solltest du dabei zu Ruhm und Ehre gelangen, dann ernennt dich der König womöglich zum nächsten Drachenbotschafter.



4 Reckentableaus
(1 pro Spielfarbe)



4 Drachengefährten
(1 pro Spielfarbe)



20 Wappenplättchen
(5 pro Spielfarbe)



4 Flammenmarker
(1 pro Spielfarbe)



1 Drachenschild



4 Plättchen „Berater“



12 Attributsmarker
(4 pro Attributsfarbe)



12 Karten für eine Partie mit 2 Personen



1 Wertungsblock

MATERIAL



50 Plättchen „Gehilfe“



35 Plättchen „Späher“



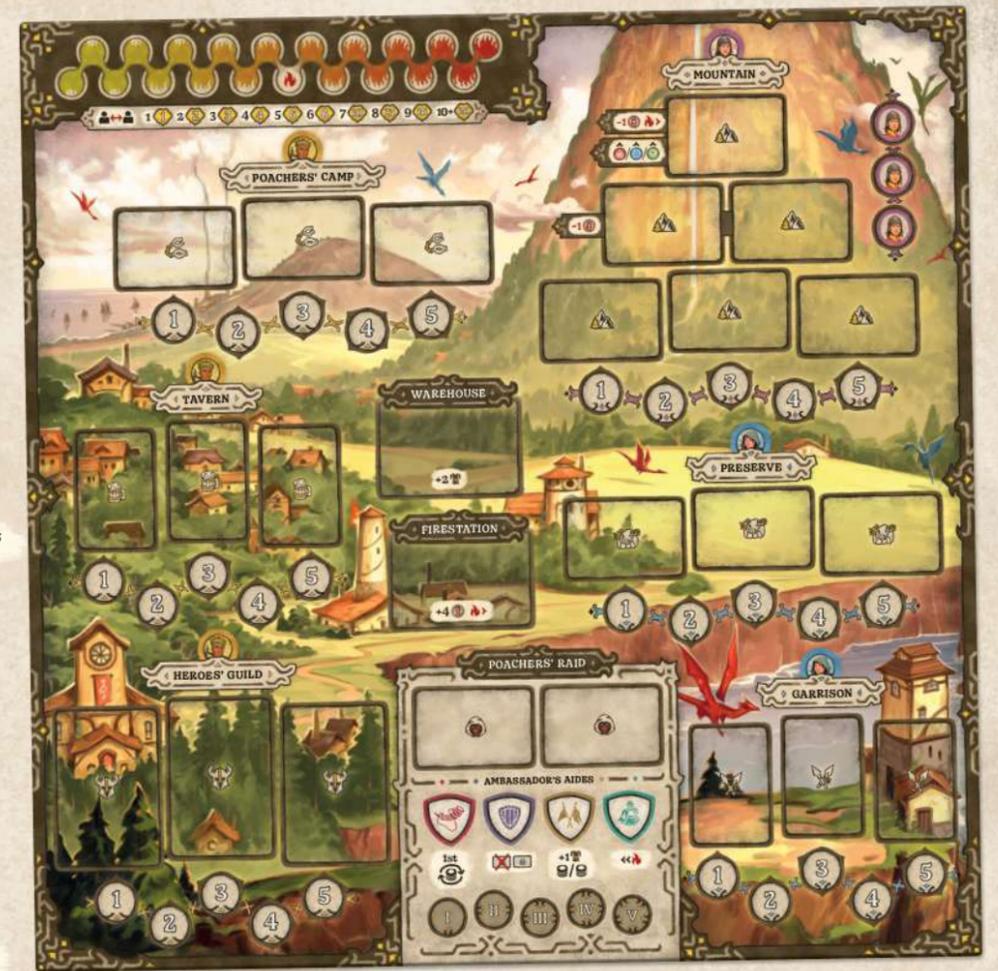
30 Plättchen „Waldläuferin“



30 Plättchen „Hüterin“



35 Plättchen „Ausrüstung“



1 Spielplan



45 Drachenkarten

15 Schutzgebietkarten

1 Rundenmarker

30 Karten „Bergdrache“

15 Karten „Gefangener Drache“



10 Überfallkarten



15 Tavernenkarten



15 Garnisonskarten



27 Heldenkarten

VORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Spielbereiches.
2. Nehmt euch alle jeweils 1 Reckentableau. Einigt euch auf eine Seite (A oder B), die ihr dann alle verwendet.
 - a. Wir empfehlen für eure erste Partie die Seite A (ohne persönliche Fertigkeiten).
3. Nehmt euch alle jeweils den Drachengeführten und die 5 Wappenplättchen in der Farbe eures Reckentableaus.
4. Platziert jeweils 1 Attributsmarker auf eure 3 Attributleisten auf eurem Reckentableau. Danach bewegt ihr alle jeweils 1 Marker eurer Wahl um 1 Feld nach oben.
 - a. Für eure erste Partie empfehlen wir, dass ihr alle den Marker auf der Leiste ganz links (Stärke) verschiebt.
5. Nehmt euch alle jeweils 10 Gehilfenplättchen.
6. Nehmt euch alle jeweils 2 Ausrüstungsplättchen.
7. Mischt die Heldenkarten (7a), Tavernenkarten (7b), Karten der gefangenen Drachen (7c), Karten der Bergdrachen (7d) und Schutzgebietkarten (7e) separat, um verdeckte Stapel zu bilden und diese an den dafür vorgesehenen Stellen zu platzieren. Zieht dann die entsprechende Menge Karten von den jeweiligen Stapeln und füllt damit die Kartenfelder der Heldengilde (7a), der Taverne (7b), des Lagers der Wildddiebe (7c), des Berges (7d) und des Schutzgebietes (7e). Die Karten müssen offen ausliegen.
8. Teilt die Garnisonskarten je nach Farbe in 3 Stapel auf (rot, blau, grün) und sortiert diese in aufsteigender Reihenfolge basierend auf dem Ruhmwert. Legt diese 3 Stapel offen (obenauf liegen die Karten mit 3 Ruhm) neben den Spielplan in die Nähe des Garnisonsbereiches. Zieht danach die oberste Karte von jedem Stapel und platziert sie offen in den Feldern der Garnison.
9. Mischt alle Überfallkarten, um den Überfallstapel zu bilden und ihn verdeckt neben dem Spielplan in der Nähe des Bereiches „Überfall der Wildddiebe“ zu legen. Zieht dann die obersten 2 Karten vom Stapel und platziert diese offen in den Feldern dieses Bereiches.
10. Platziert eure Flammenmarker auf dem Flammensymbol der Flammenleiste.
11. Legt die Beraterplättchen auf die jeweiligen Felder im Bereich „Berater des Botschafters“.
12. Platziert den Rundenmarker auf Runde I.
13. Bildet aus allen Gefolgsleuten und Ausrüstungsplättchen einen gemeinsamen Vorrat.
14. Wählt zufällig eine Person aus, die die Partie beginnt. Sie erhält den Drachenschild.



ÜBERSICHT

In *Glutherz* schlüpfst ihr in die Rolle von tapferen Recken. Ihr kämpft um Ruhm (und Ehre), indem ihr die Pläne der elenden Wilddiebe vereitelt und die von ihnen gefangenen Drachen befreit. In jeder Runde schickt ihr Gruppen mit Gefolgsleuten an die verschiedensten Orte auf der ganzen Insel, damit sie in eurem Namen Aufgaben erledigen (siehe *Aktionsphase* auf S. 8). Je größer die Gruppe, desto schneller arbeitet sie, wodurch ihr Belohnungen früher erhaltet (siehe *Belohnungsphase* auf S. 13).

Am Ende jeder Runde müsst ihr Gefolgsleute zuweisen, um den durch den Überfall der Wilddiebe entstandenen Schaden zu reparieren (siehe *Überfallphase* auf S. 20).

Am Ende der Partie habt ihr einzigartige Helden rekrutiert und die Attribute eures Drachengefährten verbessert, ihr habt wagemutige Angriffe der Garnison angeführt und was am wichtigsten ist: Ihr habt majestätische Drachen gerettet. Das alles bringt euch näher an den ruhmreichen Sieg heran (siehe *Schlusswertung* auf S. 21).

Und solltet ihr auch die Flamme niedriger halten als die anderen Recken, wird euer Ruhm am Ende umso mehr erstrahlen (siehe *Flamme* auf S. 21).

ABLAUF

Eine Partie *Glutherz* erstreckt sich über **5 Runden**.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- I. **Aktionsphase**
- II. **Belohnungsphase**
- III. **Überfallphase**
- IV. **Zurücksetzungsphase**

Nach dem Abschließen der 5. Überfallphase folgt die Schlusswertung.

I. AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase handelt ihr nacheinander eure Züge ab. Bist du am Zug, **musst du 1 der folgenden 3 Aktionen ausführen**:

- Eine Gruppe an einen gewöhnlichen Ort schicken
- Einen besonderen Ort aktivieren
- Einen Berater nehmen

Die Aktionsphase dauert so lange, bis ihr den letzten Berater genommen habt (siehe *Ende der Aktionsphase* auf S. 12).

EINE GRUPPE AN EINEN GEWÖHNLICHEN ORT SCHICKEN

Die Orte mit Zahlenfeldern sind **gewöhnliche Orte**. Dort musst du eine **Gruppe Gefolgsleute platzieren**, um in der Belohnungsphase die jeweiligen Belohnungen erhalten zu dürfen. Eine größere Gruppe erhält die Belohnung früher als eine kleinere.

Bilde eine **Gruppe**, indem du einen Stapel aus **1–5 Gefolgsleuten bildest und dein Wappen darüberlegst**. Danach platzierst du diese Gruppe auf einem verfügbaren Feld eines gewöhnlichen Ortes mit **exakt derselben Zahl** wie die Anzahl der Gefolgsleute in deiner Gruppe.



Beim Platzieren einer Gruppe erhältst du keine Karte. Diese erhältst du während der Belohnungsphase (S. 13). Du kannst deine Gruppe nicht auf einem Feld platzieren, das bereits besetzt ist, aber es dürfen sich mehrere deiner Gruppen am selben gewöhnlichen Ort befinden.

◆ Gefolgsleute

Das geschäftigen Dörfchen *Glutherz* ist das Zuhause vieler ehrlicher, hart arbeitender Menschen. Die *Gefolgsleute-Plättchen* repräsentieren diese Dörfler, die du für deine Mission rekrutieren darfst, um an gewöhnlichen Orten Arbeiten für dich zu erledigen.

Deine Gruppen setzen sich aus 2 Kategorien Gefolgsleuten zusammen: Gehilfen und Experten. Die Experten werden wiederum in 3 Arten aufgeteilt: Späher, Waldläuferinnen und Hüterinnen.



Die **Gehilfen** kennen sich überall ein bisschen aus, aber sie sind nicht mit vollem Eifer dabei und wankelmütig.

Du darfst sie an **beliebigen** gewöhnlichen Orten platzieren, sie werden jedoch nach dem Erhalten einer Belohnung für dich **abgeworfen**.



Die **Experten** bleiben an deiner Seite. Sie sind deiner Sache treu ergeben, eignen sich aber nur für bestimmte Aufgaben.

Sobald sie eine Belohnung für dich erhalten haben, **kehren sie wieder zu dir zurück**. Sie sind dann bereit für ihren nächsten Einsatz. Allerdings darfst du sie entsprechend ihrer Klasse nur an **bestimmte** gewöhnliche Orte schicken.



Späher sind die beste Wahl, wenn es um den Umgang mit anderen Leuten geht. Sie eignen sich gleichermaßen zum Rekrutieren von Helden aus der Gilde wie von Gefolgsleuten aus der Taverne. Außerdem sind sie in der Lage, verkleidet in das Lager der Wilddiebe einzudringen und gefangene Drachen zu befreien, ohne entdeckt zu werden.

Du darfst Späher nur in die **Heldengilde**, die **Taverne** und das **Lager der Wilddiebe** schicken.



Die **Waldläuferinnen** sind die engsten Verbündeten der Drachen. Sie reiten aus der Garnison auf ihnen in die Schlacht gegen die Wilddiebe. Außerdem spielen sie eine wichtige Rolle bei der Suche nach der sichersten und geeignetsten Zuflucht innerhalb des Schutzgebietes für die geretteten Drachen.

Du darfst Waldläuferinnen nur in die **Garnison** und ins **Schutzgebiet** schicken.



Die **Hüterinnen** sind die standhaften Bewacher des Drachenberges. Sie streifen unermüdlich durch die Wildnis, um Drachen aus den Fallen der Wilddiebe zu befreien.

Du darfst Hüterinnen nur zum **Berg** schicken.

Je nach Beschränkungen des Ortes darfst du also aus deinen Gehilfen und den geeigneten Experten in beliebigem Verhältnis eine Gruppe bilden.

◆ Ausrüstung



Die *Ausrüstungsplättchen* repräsentieren das Werkzeug und die für deine Gefolgsleute bereitgestellte Ausrüstung. Damit können sie sich auf bestimmte Aufgaben spezialisieren und sind für längere Aufträge gerüstet.

Bist du an der Reihe, darfst du **1 Ausrüstungsplättchen ausgeben, um 1 Mitglied deines Gefolges in deinem persönlichen Vorrat** gegen einen anderen Typ deiner Wahl **auszutauschen**. Wiederhole diesen Vorgang **während deines Zuges** beliebig oft, solange du noch genügend Ausrüstungsplättchen hast.

Gefolgsleute, die du bereits als Teil einer Gruppe auf dem Spielplan platziert hast, kannst du jedoch nicht ersetzen.

Normalerweise wirst du Gehilfen zu Experten aufwerten wollen, da diese nach dem Erhalten von Belohnungen nicht verloren gehen. Du darfst jedoch auch die Experten gegen andere Expertentypen austauschen oder in seltenen Fällen sogar zu Gehilfen machen.

Während der Schlusswertung darfst du deine verbliebene Ausrüstung ebenfalls noch nutzen und damit deine Flamme pro 3 abgeworfene Ausrüstung um 1 reduzieren.

◆ Attribute von Drachengefährten



Als sie die Insel erreichten, wurden die Recken jeweils von einem jungen Drachen begrüßt und es formte sich sogleich ein starker Bund.

Noch sind diese treuen Gefährten unerfahren, aber an der Seite der Recken werden sie gewiss wachsen und lernen.

Dein Drachengefährte darf 1-mal pro Runde eine Gruppe begleiten und seine Attribute einsetzen. Platziere dafür deinen Gefährten auf deinem Wappen auf einem Stapel aus Gefolgsleuten. Du darfst einen Gefährten nur 1-mal pro Runde nutzen. Sobald du ihn platziert hast, bleibt er bis zum Ende der Belohnungsphase bei der Gruppe. Dann holst du ihn zurück, um ihn in der nächsten Runde einzusetzen.



Im Laufe deiner Zeit auf der Insel gewinnst du wertvolles Wissen und Erfahrung und gibst das an deinen Drachengefährten weiter, indem du seine Attribute steigerst. Diese werden mithilfe der 3 Attributsleisten – Stärke, Sinne und Geschwindigkeit – auf deinem Reckentableau repräsentiert. Bewegst du den Marker auf einer dieser Attributsleisten, schaltet das einen stärkeren **Platzierungseffekt** frei (Stufe 1, 3 oder 5) oder es erhöht den Ruhm, den du durch diese Leiste erhältst.



Sobald du deinen Gefährten auf dem Feld eines Ortes platzierst, darfst du den obersten freigeschalteten Platzierungseffekt (auf Höhe oder niedriger als dein Marker) jeder Leiste nutzen, auch kombiniert mit den anderen Attributsleisten.

Du kannst deinen Gefährten nicht an besondere Orte (Lagerhaus oder die Feuerwache) schicken.

- Stufe 7:** Erhalte am Ende der Partie 12 Ruhm.
- Stufe 6:** Erhalte am Ende der Partie 8 Ruhm.
- Stufe 5:** Die Gruppe mit deinem Gefährten benötigt beim Platzieren an einem Ort 3 Gefolgsleute weniger.
- Stufe 4:** Erhalte am Ende der Partie 5 Ruhm.
- Stufe 3:** Die Gruppe mit deinem Gefährten benötigt beim Platzieren an einem Ort 2 Gefolgsleute weniger.
- Stufe 2:** Erhalte am Ende der Partie 2 Ruhm.
- Stufe 1:** Die Gruppe mit deinem Gefährten benötigt beim Platzieren an einem Ort 1 Gefolgsmann/-frau weniger.

Stärke: Dein Gefährte darf die Rolle einer gewissen Anzahl Gefolgsleute übernehmen, um beim Erledigen von Aufgaben an gewöhnlichen Orten zu helfen.

Du darfst sogar eine Gruppe ohne Gefolgsleute platzieren, sofern der Drache mit seiner Stärke alle erforderlichen Gefolgsleute in der Gruppe ersetzt.

- Stufe 7:** Erhalte am Ende der Partie 12 Ruhm.
 - Stufe 6:** Erhalte am Ende der Partie 8 Ruhm.
 - Stufe 5:** Sofern du eine Gruppe mit deinem Gefährten an einem gewöhnlichen Ort auf einem Feld mit der Zahl 3 platzierst, erhältst du sofort 3 Ausrüstungsplättchen.
 - Stufe 4:** Erhalte am Ende der Partie 5 Ruhm.
 - Stufe 3:** Sofern du eine Gruppe mit deinem Gefährten an einem gewöhnlichen Ort auf einem Feld mit der Zahl 3 platzierst, erhältst du sofort 2 Ausrüstungsplättchen.
 - Stufe 2:** Erhalte am Ende der Partie 2 Ruhm.
 - Stufe 1:** Sofern du eine Gruppe mit deinem Gefährten an einem gewöhnlichen Ort auf einem Feld mit der Zahl 3 platzierst, erhältst du sofort 1 Ausrüstungsplättchen.
- Sinne:** Dein Gefährte spürt Ausrüstung für dich auf, sofern du ihn an der richtigen Stelle platzierst.

- Stufe 7:** Erhalte am Ende der Partie 12 Ruhm.
 - Stufe 6:** Erhalte am Ende der Partie 8 Ruhm.
 - Stufe 5:** Sofern sich an dem gewöhnlichen Ort, an dem du diesen Gefährten platzierst, noch keine andere Gruppe befindet, verringere deine Flamme um 3.
 - Stufe 4:** Erhalte am Ende der Partie 5 Ruhm.
 - Stufe 3:** Sofern sich an dem gewöhnlichen Ort, an dem du diesen Gefährten platzierst, noch keine andere Gruppe befindet, verringere deine Flamme um 2.
 - Stufe 2:** Erhalte am Ende der Partie 2 Ruhm.
 - Stufe 1:** Sofern sich an dem gewöhnlichen Ort, an dem du diesen Gefährten platzierst, noch keine andere Gruppe befindet, verringere deine Flamme um 1.
- Geschwindigkeit:** Erreicht dein Gefährte einen gewöhnlichen Ort zuerst, hat er Zeit, um deine Verbrennungen zu heilen (siehe Flamme auf S. 21).

Beispiel: Astrid hat die Attribute ihres Drachengefährten wie abgebildet verbessert. Um alle seine Fähigkeiten einsetzen zu können, bildet Astrid eine Gruppe aus 2 Gehilfen und platziert ihren Gefährten auf dem Stapel. Dann platziert sie die Gruppe auf Feld 3 der Taverne.

1. Obwohl ihre Gruppe nur aus 2 Gehilfen besteht, darf sie von Astrid auf Feld 3 platziert werden, da ihr Gefährte den Platzierungseffekt von Stufe 1 auf der Stärke-Leiste freigeschaltet hat und somit als +1 Gefolgsleute gilt.
2. Da sie den Gefährten auf Feld 3 gesetzt hat, darf Astrid außerdem die Sinne des Gefährten einsetzen. Sie hat den 2. Platzierungseffekt auf Stufe 3 der Sinne-Leiste freigeschaltet, wodurch sie +2 Ausrüstungsplättchen erhält.
3. Astrid war schnell und hat ihren Gefährten vor allen anderen an der Taverne abgesetzt. Da sich noch keine andere Gruppe an diesem Ort befindet, darf sie die Geschwindigkeit ihres Gefährten einsetzen. Ihr Marker auf Stufe 4 ermöglicht die Aktivierung des Platzierungseffekts von Stufe 3 auf der Geschwindigkeit-Leiste, wodurch sich ihre Flamme um 2 verringert.

Würde die Partie hier enden, hätte sie insgesamt 7 Ruhm durch ihre Attributsleisten verdient (Stärke: 0 Ruhm, Sinne: 2 Ruhm, Geschwindigkeit: 5 Ruhm).



◆ Persönliche Fertigkeiten

Während der Vorbereitung müsst ihr euch entscheiden, ob ihr alle die A- oder B-Seite eurer Reckentableaus verwenden möchtet. Wir empfehlen die A-Seite, falls ihr noch keine Erfahrung mit *Glutherz* gesammelt habt, da sie keine persönlichen Fertigkeiten enthält. Auf der B-Seite findet ihr jedoch alle jeweils einzigartige Fertigkeiten wie folgt:



Du darfst bis zum Ende der letzten Belohnungsphase 1 Ausrüstung auf 1 deiner Drachenkarten platzieren und diesen Drachen ungeachtet der Farbe an eine beliebige Schutzgebiet- oder Heldenkarte anlegen. Der Drache behält die Ausrüstung bis zur Schlusswertung, wo dann jeder deiner Drachen mit Ausrüstung +1 Ruhm wert ist.



Wann immer du einen Marker auf einer Attributsleiste bewegst (Anzahl der Schritte ist egal), darfst du 1 Ausrüstung ausgeben, um auf dieser Attributsleiste noch 1 weiteren Schritt aufzusteigen.



Wann immer du deine Flamme erhöhst, erhältst du entweder 1 Gehilfen pro Schritt, den du auf der Flammenleiste zurückgelegt hast, oder du darfst die Flammenerhöhung ignorieren, indem du pro Schritt, den du auf der Flammenleiste machen müsstest, 1 Experten abwirfst. Du kannst die beiden Optionen nicht kombinieren.



Wann immer du eine Drachenkarte an eine Helden- oder Schutzgebietkarte anlegst, darfst du dir entweder 1 Gehilfen nehmen oder 1 Gehilfen aus deinem persönlichen Vorrat gegen 1 Experten deiner Wahl austauschen.

EINEN BESONDEREN ORT AKTIVIEREN

Mag sein, dass dir einst bestimmte Ressourcen fehlen und du ganz dringend mehr Gefolgsleute oder Ausrüstung benötigst. In dem Fall darfst du die **besonderen Orte** (Feuerwache oder Lagerhaus) **aktivieren**, um ohne den Einsatz deiner Gefolgsleute sofort Belohnungen zu erhalten.

Die besonderen Orte haben keine Zahlenfelder, da sie sofort eine Belohnung gewähren und nicht an eine Spielreihenfolge gebunden sind. Deshalb können **Gefolgsleute niemals zum Lagerhaus oder zur Feuerwache geschickt werden**. Um einen besonderen Ort zu aktivieren, musst du einfach nur 1 deiner Wappen darauf platzieren. Ihr dürft beliebig viele Wappen an den besonderen Orten platzieren und du darfst das auch mehrmals in einer Runde machen.



Lagerhaus

In der Mitte des Dorfes thront das Lagerhaus. Hier werden Werkzeuge und dergleichen aufbewahrt, welche die Dörfler für ihre täglichen Aufgaben ausborgen dürfen. Sollten deine Gefolgsleute ganz dringend mehr Ausrüstung benötigen, bist du hier an der richtigen Stelle.

Du darfst als Aktion **1 Wappen** (ohne Gefolgsleute) auf dem Lagerhaus **platzieren**, um **sofort 2 Ausrüstungsplättchen** vom gemeinsamen Vorrat **zu erhalten**.

+2

Feuerwache

Auf einer Insel voller Drachen gehört so ein Brand fast zur Tagesordnung. Aber mitten im Dorf steht die Feuerwache von Glutherz und ihre wackeren Feuerwehrleute sind Tag und Nacht bereit, auch das kleinste plötzliche Feuerchen im Keim zu ersticken. Wenn sie nun jedoch für die Recken des Königs arbeiten, wer gebietet den Flammen Einhalt?

Du darfst als Aktion **1 Wappen** (ohne Gefolgsleute) auf der Feuerwache **platzieren**, um **sofort 4 Gehilfen** vom gemeinsamen Vorrat zu erhalten. Du musst jedoch auch **deine Flamme um 1 erhöhen**.

+4

BERATER NEHMEN

Der Drachenbotschafter weiß eure Bemühungen im Kampf gegen die Wilddiebe wahrlich zu schätzen und tut alles in seiner Macht Stehende, um euch dabei zu helfen. Als Unterstützung stellt er euch seine treuesten Berater zur Verfügung.

Bist du an der Reihe, dann darfst du 1 verfügbares Beraterplättchen aus dem Beraterbereich nehmen, anstatt eine Gruppe auf einem gewöhnlichen Ort zu platzieren oder einen besonderen Ort für eine sofortige Belohnung zu aktivieren.

Du musst kein Wappen platzieren, um einen Berater zu nehmen.

Insgesamt gibt es 4 Beraterplättchen. Sie repräsentieren die treuen Frauen und Männer im Dienste des Botschafters, die deine Sache mit ihren einzigartigen Fähigkeiten unterstützen.

Anführerin: Falls du diese Beraterin nimmst, dann beginnst du die nächste Runde. Außerdem darfst du beim Nehmen des Plättchens 1 Gruppe von einem beliebigen gewöhnlichen Ort zurückrufen und dann sofort 1 neue Gruppe mit derselben oder einer anderen Zusammensetzung an einen beliebigen gewöhnlichen Ort senden. Auf diese Weise darfst du sogar einen Gefährten zurückrufen, du kannst ihn aber in dieser Runde nicht erneut platzieren.

Verteidigerin: Falls du diese Beraterin nimmst, dann wirf 1 der 2 offenen Überfallkarten ab (siehe Überfallphase auf S. 20).

Überlebenskünstler: Falls du diesen Berater nimmst, erhältst du sofort 1 Ausrüstungsplättchen. Außerdem gewinnst du bei einem Gleichstand beim Verteilen der Belohnungen auf dem Berg.

Heiler: Falls du diesen Berater nimmst, darfst du deine Flamme um 2 verringern.

Jeder Berater darf pro Rund 1-mal genommen werden. Sie kehren aber erst in der Zurücksetzungsphase in den Beraterbereich zurück.

ENDE DER AKTIONSPHASE

Sobald jemand von euch den letzten verfügbaren Berater genommen hat, spielt ihr noch so lange weiter, bis die Person mit dem Drachenschild wieder an der Reihe wäre. Falls du den letzten Berater genommen hast und die Person nach dir besitzt aktuell den Drachenschild, dann endet die Aktionsphase sofort und die Belohnungsphase beginnt.

Falls dir die Wappen ausgegangen sind und keine Berater mehr zur Verfügung stehen, überspringe einfach deinen letzten Zug.

Es ist durchaus möglich, dass du die Aktionsphase mit einem ungenutzten Wappen beendest. Das passiert, falls du zu viele Berater genommen hast. Plane deine Aktionen also mit Bedacht.

II. BELOHNUNGSPHASE

REIHENFOLGE DER ORTE

Während dieser Phase erhaltet ihr die Belohnungen der gewöhnlichen Orte der Reihe nach entsprechend der Zahlenfelder, die ihr während der Aktionsphase besetzt habt. Die Orte selbst werden in einer strengen Reihenfolge abgehandelt:

1. Heldengilde
2. Taverne
3. Lager der Wilddiebe
4. Berg
5. Schutzgebiet
6. Garnison

Ihr startet also links unten auf dem Spielplan und handelt die Orte im Uhrzeigersinn ab.



GEWÖHNLICHE ORTE

Bei den gewöhnlichen Orten erhaltet ihr die Karten in absteigender Reihenfolge eurer Gruppengröße. Wer von euch das Feld mit der höchsten Nummer besetzt hat, darf sich aus den verfügbaren Karten zuerst 1 aussuchen. Danach darf die Person mit

der zweithöchsten Nummer aus den verbleibenden 1 Karte aussuchen, danach erhält die Person mit der dritthöchsten Nummer die letzte verfügbare Karte.

Falls du keine Karte nehmen willst oder keine Karten mehr für dich da sind, darfst du deine **gesamte Gruppe** (auch Gehilfen) zurückrufen und **erhältst 2 Ausrüstungsplättchen** aus dem gemeinsamen Vorrat.

Beispiel

1. Beim Lager der Wilddiebe wählt Astrid zuerst aus und sie schnappt sich den grünen Drachen.
2. Danach sucht sich Helga aus den verbleibenden 2 Drachen 1 aus und entscheidet sich für den roten.
3. Die nächste Gruppe an der Reihe gehört wieder Astrid, sie erhält also den letzten verfügbaren Drachen.
4. Thomas hat jetzt nichts mehr zur Auswahl, also ruft er seine gesamte Gruppe zurück und erhält 2 Ausrüstungsplättchen.



Nachdem ihr einen gewöhnlichen Ort abgehandelt habt, müsst ihr **alle Gehilfen** an diesem Ort **abwerfen** und **alle Experten, Wappen und Drachengefährten** kehren wieder in eure jeweiligen persönlichen Vorräte **zurück** (außer beim Berg, siehe Sonderregeln auf S. 15). **Füllt die Angebote erst in der Zurücksetzungsphase wieder auf** (siehe Zurücksetzungsphase auf S. 20)!

KARTEN DER GEWÖHNLICHEN ORTE

In diesem Abschnitt erfahrt ihr Genaueres über jeden gewöhnlichen Ort und die dort verfügbaren Belohnungen.

◆ Heldengilde



Im Gildenhause am Rande des Dorfes versammeln sich die Helden von Glutherz. Um die Effizienz und den Ruhm deiner Taten zu maximieren, musst du dort Helden rekrutieren, die zu deiner Strategie passen.

Zulässige Gefolgsleute: Gehilfen , Späher 

Die Heldenkarten gewähren euch 1 Fähigkeit und 1 Wertungsbedingung, aber ihr dürft sie nur nutzen, sofern ihr eine Drachenkarte derselben Farbe an die Heldenkarte angelegt habt.

Hast du eine Heldenkarte erhalten, platziere sie offen in deinem Spielbereich. Du darfst jederzeit eine Drachenkarte derselben Farbe anlegen, sobald ein Drache jedoch mit einem Helden verbunden ist, kann er nicht mehr von ihm getrennt oder an eine andere Karte angelegt werden **I**. Du darfst immer nur 1 Drachen an einen Helden anlegen.



Sobald du den entsprechenden Drachen angelegt hast, darfst du die Fähigkeit des Helden wie auf der Karte beschrieben einsetzen **II**. **Heldenfähigkeiten haben Vorrang gegenüber den allgemeinen Regeln.**

Am Ende der Partie erhältst du Ruhm in Höhe der Wertungsbedingung des Helden, sofern du die Bedingung erfüllt hast und ein Drache derselben Farbe angehängt ist **III**.

Auf S. 22 erfahrt ihr Genaueres über alle Heldenfähigkeiten und Wertungsbedingungen.

◆ Taverne



Am belebtesten Ort von Glutherz gibt es Spaß und Unterhaltung im Übermaß, und hier pilgern die Dörfler in ihrer Freizeit gerne hin. Falls du noch etwas Muskelschmalz benötigst, besuche die Taverne, wo die eifrigen Gäste nur darauf warten, von dir rekrutiert zu werden. Und wenn du schon mal da bist, gönn dir ein erfrischendes Bierchen, um deine Verbrennungen zu kühlen.

Zulässige Gefolgsleute: Gehilfen , Späher 

Die Tavernenkarten bieten eine Kombination von Gefolgsleuten, die du in der Belohnungsphase erhältst, sowie eine Erhöhung oder Senkung deines Flammenlevels.

Hast du eine Tavernenkarte erhalten, nimm die der Karte entsprechende Anzahl und Art der Gefolgsleute vom gemeinsamen Vorrat **I**. Erhöhe oder senke dann dein Flammenlevel wie auf der Karte abgebildet **II**. Wirf die Tavernenkarte danach ab **III**.



◆ Lager der Wilddiebe



Am anderen Ende der Insel haben vor Kurzem Wilddiebe ein Lager aufgeschlagen. Dort schleppen sie die auf dem Berg gefangenen Drachen hin und bereiten sie für den Transport vor. Schleich dich in ihr Lager und zerschlage die Ketten der geschwächten Drachen, um sie zu befreien!

Zulässige Gefolgsleute: Gehilfen , Späher 

Im Lager der Wilddiebe erhältst du verschiedene Karten, die mit ihrem niedrigeren Ruhmwert geschwächte Drachen repräsentieren. Zusätzlich zu den häufigeren roten, grünen und blauen Drachen findest du nur im Lager der Wilddiebe eventuell exotische Drachen vor, die einst an dieser Küste heimisch waren.

Hast du einen Drachen aus dem Lager der Wilddiebe erhalten, dann darfst du ihn sofort an eine deiner verfügbaren Helden- oder Schutzgebietkarten anlegen oder ihn einfach offen in deinem Spielbereich platzieren. Du darfst die Karte dann später jederzeit an einen Helden oder ein Schutzgebiet anlegen, sobald ein Drache jedoch angelegt wurde, kann er nicht mehr von dieser Karte getrennt oder einer anderen zugewiesen werden.

Ein **exotischer Drache** zählt beim Auswerten einer Überfallkarte als Farbe deiner Wahl und vervollständigt eine Garnisonskarte. Er zählt auch, falls die Heldenfähigkeit oder Wertungsbedingung Drachen erfordert. Sobald du ihn aber an eine Helden- oder Schutzgebietkarte angelegt hast, nimmt er dauerhaft die Farbe der angelegten Schutzgebiet- oder Heldenkarte an.

Beispiel

Astrid hat 1 blauen Drachen und 2 exotische Drachen. Der exotische Drache rechts zählt jetzt als grüner Drache, weil sie ihn an eine grüne Schutzgebietkarte angelegt hat **a**. Der exotische Drache links ist nirgendwo angelegt, was bedeutet, dass er als beliebige Farbe zählt **b**. Astrid hat außerdem eine Heldin, für deren Fähigkeit mindestens 2 blaue Drachen erforderlich sind **c**. Da sie 1 blauen Drachen und 1 exotischen Drachen hat, der noch nirgendwo angelegt ist, erfüllt sie die Bedingung und darf die Heldenfähigkeit einsetzen.



◆ Berg



Legenden zufolge ist der Berg die Wiege allen Lebens auf der Insel. Hier tauchten vor Jahrhunderten die ersten Drachen auf und hier leben die mächtigsten von ihnen noch immer. Allerdings haben die Wilddiebe den gesamten Berg mit ihren ausgeklügelten Fallen zugesperrt und die gefangenen Drachen warten ängstlich und wütend darauf, ins Lager der Wilddiebe gebracht – oder von den Recken des Königs gerettet zu werden.

Zulässige Gefolgsleute: Gehilfen , Hüterinnen 

Der Berg ist ein einzigartiger gewöhnlicher Ort mit 3 Ebenen, wo eine Gruppe alleine die Möglichkeit hat, bis zu 3 Drachen zu retten. Einige der majestätischsten Kreaturen – jene mit außergewöhnlich hohem Ruhmwert – findest du nur auf dem Drachenberg. Das Befreien von mehreren auf dem Berg gefangenen Drachen ist jedoch riskant. Vielleicht verbrennen sie dich unabsichtlich, während sie sich in ihren Fallen winden, und erhöhen deine Flamme. Außerdem sind deine Hüterinnen nach der anstrengenden Kletterei müde und du musst welche abwerfen. Und doch ist das Erreichen des Gipfels das Risiko wert, denn du darfst dafür 1 Attribut verbessern.

Hier folgt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Abhandeln des Berges:

I. Untere Ebene

1. Nehmt euch die Drachenkarten der unteren Ebene, wie üblich in absteigender Reihenfolge der Gruppengröße. Erhöht die Flamme und/oder werft 1 Hüterin ab, sofern das von einer genommenen Karte gefordert wird.
2. Legt alle Gehilfen aus allen Gruppen in den gemeinsamen Vorrat zurück (und holt gegebenenfalls eure Gefährten zurück). Die Hüterinnen bleiben auf ihren Feldern.
3. Verschiebt die verbleibenden Gruppen (die jetzt nur noch aus Hüterinnen bestehen) auf die vertikal angeordneten Felder für die Hüterinnen, wieder in absteigender Reihenfolge nach Größe von oben nach unten. Bei einem Gleichstand entscheidet die Reihenfolge die Person mit dem Überlebenskünstler.

II. Mittlere Ebene

1. Nehmt euch die Drachenkarten der mittleren Ebene in absteigender Reihenfolge. Erhöht die Flamme und/oder werft 1 Hüterin ab, sofern das von einer genommenen Karte gefordert wird.
2. Werft wie auf dem Spielplan abgebildet 1 weitere Hüterin pro erhaltener Karte ab.
3. Holt jede Gruppe zurück, die keine Karte erhalten hat.

III. Obere Ebene

1. Entscheidet euch in absteigender Reihenfolge nach Gruppengröße, ob ihr die letzte Drachenkarte haben wollt. Bei einem Gleichstand entscheidet wieder die Person mit dem Überlebenskünstler. Wer die Karte nimmt, darf den Marker von 1 beliebigen Attributsleiste um 1 Schritt nach oben verschieben. Die Person muss sofort die Flamme erhöhen und/oder 1 Hüterin abwerfen, sofern das von der erhaltenen Drachenkarte gefordert wird.
2. Wer die letzte Karte erhalten hat, muss außerdem wie auf dem Spielplan abgebildet 1 weitere Hüterin abwerfen und die Flamme um 1 erhöhen.

Einschränkungen und Sonderfälle

- Falls ihr eine Gruppe ohne Hüterin zum Berg schickt, könnt ihr nicht auf die mittlere und obere Ebene hochklettern.
- Für manche Drachenkarten müsst ihr 1 Hüterin abwerfen. Ihr erhaltet sie nur, sofern ihr auch eine Hüterin habt, die ihr abwerfen könnt.
- Verliert ihr eure letzte Hüterin auf der mittleren Ebene, könnt ihr die obere Ebene nicht erklimmen.
- Falls ihr eure letzte Hüterin auf einer höheren Ebene verloren habt, weil ihr euch einen Drachen geholt habt, und könnt deshalb nicht wie auf dem Spielplan abgebildet 1 weitere Hüterin abwerfen, dann müsst ihr stattdessen eure Flamme um 1 erhöhen.
- Falls ihr beim Abhandeln der unteren Ebene keine Karte haben wollt, dürft ihr eure gesamte Gruppe wie üblich zurückrufen und erhaltet dafür 2 Ausrüstungsplättchen und behaltet eure Gehilfen.
- Falls ihr auf höheren Ebenen eure Flamme nicht erhöhen und keine Hüterinnen verlieren wollt, dürft ihr eure Gruppe zurückholen, bevor ihr euch eine Karte von der aktuellen Ebene nehmt. Ihr erhaltet jedoch keine Ausrüstungsplättchen.

Hast du einen Drachen vom Berg erhalten, dann darfst du ihn sofort an eine deiner verfügbaren Helden- oder Schutzgebietkarten anlegen oder sie einfach offen in deinem Spielbereich platzieren. Du darfst die Karte dann später jederzeit an einen Helden oder ein Schutzgebiet anlegen, sobald ein Drache jedoch angelegt wurde, kann er nicht mehr von dieser Karte getrennt oder einer anderen zugewiesen werden.

Beispiel 1, untere Ebene:

1. Astrids Gruppe besteht aus 5 Leuten (2 Gehilfen und 3 Hüterinnen), deshalb darf sie zuerst auswählen. Sie holt sich den grünen Drachen und wirft wie von der Karte gefordert 1 Hüterin aus ihrer Gruppe ab.
2. Thomas' Gruppe besteht aus 3 Leuten (3 Hüterinnen), deshalb darf er als Nächstes auswählen. Er holt sich den roten Drachen und erhöht seine Flamme wie von der Karte gefordert um 2.
3. Helga nimmt sich mit ihrer 2er-Gruppe (1 Hüterin und 1 Gehilfe) den verbleibenden Drachen und erhöht ihre Flamme wie von der Karte gefordert um 1.
4. Astrid hat noch eine 2. Gruppe (1 Gehilfe) zum Berg geschickt. Da es jetzt aber keine Karten mehr gibt, ruft sie diese Gruppe zurück und erhält 2 Ausrüstungsplättchen.



Danach werfen Astrid und Helga die Gehilfen aus ihren Gruppen ab und Thomas ruft seine Gefährten zurück. Es bleiben Thomas mit einer Gruppe aus 3 Hüterinnen, Astrid mit einer Gruppe aus 2 Hüterinnen und Helga mit einer Gruppe aus 1 Hüterin. Sie verschieben ihre Gruppen in absteigender Reihenfolge nach Gruppengröße zu den Feldern für die Hüterinnen.



Beispiel 1, mittlere Ebene:

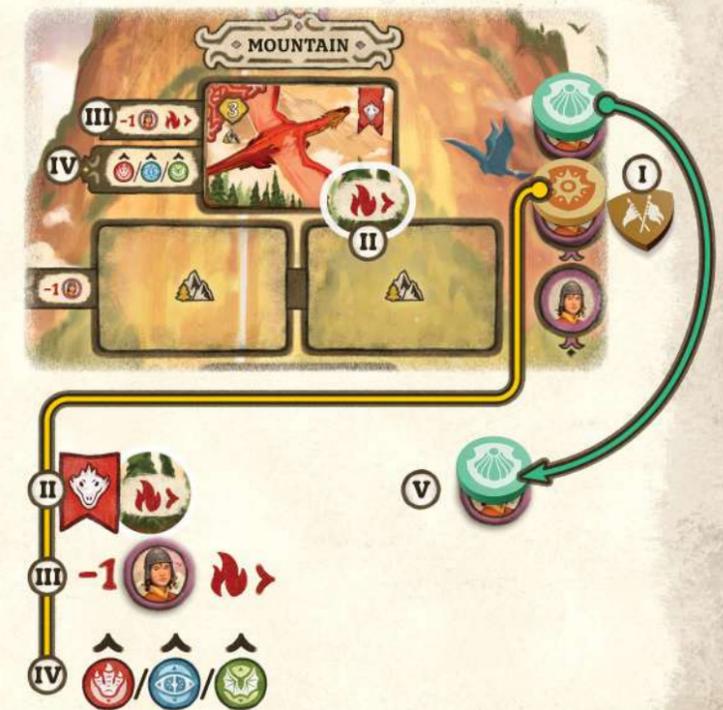
1. Thomas darf zuerst auswählen und schnappt sich den blauen Drachen. Dafür muss er wie von der Karte gefordert 1 Hüterin abwerfen und seine Flamme um 1 erhöhen.
2. Astrid ist als 2. an der Reihe und holt sich den verbleibenden Drachen.
3. Helga ruft ihre Gruppe zurück, da es nichts mehr zu holen gibt. Sie erhält keine Ausrüstungsplättchen, da ihre Gruppe bereits auf der unteren Ebene eine Karte erhalten hat.
4. Danach werfen sowohl Thomas als auch Astrid wie auf dem Spielplan abgebildet jeweils 1 Hüterin aus ihren Gruppen ab, da sie eine Karte von der mittleren Ebene erhalten haben.



Beispiel 1, obere Ebene:

Thomas und Astrid haben jeweils noch 1 Hüterin in ihrer Gruppe und das bedeutet Gleichstand. Da Astrid aktuell den Überlebenskünstler hat, entscheidet sie, dass sie die verbleibende Karte zuerst erhält. Sie erhöht ihr Flammenlevel wie von der Karte gefordert. Da sie den Drachen von der obersten Ebene erhalten hat, muss sie wie auf dem Spielplan abgebildet ihre letzte Hüterin abwerfen und ihre Flamme um 1 erhöhen. Dafür darf sie 1 Attribut ihres Gefährten um 1 erhöhen.

Thomas ruft seine Gruppe zurück, ohne noch etwas zu erhalten oder zu verlieren.



Beispiel 2, untere Ebene:

- Helgas Gruppe besteht aus 4 Leuten (3 Gehilfen und 1 Hüterin), deshalb darf sie zuerst auswählen. Sie holt sich den blauen Drachen und erhöht wie von der Karte gefordert ihre Flamme um 2.
- Thomas' Gruppe besteht aus 3 Leuten (3 Gehilfen), deshalb darf er als Nächstes auswählen. Da er keine Hüterin zum Abwerfen besitzt, kann er den grünen Drachen nicht nehmen (er müsste dafür 1 Hüterin abwerfen), und holt sich den roten Drachen.
- Astrid nimmt sich mit ihrer 2er-Gruppe (2 Hüterinnen) den verbleibenden Drachen und wirft wie von der Karte gefordert 1 Hüterin ab.
- Danach werfen Helga und Thomas die Gehilfen aus ihren Gruppen ab. Übrig bleiben Helga und Astrid mit je 1 aus 1 Hüterin bestehenden Gruppe.
- Da Thomas keine Hüterinnen in seiner Gruppe hat, holt er sein Wappen ebenfalls zurück. Er erhält keine Ausrüstung, da er bereits eine Karte erhalten hat.
- Helga und Astrid müssen jetzt ihre Gruppen auf die Felder für die Hüterinnen in absteigender Reihenfolge nach Gruppengröße verschieben. Da ihre Gruppen gleich groß sind, entscheidet Thomas die Reihenfolge, weil er den Überlebenskünstler hat. Er platziert Helgas Gruppe auf dem obersten Feld und Astrids Gruppe auf dem Feld darunter.



Beispiel 2, mittlere Ebene:

- Helga beschließt, keine Karte zu nehmen, und ruft ihre Gruppe zurück, ohne etwas zu erhalten oder zu verlieren.
- Astrid schnappt sich den roten Drachen und wie von der Karte gefordert erhöht sie ihre Flamme um 1 und wirft ihre letzte Hüterin ab. Astrid müsste jetzt eigentlich wie auf dem Spielplan abgebildet 1 weitere Hüterin abwerfen, da sie aber keine Hüterinnen mehr besitzt, erhöht sie ihre Flamme ein weiteres Mal um 1 (b). Danach holt sie ihr Wappen zurück und der Berg ist fertig abgehandelt. Die verbleibenden Karten werden in der Zurücksetzungsphase abgeworfen.



◆ Schutzgebiet

Am Fuße des Drachenberges befindet sich eine Lichtung, die in die Zuständigkeit des Drachenbotschafters fällt. Sie wurde den Bedürfnissen der geretteten Drachen entsprechend umgestaltet. Auf diese Weise können sie in einer natürlichen Umgebung leben, während sie innerhalb der Dorfgrenzen in Sicherheit sind.

Zulässige Gefolgsleute: Gehilfen, Waldläuferinnen

An diesem gewöhnlichen Ort erhältst du Bereiche des Botschafter-Grundstückes, um deinen geretteten Drachen eine Zuflucht zu bieten: Das Ganze wird durch die Schutzgebietkarten repräsentiert.

Hast du eine Schutzgebietkarte erhalten, platziere sie offen in deinem Spielbereich. Du darfst jederzeit eine Drachenkarte derselben Farbe anlegen, sobald ein Drache jedoch mit einem Schutzgebiet verbunden ist, kann er nicht mehr von ihm getrennt oder an eine andere Karte angelegt werden. Du darfst einem Schutzgebiet immer nur 1 Drachen zuweisen.

Wann immer du einen Drachen an ein Schutzgebiet derselben Farbe anlegst, bewege den Marker der entsprechenden Attributsleiste um 2 Schritte nach oben.



◆ Garnison

Obleich Glutherz ein Ort des Friedens und der Harmonie ist, wusste der König schon immer, dass das Dorf in Zeiten der Gefahr eine Bastion brauchen würde. Nun ist es soweit und die Drachenreiterinnen versammeln sich in der Garnison, um Gegenangriffe auf die Wilddiebe zu organisieren und auszuführen.

Zulässige Gefolgsleute: Gehilfen, Waldläuferinnen

Die Garnisonskarten repräsentieren die Pläne für Gegenangriffe auf die Wilddiebe, die von der Garnison aus gestartet werden. Während der Vorbereitung habt ihr die Karten nach Farben sortiert und basierend auf ihrem Ruhmwert in aufsteigender Reihenfolge platziert. Deshalb wird in jeder Runde 1

Garnisonskarte jeder Farbe verfügbar sein und der Ruhmwert wird mit zunehmender Anzahl der von euch genommenen Karten steigen.

Die Anforderungen, um diese Karten abzuschließen, unterscheiden sich, aber sie involvieren immer Drachenkarten der entsprechenden Farbe. Außerdem werden sie mit zunehmendem Ruhmwert schwieriger.

Hast du eine Garnisonskarte erhalten, platziere sie offen in deinem Spielbereich. Dabei ist egal, ob du ihre Anforderungen bereits erfüllst oder nicht. Um eine Garnisonskarte abzuschließen, musst du nur **vorweisen** können, was auf ihr abgebildet ist.

Klarstellung zu den Anforderungen

- **Drachen:** Alle deine Drachen zählen, um die Anforderung zu erfüllen. Egal, ob sie an eine andere Karte angelegt wurden oder nicht.
- **Helden:** Alle deine Helden zählen, um die Anforderung zu erfüllen. Egal, ob ein Drache an sie angelegt wurde oder nicht.
- **Gefolgsleute:** Alle deine Gefolgsleute zählen, um die Anforderung zu erfüllen: die in deinem persönlichen Vorrat sowie die auf dem Spielplan.

Sobald du die Anforderungen erfüllt hast (I), bewege deinen Marker 1 Schritt weiter entlang der auf der Karte abgebildeten Attributsleiste (II), schiebe die abgeschlossene Garnisonskarte danach unter dein Reckentableau – decke dabei die Anforderungen ab, der Ruhmwert muss jedoch weiterhin sichtbar sein (III).



III. ÜBERFALLPHASE



Die Wilddiebe sehen nicht einfach nur zu, wie die Recken des Königs gegen sie vorgehen. Sie antworten immer wieder mal mit einem Überfall auf das Dorf, was für die Dörfler eine Katastrophe ist. Deshalb müssen die Recken zusätzliche Pflichten übernehmen und wertvolle Arbeitskräfte opfern, um die Schäden zu reparieren.

Nach der Belohnungsphase müsst ihr alle die entsprechende Art und Anzahl der Gefolgsleute wie auf der auf dem Spielplan verbleibenden Überfallkarte abgebildet abwerfen.

Folgendes müsst ihr jeweils abwerfen:

-1	1 Experten eurer Wahl (ihr dürft sie mischen, falls ihr mehrere abwerfen müsst)
-1	1 Gehilfen
pro	
	Helden- bzw. Schutzgebietkarte in eurem Besitz (egal, ob ein Drache angelegt ist oder nicht).
	Garnisonskarte in eurem Besitz (egal, ob sie abgeschlossen ist oder nicht).
	Schritt, den euer Marker mit der höchsten Position auf einer Attributsleiste zurückgelegt hat.
	rotem bzw. blauem bzw. grünem Drachen in eurem Besitz (egal, ob sie an einer anderen Karte angelegt sind oder nicht).
	Waldläuferin bzw. Hüterin bzw. Späher in eurem Besitz.

Falls ihr nicht genügend Gefolgsleute habt, müsst ihr eure Flamme für jedes Gefolgsleute-Plättchen, das ihr nicht abwerfen könnt, um 1 erhöhen. Solange ihr die richtige Art Gefolgsleute jedoch habt, müsst ihr sie abwerfen.

IV. ZURÜCKSETZUNGSPHASE

Am Ende jeder Runde (außer der letzten) müsst ihr den Spielplan wie folgt zurücksetzen:

1. Werft alle verbleibenden Karten an den gewöhnlichen Orten ab. Die Karten bei der Garnison bleiben jedoch liegen.
2. Befüllt die leeren Kartenfelder an jedem gewöhnlichen Ort (außer der Garnison) von links nach rechts mit offenen Karten aus den Stapeln in der Nähe des Ortes.
3. Befüllt die leeren Kartenfelder bei der Garnison mit der obersten Karte des jeweiligen Stapels (roter, blauer, grüner Drache). Auf diese Weise ist immer eine Garnisonskarte jeder Farbe in steigender Ruhmreihenfolge verfügbar.



4. Übergebt den Drachenschild an die Person mit der Anführerin. Sie beginnt die nächste Runde.
5. Legt alle 4 Beraterplättchen wieder in den Beraterbereich zurück.
6. Werft die Überfallkarte ab und befüllt die leeren Kartenfelder mit 2 neuen offenen Überfallkarten.
7. Bewegt den Rundenmarker zur nächsten Runde weiter.

Die Flammenleiste wird nie zurückgesetzt. Behaltet eure Flammenmarker während dieser Phase an Ort und Stelle.

SCHLUSSWERTUNG

Überspringt die Zurücksetzungsphase nach dem Abschließen der 5. Überfallphase und macht bei der Schlusswertung weiter.

Berechnet euren Gesamtruhm in folgender Reihenfolge:

1. Die Ruhmwerte eurer Drachen, egal, ob sie an einer anderen Karte angelegt sind oder nicht.
2. Die **höchsten freigeschalteten** Ruhmwerte auf jeder Attributsleiste (Ruhmwerte innerhalb 1 Leiste werden nicht addiert).
3. Die Ruhmwerte aller Heldenkarten, sofern ein Drache der jeweiligen Farbe **angelegt** wurde und die **Wertungsbedingung erfüllt** ist.
4. Die Ruhmwerte jeder **abgeschlossenen** Garnisonskarte.
5. Die endgültige Position eures Flammenmarkers auf der Flammenleiste.

FLAMME

Im Laufe deines Aufenthalts auf der Insel wirst du dir die eine oder andere Brandwunde zuziehen. Wenn du die Flammen jedoch niedriger hältst als die anderen, wird dein Ruhm am Ende umso mehr erstrahlen.

Gelegentlich werdet ihr angewiesen, eure Flamme zu erhöhen oder zu senken. In dem Fall müsst ihr euren Marker auf der Flammenleiste nach links oder rechts bewegen. Die Anzahl der Schritte entspricht der Anzahl der Pfeile neben dem Flammensymbol.

Beim Festlegen der endgültigen Position eures Flammenmarkers **dürft ihr eure Flamme für je 3 abge-**

worfene Ausrüstungsplättchen um 1 verringern. Ihr dürft eure Flamme auf diese Weise aber nur bei Schritt 5 der Schlusswertung senken.

Wer von euch am Ende die höchste Flamme hat – wessen Marker auf der Flammenleiste also am weitesten rechts steht – erhält keinen zusätzlichen Ruhm. Alle anderen erhalten Ruhm abhängig von der Anzahl der Schritte zwischen ihrem Marker und dem ganz rechts. Die genaue Anzahl des zusätzlichen erhaltenen Ruhms basierend auf der Differenz der Schritte wird unter der Flammenleiste auf dem Spielplan angezeigt.

Beispiel

Der Marker ganz rechts gehört Astrid , deshalb erhält sie keinen zusätzlichen Ruhm. Helgas Marker befindet sich 3 Schritte entfernt von Astrids Marker , deshalb erhält sie +3 Ruhm. Thomas' Marker ist 6 Schritte entfernt von Astrids Marker , deshalb erhält er +8 Ruhm.



Die Recken haben die Wilddiebe vertrieben und der König ernennt den ruhmreichsten Recken als nächsten Drachenbotschafter – und wer von euch am Ende der Partie den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Drachenkarten. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

PARTIE MIT 2 PERSONEN

Mischt **während der Vorbereitung** alle Karten für eine Partie mit 2 Personen und bildet 1 Stapel, den ihr verdeckt neben den Spielplan hinlegt. Danach müsst ihr die oberste Karte aufdecken und je 1 nicht zugewiesenes Wappen auf jedem abgebildeten Ortsfeld platzieren.

Diese nicht zugewiesenen Wappen blockieren **während der Aktionsphase** in dieser Runde die jeweiligen Ortsfelder, aber sie zählen nicht als Gruppe.

Wann immer die nicht zugewiesenen Wappen **während der Belohnungsphase** an der Reihe sind, müsst

ihr die angebotene Karte ganz links abwerfen. Am Berg müsst ihr auf diese Weise eine Karte der unteren Ebene abwerfen. Bei der Garnison werft ihr die Karte mit dem niedrigsten Ruhmwert ab und sollten mehrere denselben Ruhmwert haben, dann werft wieder die Karte ganz links ab.

Deckt **am Ende der Zurücksetzungsphase** 1 neue Karte für eine Partie mit 2 Personen für die nächste Runde auf und positioniert die Wappen auf den Ortsfeldern entsprechend der neu aufgedeckten Karte um.

HELDENFÄHIGKEITEN UND WERTUNGSBEDINGUNGEN

Name	Heldenfähigkeit	Wertungsbedingung
Auszubildende	Vor dem ersten Zug der Aktionsphase darfst du 1 Heldenkarte aus dem Angebot bei der Heldengilde nehmen und das leere Feld mit 1 neuen Karte befüllen. Diese Fähigkeit ist 1-mal pro Partie verfügbar. Diese Heldin erhöht deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +4.	
Bardin	Ziehe vor dem ersten Zug der Aktionsphase 2 Heldenkarten. Wirf 1 ab und füge die andere den angebotenen als 4. Karte hinzu. Nur du darfst sie nehmen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Garnisonskarten als du besitzt (egal, ob sie abgeschlossen sind oder nicht).
Feuerweiser	Während der Überfallphase darfst du deine Flamme um 1 erhöhen, um die Anzahl der Gefolgsleute, die du abwerfen musst, um 2 zu verringern.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr rote Drachen hat als du.
Schneider	Wann immer du Gehilfen von der Feuerwache erhältst, darfst du eine beliebige Anzahl von ihnen abwerfen, um dieselbe Anzahl Ausrüstung zu erhalten.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Schutzgebietkarten als du besitzt (egal, ob sie angelegt sind oder nicht).
Vorbild	Vor dem ersten Zug der Aktionsphase darfst du deine Flamme um 1 erhöhen, um genau 2 Gehilfen abzuwerfen und 2 Späher oder 2 Waldläuferinnen oder 1 Späher und 1 Waldläuferin zu erhalten.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +5, sofern niemand sonst mehr Drachen hat als du.
Gipfelwandlerin	Wann immer du eine Drachenkarte von der oberen Ebene des Berges erhältst, darfst du 1 weiteres Mal den Marker von 1 Attributsleiste deiner Wahl um 1 Schritt erhöhen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Ausrüstung als du besitzt.
Anwerber	Nach dem Abschluss der Überfallphase erhältst du +1 Gehilfen für jeden 2. roten Drachen, den du hast.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +2 pro Expertenset (bestehend aus 1 Späher, 1 Waldläuferin und 1 Hüterin). Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Gastwirt	Wann immer du eine Gruppe auf einem Tavernenfeld platzierst, erhältst du +1 Ausrüstung.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern deine sämtlichen Attributsmarker auf mindestens Stufe 3 stehen.
Hirte	Wann immer du eine Drachenkarte mit einem Ruhmwert von 5 oder 7 erhältst, erhältst du +1 Gehilfen oder +1 Ausrüstung.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +2 pro Garnisonskarte in deinem Besitz, egal, ob sie abgeschlossen sind oder nicht. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Flammenbändigerin	Wann immer du eine Schutzgebietkarte erhältst, darfst du deine Flamme um 1 senken.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Gehilfen hat als du.
Drachenritter	Wann immer du eine Garnisonskarte abschließt, darfst du deinen Marker auf einer anderen als auf der Karte gestatteten Attributsleiste bewegen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr blaue Drachen hat als du.
Brandschutzbeauftragter	In deinem Zug darfst du 2 deiner Wappen gleichzeitig bei der Feuerwache platzieren, um insgesamt 8 Gehilfen zu erhalten und deine Flamme nur um 1 zu erhöhen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +1 pro Ausrüstung in deinem Besitz. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Spionin	Wann immer du eine Gruppe auf einem Feld beim Lager der Wilddiebe platzierst, erhältst du +1 Gehilfen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Heldenkarten hat als du.
Meister-späherin	Wann immer du eine Gruppe an einem Ortsfeld mit der Zahl 4 oder 5 platzierst, darfst du bis zu 2 Gehilfen gegen dieselbe Anzahl Späher oder bis zu 2 Späher gegen dieselbe Anzahl Gehilfen austauschen. Diese Heldin erhöht deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +4.	

Name	Heldenfähigkeit	Wertungsbedingung
Mentor	Wann immer du durch den Erhalt einer Tavernenkarte Experten verdienst, darfst du bis zu 2 der erhaltenen Experten abwerfen, um dieselbe Anzahl Experten eines anderen Typs zu erhalten.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +3 pro Drachenset (bestehend aus 1 blauen, 1 grünen und 1 roten Drachen). Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +9 Ruhmpunkte erhalten.
Händler	Wann immer du ein Wappen beim Lagerhaus platzierst und sich dort bereits mindestens 1 anderes Wappen befindet, erhältst du 2 Ausrüstung zusätzlich.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +2 pro Heldenkarte in deinem Besitz, egal, ob eine Drachenkarte angelegt ist oder nicht. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Bote	In der Überfallphase darfst du zum Abwerfen deiner Gefolgsleute die in dieser Runde abgeworfene Überfallkarte auswählen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +1 pro Gehilfen, den du hast, wobei die ersten 3 Gehilfen nicht zählen. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Quartiermeisterin	Nach dem Abschluss der Überfallphase erhältst du +1 Ausrüstung für jeden 2. blauen Drachen, den du hast.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +2 pro Schritt, den dein am niedrigsten platzierter Attributsmarker zurückgelegt hat. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Drachepflegerin	Wann immer du eine Gruppe auf einem Feld beim Schutzgebiet platzierst, erhältst du +1 Gehilfen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr grüne Drachen hat als du.
Wärter	In der Überfallphase darfst du die Anzahl der Gefolgsleute, die du abwerfen musst, um 1 reduzieren.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +5, sofern deinen Marker bei 1 Attributsleiste deiner Wahl niemand sonst überholt hat.
Drachenausbilderin	Nachdem ihr in der Belohnungsphase alle Orte abgehandelt habt, darfst du 1 Drachenkarte abwerfen, um deinen Marker der gleichfarbigen Attributsleiste um 1 Schritt nach oben zu verschieben.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Waldläuferinnen hat als du.
Drachenflüsterin	Wann immer du eine Drachenkarte aus dem Lager der Wilddiebe erhältst, darfst du deine Flamme um 1 senken.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Gefolgsleute hat als du.
Meisterwaldläuferin	Wann immer du eine Gruppe an einem Ortsfeld mit der Zahl 4 oder 5 platzierst, darfst du bis zu 2 Gehilfen gegen dieselbe Anzahl Waldläuferinnen oder bis zu 2 Waldläuferinnen gegen dieselbe Anzahl Gehilfen austauschen. Diese Heldin erhöht deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +4.	
Aufseher	Wann immer du ein Wappen beim Lagerhaus platzierst, darfst du dir zusätzlich zu den üblichen 2 Ausrüstungsplättchen für diesen Ort auch noch 1 Gehilfen nehmen.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +2 für jeden Drachen mit unterschiedlichem Ruhmwert. Duplikate zählen nicht.
Priesterin	Nach dem Abschluss der Überfallphase darfst du deine Flamme für jeden 2. grünen Drachen, den du hast, um 1 senken.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +2 pro Schutzgebietkarte in deinem Besitz, egal, ob eine Drachenkarte angelegt ist oder nicht. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als +10 Ruhmpunkte erhalten.
Knappe	Wann immer du ein Wappen bei der Feuerwache platzierst und sich dort bereits mindestens 1 anderes Wappen befindet, erhältst du 1 Gehilfen zusätzlich und darfst während der gesamten Aktion die Flammenerhöhung ignorieren.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Späher hat als du.
Taktiker	Du darfst die Anzahl von 1 der 2 Arten der Bedingungen deiner Garnisonskarten um 1 reduzieren.	Erhöhe deinen Ruhm bei der Schlusswertung um +7, sofern niemand sonst mehr Hüterinnen hat als du.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE



Heldenkarte



Ruhm



Drachenkarte
„Bergdrache“



Flamme



Garnisonskarte



Gehilfe



Drachenkarte
„Gefangener Drache“



Späher



Schutzgebietkarte



Waldläuferin



Überfallkarte



Hüterin



Tavernenkarte



Blauer Drache



Berater
„Verteidigerin“



Grüner Drache



Berater „Heiler“



Roter Drache



Berater
„Anführerin“



Exotischer Drache



Berater „Überle-
benskünstler“



Attribut „Sinne“



Ausrüstung



Attribut
„Geschwindigkeit“



Wappen



Attribut „Stärke“



Gruppe