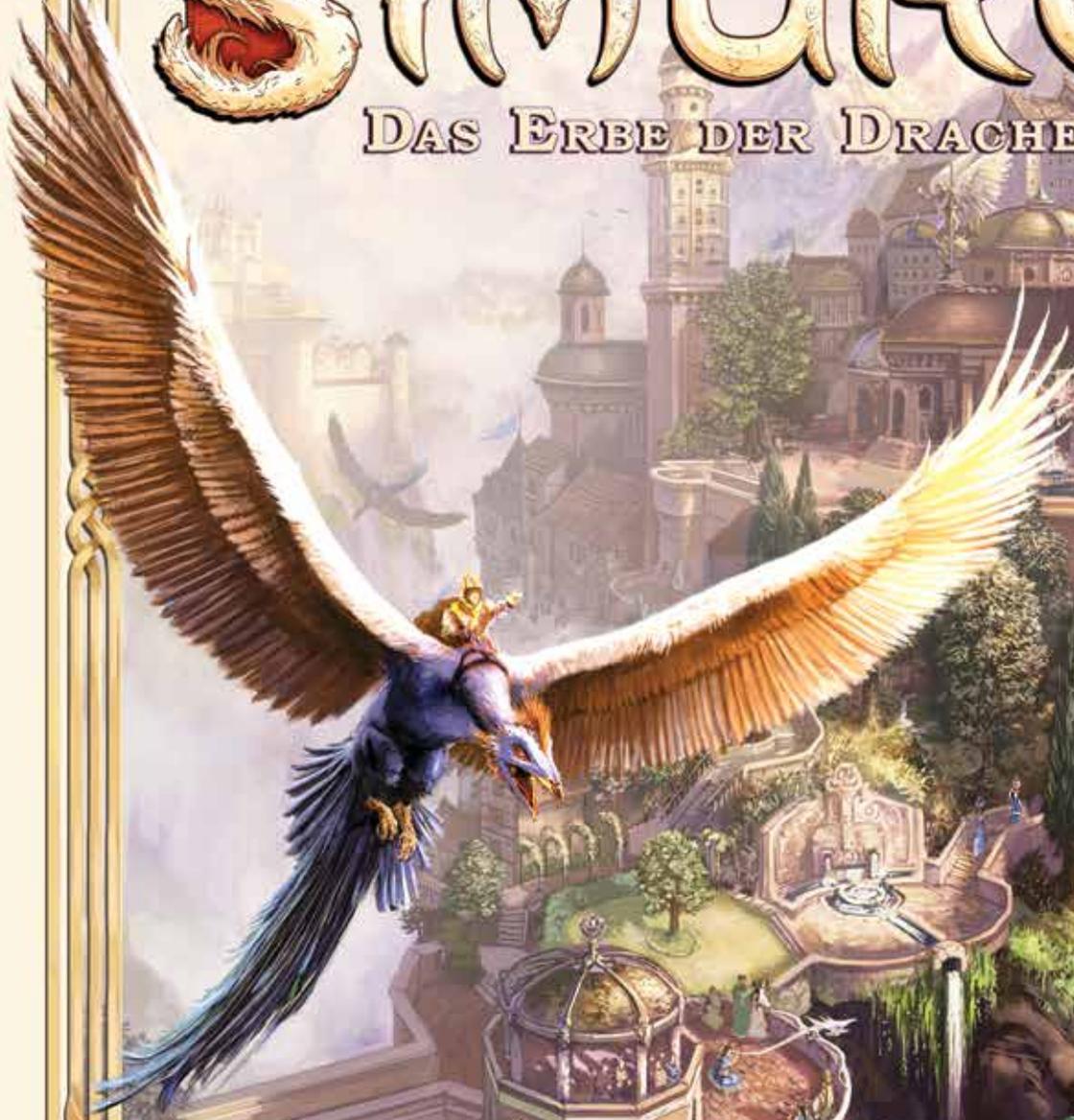


SPIELREGEL

SIMURGH

DAS ERBE DER DRACHENLORDS



INHALT

Einleitung und Übersicht	2	Aktionsfelder und -tafeln	7
Spielmodi	2	<i>Vasallen einsetzen</i>	7
Spielmaterial	2	<i>Aufbau einer Aktionstafel</i>	7
<i>Vasallen</i>	3	<i>Aktionsfeldertypen</i>	7
<i>Das Spielbrett</i>	3	<i>Vasallen abgeben</i>	7
<i>Aktionstafeln</i>	3	<i>Aktionsfelder in der Stadt</i>	8
<i>Drachentafeln</i>	3	<i>Aktionstafeln auslegen</i>	10
<i>Aufgabentafeln</i>	4	<i>Erkundungstafeln</i>	10
Credits	4	<i>Aktionstafeln aus der Wildnis entfernen</i>	10
Spielvorbereitung	4	<i>Aktionstafeln zurücklegen</i>	10
Spielablauf	6	<i>Die Chronik</i>	11
<i>Hauptaktion</i>	6	Aufgabentafeln	11
<i>Nebenaktionen</i>	6	Drachentafeln und -fähigkeiten	11
<i>Spielzugende: Tafel- und Ressourcenlimit</i>	6	Spielende und Wertung	11
		Drachenfähigkeiten im Detail	11

EINLEITUNG UND ÜBERSICHT

Einst standen die dämonischen Heerscharen der Gebrochenen kurz davor die Welt in Schutt und Asche zu legen. Nur durch die Hilfe der mächtigen Simurgh, der Drachen uralter Sagen und Legenden, konnten sie zurückgeschlagen werden. Der Drachenlord Muratan verbannte die Gebrochenen in die Tiefen der Erde. Für ewige Zeiten schien es, als seien sie für immer in der Finsternis gefangen. Der Drachenlord verließ die Menschen und die meisten seiner Simurgh begleiteten ihn. Nur eine Handvoll Drachen blieb zurück und schmiedete unzertrennliche Bande mit ihren Drachenreitern. Die Drachenreiter wurden zu den Anführern stolzer Herrscherhäuser, die mit ihren majestätischen Drachen den Himmel regierten.

Nun regen sich die Gebrochenen in ihrem Gefängnis. Immer stärker werdende Erdbeben zeugen davon, dass sie sich schon bald befreit haben werden. Es ist an der Zeit sich für den Krieg zu rüsten. Die Häuser müssen einen Feldherren bestimmen, der die Drachenreiter in die Schlacht führen wird. Wem wird es gelingen seine Truppen am effektivsten für den Kampf vorzubereiten? Wer wird sich als bester Anführer erweisen?

In der fantastischen Welt von *Simurgh* leben Menschen und Drachen Seite an Seite, jagen gemeinsam und ziehen zusammen in den Krieg. Jeder der 2–5 Spieler verkörpert das Oberhaupt eines mächtigen Herrscherhauses, das gewaltige Drachen züchtet und Drachenkrieger ausbildet.

Spielziel ist es, das eigene Haus durch das Erringen von Machtpunkten zum Mächtigsten von allen zu machen.

Im Laufe des Spiels gestalten die Spieler das Spielbrett immer wieder um, indem sie Aktionstafeln ziehen und auslegen. Die so ausgelegten Aktionsfelder schaffen verschiedene Möglichkeiten, Punkte zu erhalten. Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt, wobei jedem Spieler pro Spielrunde 1 Hauptaktion und mehrere Nebenaktionen zur Verfügung stehen. Für die Hauptaktionen stehen einem zwei Typen von Vasallen zur Verfügung: Speerkämpfer (die jungen Krieger eines Hauses) und Drachenreiter (edle Kämpfer, die auf dem Rücken ihres eigenen *Simurghs* in die Schlacht ziehen). Setzt man einen Vasallen auf ein unbesetztes Aktionsfeld, kann man Ressourcen erhalten, Ressourcen gegen Machtpunkte eintauschen, neue Vasallen rekrutieren oder einen neuen *Simurgh* züchten.

Das Spiel endet, sobald eine bestimmte Anzahl an Aktionstafeln auf das Spielbrett gelegt und wieder heruntergenommen wurde.

SPIELMODI

Simurgh bietet zwei Spielmodi: Speerkämpfer und Drachenlord. Der Speerkämpfer-Modus ist einfacher und eignet sich daher auch als Familienspiel. Der Drachenlord-Modus ist komplexer und wird für erfahrene *Simurgh*-Spieler empfohlen, die bereits einige Partien gespielt haben. Diese Regeln beschreiben den Speerkämpfer-Modus. Modifikationen für den Drachenlord-Modus sind mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet: .

GOLDENE REGEL

Falls die Regeln einer Fähigkeit oder eines Aktionsfeldes den Spielregeln dieses Regelheftes widersprechen, haben die Regeln der Fähigkeit oder des Aktionsfeldes Vorrang.

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel müssen die Marker und Tafeln sorgfältig aus den Stanzbögen gelöst werden. Die Holzmarker und Spielfiguren der Spieler (Vasallen) werden nach Form und Farbe getrennt.

Die Spielschachtel enthält:

1 Spielbrett

89 Tafeln:

5 Spielertafeln (in fünf Farben), 12 Produktionstafeln , 8 Forschungstafeln , 8 Umwandlungstafeln , 8 Machttafeln , 12 Erkundungstafeln , 24 Drachentafeln , 12 Aufgabentafeln 

25 Vasallenfiguren aus Plastik:

15 Speerkämpfer (3 pro Spielerfarbe),
10 Drachenreiter (2 pro Spielerfarbe)

5 Wertungsmarker (in fünf Farben: , , , , )

124 Ressourcenmarker aus Holz bzw. Pappe:

20 Gemüsemarker  = , 20 Fleischmarker  = ,
20 Holzmarker  = , 20 Steinmarker  = ,
22 Weisheitsmarker , 22 Waffenmarker 

40+ Fähigkeitsmarker 

Dieses Regelheft

RESSOURCEN UND FÄHIGKEITSMARKER

Die tatsächliche Menge der Ressourcen- und Fähigkeitsmarker kann leicht von der hier angegebenen abweichen. Man sollte sich darüber keine Gedanken machen, da das Spiel auch mit einem Teil mehr oder weniger problemlos zu spielen ist.

VASALLEN

Jede Plastikfigur ist ein Vasall. Es gibt zwei Typen von Vasallen:

Speerkämpfer

Ein Speerkämpfer  kann nur Aktionsfelder ohne ein Drachenreitersymbol nutzen.



Speerkämpfer: Aktionsfelder

Drachenreiter

Ein Drachenreiter  kann jedes Aktionsfeld nutzen.



Drachenreiter: Aktionsfelder

DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett besteht aus zwei Hauptgebieten:



- 1 Die Stadt enthält eine Anzahl dauerhafter Aktionsfelder (aufgedruckt), die in jeder Partie *Simurgh* zur Verfügung stehen.
- 2 Die Wildnis enthält Felder für Aktionstafeln. Im Laufe des Spiels legen die Spieler Aktionstafeln auf diese Felder und schaffen damit neue Aktionsfelder für ihre Vasallen.

AKTIONSTAFELN



Es gibt 5 Arten von Aktionstafeln: Macht-, Erkundungs-, Umwandlungs-, Forschungs- und Produktionstafeln. Jede dieser Tafeln weist eine spezielle Anzahl Aktionsfelder auf, welche die Spieler in ihrem Zug nutzen können.

Die in der **Wildnis** ausliegenden Aktionstafeln stellen die wagemutige Erforschung und Zähmung der Wildnis dar. Im Laufe des Spiels werden überbesetzte oder leere Aktionstafeln abgelegt. Sie bilden die sogenannte „Chronik“. Erreicht die Chronik eine gewisse Anzahl an Aktionstafeln, wird das Spielende ausgelöst.



Beispiel: Aktionstafel (Vorder- und Rückseite)

DRACHENTAFELN



Beispiel: Drachentafel (Vorder- und Rückseite)



Fähigkeitsmarker

Jeder Spieler kann beliebig viele Drachentafeln in seinem Spielbereich haben. Jede Drachentafel zeigt einen bestimmten Typ *Simurgh*, der eigene, besondere Fähigkeiten hat. Immer wenn ein Spieler eine Drachentafel erhält, legt er diese offen in seinen eigenen Spielbereich und legt sofort Fähigkeitsmarker darauf. Die genaue Anzahl der Fähigkeitsmarker richtet sich nach der Aktion, die der Spieler ausgeführt hat, um den Drachen zu erhalten. So erhält man hier  bspw. 1 Drachentafel und legt 3 Fähigkeitsmarker auf diese.

HINWEIS

Zusammen mit einer Drachentafel erhaltene Fähigkeitsmarker dürfen nur auf diese Drachentafel gesetzt werden! Wie die Platzierung der Fähigkeitsmarker erfolgt, wird auf Seite 11 detailliert beschrieben.

AUFGABENTAFELN



Genau wie Drachentafeln weisen die Aufgabentafeln keine Aktionsfelder auf. Stattdessen bietet jede Aufgabentafel eine bestimmte Möglichkeit, zum Spielende Machtunkte  zu erhalten (siehe Seite 11).

CREDITS

Spielautor: Pierluca Zizzi

Spielentwicklung: Andrei Novac, Błażej Kubacki

Illustrationen: Enggar Adirasa, Odysseas Stamoglou

Grafische Gestaltung: Enggar Adirasa, Agnieszka Kopera

Regelheftgrafiken: Agnieszka Kopera

Englische Regeln: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Ählfors

CREDITS DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther

Layout: Annika Brüning, Fiona Carey

Redaktion: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Birte Bärmann,
Niklas Bungardt, Andrea Mohra

©2015 NSKN Games. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen zu *Simurgh* sind auf
www.nskn.net und www.heidelbaer.de zu finden.

NSKN
GAMES



SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung geschieht in folgenden Schritten:

1. Das Spielbrett wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet. Rechts neben dem Spielbrett sollte genügend Platz für die Chronik (den Stapel der abgelegten Erkundungstafeln) **12** gelassen werden.

2. Die großen Tafeln werden nach Art (Drachen, Macht, Produktion usw.) sortiert und erst einmal neben dem Spielbrett bereitgelegt. Anschließend wird von den jeweiligen Stapeln die folgende Anzahl an Aktionstafeln unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt:

- 4 Produktionstafeln
- 4 Erkundungstafeln
- 3 Umwandlungstafeln
- 3 Forschungstafeln

3. Die kleinen quadratischen Aufgabentafeln werden gemischt und verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielbretts **10** gestapelt.

4. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die entsprechende Spielertafel, die er mit der Speerkämpferseite nach oben vor sich legt **4**. Jeder Spieler setzt seinen Wertungsmarker auf das Feld „0“ der Wertungsleiste auf dem Spielbrett **9**.

5: Im Drachenlord-Modus werden die Spielertafeln mit der Drachenlordseite nach oben gelegt.

5. Jeder Spieler erhält 1 Speerkämpfer und 1 Drachenreiter in seiner Spielerfarbe **2**. Alle unbenutzten Vasallen der teilnehmenden Spieler werden neben dem Spielbrett bereitgestellt **6**.

Alle Spielertafeln, Wertungsmarker und Vasallen unbenutzter Spielerfarben kommen zurück in die Spielschachtel.

6. Alle Ressourcen- und Fähigkeitsmarker werden als allgemeiner Vorrat in bequemer Reichweite aller Spieler neben dem Spielbrett bereitgelegt. **7**

7. Jeder Spieler erhält 2 Gemüsemarker , 2 Weisheitsmarker und je 1 Marker jeder anderen Ressource (, , ,) und legt diese auf die Ressourcenplätze seiner Spielertafel **3**.

8. Wer zuletzt auf einem Drachen geritten ist, wird Startspieler. Zur Not tut's auch ein Pferd, Pony oder ein extrem großer Hund.



9. Die Machttafeln werden verdeckt gemischt und jeder Spieler erhält 1 zufällige verdeckte Machttafel. Die übrigen Machttafeln werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden für diese Partie nicht benötigt. Die Spieler dürfen sich ihre eigene Machttafel jederzeit anschauen, sie aber nicht den anderen Spielern zeigen. Bei weniger als 5 Spielern können mit einigen dieser Tafeln (Rückseite nach oben) die Aktionstafelfelder in der Wildnis blockiert werden, die nicht zur Verfügung stehen (siehe Spielbrett).

3: Im Drachenlord-Modus werden die Machttafeln wie folgt verteilt. Der letzte Spieler (also der Spieler rechts vom Startspieler) zieht 3 zufällige Machttafeln. Dann wählt er davon 1 aus, die er behält, und reicht die beiden anderen seinem rechten Nachbarn weiter. Dieser Spieler zieht nun 1 weitere Machttafel vom Stapel und wählt nun wieder 1 der drei Tafeln aus, die er behält. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler 1 Machttafel hat.

10. Jeder Spieler erhält jeweils 1 zufällige Produktionstafel, Forschungstafel und Erkundungstafel, die er erst einmal vor den anderen Spielern geheim hält. Nun hat jeder Spieler insgesamt 4 Aktionstafeln verdeckt in seinem Spielbereich liegen **1**.

3: Im Drachenlord-Modus werden alle Produktions-, Forschungs-, Umwandlungs- und Erkundungstafeln zusammengemischt, dann werden 4 davon gezogen und offen ausgelegt. In Spielerreihenfolge nimmt sich jeder Spieler 1 Tafel und ergänzt das Angebot dann sofort wieder, indem er eine neue Tafel vom Stapel zieht und offen dazulegt. Nachdem jeder Spieler 1 Tafel genommen hat, wird dieser Vorgang ein Mal wiederholt, sodass schließlich jeder Spieler 2 Aktionstafeln hat. (Man beginnt das Spiel also mit 2 Aktionstafeln weniger als im Speerkämpfer-Modus.)

11. Alle übrigen Aktionstafeln werden gemischt und als Stapel auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielbretts (dem Kundschafterquartier) bereitgelegt **11**. Von diesem Stapel werden 4 Tafeln gezogen und offen auf die darüberliegenden mit 1 bis 4 nummerierten Plätze des Spielbretts **11A** gelegt.

12. Jeder Spieler erhält 1 zufällige Drachentafel, legt sie offen in seinen Spielbereich **5** und legt auf jede der drei Fähigkeiten dieses Drachen einen Fähigkeitsmarker. Anschließend werden die übrigen Drachentafeln gemischt und verdeckt neben dem Spielbrett bereitgelegt **8**.

3: Im Drachenlord-Modus erhält jeder Spieler 3 Drachentafeln, behält 1 davon und legt die beiden anderen wieder auf den Stapel der Drachentafeln zurück. Anschließend decken alle Spieler gleichzeitig ihre gewählte Drachentafel auf.

13. Wahl der Spieldauer: kurz, mittel oder lang. Genauere Informationen siehe im Abschnitt „Spielende und Wertung“ auf Seite 11 dieses Regelheftes.

Jetzt kann die *Simurgh*-Partie beginnen.



DIE ERSTE PARTIE

Für die erste Partie *Simurgh* wird das kurze Spiel empfohlen. Dieses endet, sobald **entweder** 4 offene Aufgabentafeln auf dem Spielbrett liegen (auf dem Platz der Drachenlord-Statue **10A**) **oder** sobald 8 Aktionstafeln in der Chronik **12** liegen.

Genauere Informationen zur Spieldauer sind im Abschnitt „Spielende und Wertung“ auf Seite 11 dieses Regelheftes zu finden.

SPIELABLAUF

Eine Partie *Simurgh* wird über mehrere Spielrunden gespielt. Während des eigenen Spielzuges setzt ein Spieler als zwingende Hauptaktion entweder einen seiner Vasallen auf ein Aktionsfeld oder nimmt beliebig viele seiner Vasallen vom Spielbrett zurück. Darüber hinaus kann ein Spieler in seinem Spielzug beliebig viele Nebenaktionen jeweils ein Mal ausführen.

HAUPTAKTION

Während des eigenen Spielzuges **muss** jeder Spieler **eine der folgenden Hauptaktionen** ausführen:

- Einen eigenen Vasallen (Speerkämpfer oder Drachenreiter) auf ein Aktionsfeld in der Stadt oder in der Wildnis setzen und sofort den Effekt des Aktionsfeldes nutzen. Für Aktionsfelder in der Wildnis müssen dafür Kosten entrichtet werden – können diese nicht sofort bezahlt werden, darf der Vasall nicht auf das Aktionsfeld gesetzt werden.

oder

- Einige oder alle eigenen Vasallen aus der Stadt und/oder der Wildnis zurücknehmen. Ein Spieler kann beliebig viele seiner Vasallen (also auch alle) vom Spielbrett zurücknehmen, jedoch keine, die sich im Vorrat neben dem Spielbrett befinden.

VASALLEN ZURÜCKNEHMEN

Ein Spieler kann beliebig viele seiner Vasallen von Aktionsfeldern zurücknehmen, auch wenn er noch Vasallen im eigenen Vorrat hat.

NEBENAKTIONEN

Während seines Spielzuges **kann** ein Spieler vor, während oder nach seiner Hauptaktion **jede der folgenden Nebenaktionen ein Mal** in beliebiger Reihenfolge ausführen.

- Eine Aktionstafel in die Wildnis legen:

Nur in Kombination mit der Hauptaktion „Einen Vasallen auf ein Aktionsfeld setzen“ möglich! Sobald eine Tafel in die Wildnis gelegt wurde **1**, muss sofort ein entsprechender Vasall auf das oberste Aktionsfeld der Tafel gesetzt werden und ggf. müssen die angegebenen Kosten bezahlt werden. Ist dies nicht möglich, kann die Nebenaktion nicht gewählt werden. Nur falls es in der Wildnis keine freien Plätze für eine neue Tafel gibt, kann der Spieler 1 Waffe abgeben, um 1 beliebige Produktions-, Umwandlungs-, Forschungs- oder Machttafel (aber **keine** Erkundungstafel) aus der Wildnis zu entfernen. Wer eine Tafel in die Wildnis legt und einen Vasallen darauf setzt, erhält **sofort** die abgebildete(n) Ressource(n) des belegten Spielbrettplatzes **2**.



Beispiel Nebenaktion: Aktionstafeln in die Wildnis legen



- Einen Drachenreiter auf einer Erkundungstafel weiterbewegen: Der Spieler zahlt die am oberen Rand der Erkundungstafel angegebenen Kosten, bewegt seinen Drachenreiter auf der Tafel um ein Feld nach unten **3** und erhält sofort die neben dem neuen Feld angegebene Belohnung. Weitere Informationen zur Erkundung sind im Abschnitt „Erkundungstafeln“ auf Seite 10 zu finden.

Beispiel Nebenaktion:

Einen Drachenreiter auf einer Erkundungstafel weiterbewegen

- Eine Drachenfähigkeit nutzen: Um diese Nebenaktion auszuführen, entfernt der Spieler einen beliebigen Fähigkeitsmarker **4** von einer beliebigen Drachentafel in seinem Spielbereich und löst sofort die Fähigkeit aus, auf welcher der Marker lag **5**.



Beispiel Nebenaktion: Drachenfähigkeiten nutzen

HINWEIS

Ein Spieler kann in einem Spielzug mehrere Drachenfähigkeiten nutzen – unter der Voraussetzung, dass er jedes Mal einen Fähigkeitsmarker von der genutzten Fähigkeit entfernt. **Eine Fähigkeit ohne Marker kann nicht genutzt werden!**

SPIELZUGENDE; TAFEL- UND RESSOURCENLIMIT

Zum Ende seines Spielzuges (nachdem er seine Hauptaktion und alle gewünschten Nebenaktionen beendet hat) muss der Spieler die Anzahl seiner Tafeln und Ressourcen kontrollieren:

1. Die Anzahl seiner Aktionstafeln, die verdeckt in seinem Spielbereich liegen, muss auf 5 reduziert werden, indem er sie entweder auf oder unter den Stapel im Kundschafterquartier legt. Machttafeln dürfen nicht auf diese Weise abgelegt werden!
2. Ressourcen beliebiger Art, die nicht auf die Felder der Spielertafel passen, müssen in den Vorrat zurückgelegt werden (maximal 15 Ressourcen im Speerkämpfer-Modus bzw. maximal 12 im Drachenlord-Modus).



Spielertafel mit 12 und 15 Ressourcenplätzen



BEISPIEL: LIMITS AM ENDE EINES SPIELZUGES

Anna hat ihren Spielzug beendet. Sie hat noch 2 Forschungs- und 4 Erkundungstafeln in ihrem Spielbereich (ihre Machttafel hatte sie bereits zuvor ausgespielt). Sie hat also 1 Tafel zu viel und beschließt, sich von 1 ihrer Erkundungstafeln zu trennen **1**. Auf ihrer Spielertafel liegen 5 Holz, 3 Steine, 5 Gemüse und 5 Waffen, also insgesamt 18 Ressourcen. Sie kann nur 15 behalten und legt daher 1 Waffe und 2 Gemüse in den Vorrat zurück **2**.

AKTIONSFELDER UND -TAFELN

VASALLEN EINSETZEN

Auf einem einfachen Vasallen-Aktionsfeld (Speerkämpfer-/Drachenreiter-Feld) kann immer nur 1 Vasall zur gleichen Zeit sein. Wenn solch ein Feld von einem Vasallen besetzt ist, kann dort kein anderer Vasall eingesetzt werden, unabhängig davon wessen Vasall dort steht.



Aktionsfelder für einzelne Vasallen (Speerkämpfer/Drachenreiter)

Auf einem mehrfachen Vasallen-Aktionsfeld (Speerkämpfer-/Drachenreiter-Feld) können beliebig viele Vasallen zur gleichen Zeit sein (also auch mehr als vier). Es dürfen (mehrere) Vasallen desselben Spielers oder verschiedener Spieler darauf stehen. Außerdem kann auf Speerkämpfer-Aktionsfeldern (einfach/mehrfach) jeder Vasallentyp eingesetzt werden, auf Drachenreiter-Aktionsfeldern (einfach/mehrfach) können aber nur Drachenreiter gesetzt werden.



Aktionsfelder für mehrere Vasallen (Speerkämpfer/Drachenreiter)

AUFBAU EINER AKTIONSTAFEL



Beispiel: Aktionstafel

- 1** Aktionstafeltyp und Tafelnummer.
- 2** Aktionsfeld für mehrere Vasallen mit einer **Erhalten**-Aktion.
- 3** Aktionsfeld für einen einzelnen Vasallen mit einer **Erhalten**-Aktion.
- 4** Aktionsfeld für einen einzelnen Vasallen mit einer **Umwandeln**-Aktion.
- 5** Aktionsfeld für einen einzelnen Vasallen mit einer **Umwandeln**-Aktion.

AKTIONSFELDERTYPEN

Sobald ein Vasall auf ein Aktionsfeld gesetzt wird, führt der Spieler sofort die entsprechende Aktion aus. Es gibt zwei Arten von Aktionsfeldern:



Beispiel: Erhalten-Aktionsfelder

1. Erhalten: Aktionsfelder mit Ressourcen oder Tafelsymbolen erlauben dem Spieler, die entsprechenden Ressourcen bzw. die Tafel zu nehmen und in seinen Spielbereich zu legen. Ein Schrägstrich zwischen solchen Angaben bedeutet, dass man sich für eine der angegebenen Ressourcen entscheiden muss.

Beispiel für Erhalten-Produktionstafeln, Abbildung links: Beim ersten Aktionsfeld darf man sich 2 Ressourcen (nach Wahl Holz und/oder Stein) oder 3 Gemüse nehmen, beim zweiten Aktionsfeld 5 Gemüse, beim dritten 4 Holz und beim letzten 4 Stein.



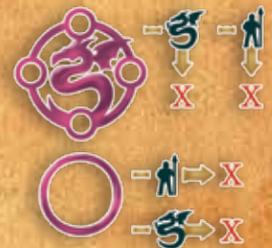
Beispiel: Umwandeln-Aktionsfelder

2. Umwandeln: Aktionsfelder mit diesem Symbol erlauben dem Spieler, die Ressourcen, Machtunkte und/oder Vasallen links vom Pfeil in die Ressourcen und/oder Machtunkte rechts vom Pfeil umzuwandeln. Die Ressourcen, die hierbei in den Vorrat zurückgelegt werden müssen, sind immer mit einem Minuszeichen versehen. Falls ein Spieler ein Aktionsfeld nicht vollständig ausführen kann, darf er keinen Vasallen darauf setzen.

Beispiel für Umwandeln: Michael setzt einen seiner Speerkämpfer auf das Aktionsfeld Kaserne. Er legt sofort 3 Gemüse und 1 Fleisch von seiner Spielertafel in den Vorrat zurück und nimmt sich einen neuen Speerkämpfer seiner Spielerfarbe, den er zu den verfügbaren Vasallen in seinem Spielbereich hinzufügt.

VASALLEN ABGEBEN

Manche Umwandeln-Aktionsfelder erlauben es, dass die Spieler einige ihrer Vasallen abgeben, um sie in Ressourcen oder Machtunkte umzuwandeln. Wenn ein Vasall abgegeben wird, wird dessen Figur in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Ein Spieler darf niemals seinen letzten Vasallen abgeben (unabhängig von dessen Typ). Wenn ein Spieler einen Vasallen abgibt, muss er immer zuerst einen nicht eingesetzten Vasallen aus seinem Spielbereich abgeben. Falls er keinen Vasallen mehr in seinem Spielbereich hat, muss er einen auf einem beliebigen Aktionsfeld stehenden Vasallen abgeben.



Beispiel: Aktionsfelder für die Umwandlung von Vasallen

AKTIONSFELDER IN DER STADT

Der Stadtbereich des Spielbretts enthält 12 Aktionsfelder, die in jeder Partie *Simurgh* zur Verfügung stehen. Jedes Feld bietet einen bestimmten Vorteil für den Spieler, der einen seiner Vasallen darauf setzt.

- 2 Brutstätten (mehrere Drachenreiter): Der Spieler wandelt 1 Gemüse, 1 Fleisch, 1 Holz, 1 Stein und 1 Waffe in die Auswahl aus 3 Drachentafeln um. Er zieht die obersten 3 Drachentafeln vom Stapel, schaut sie sich an und behält davon 1. Diese legt er offen vor sich aus und legt sofort 3 Fähigkeitsmarker darauf. Die beiden nicht gewählten Tafeln muss er unter den Stapel zurücklegen.



Aktionsfelder in der Stadt:
Trainingsgelände

- 3 Trainingsgelände (mehrere Vasallen): Der Spieler wandelt 3 Holz in 2 Fähigkeitsmarker um und setzt sie sofort auf beliebige seiner Drachentafeln. Falls er dafür keinen freien Platz hat, muss er den oder die Marker in den Vorrat zurücklegen. Fähigkeitsmarker müssen immer auf den am weitesten links liegenden freien Platz einer Drachentafel gelegt werden (Einzelheiten hierzu siehe Seite 11)!



Aktionsfelder in der Stadt: Drachenlord-Statue

- 1 Drachenlord-Statue (mehrere Drachenreiter): Der Spieler zieht 3 Aufgabentafeln vom Stapel. Er darf sich die Tafeln anschauen und 1 oder keine davon auswählen. Falls er eine Tafel ausgewählt hat, muss er sie offen auf einen leeren Platz für Aufgabentafeln legen und die dort abgebildeten Ressourcen abgeben. Dafür erhält er sofort so viele Machtpunkte wie dort angezeigt. Nicht gewählte Aufgabentafeln legt der Spieler in beliebiger Reihenfolge auf oder unter den Stapel zurück. (Die Aufgabentafeln unter den Stapel zu legen kann eine nutzbringende Strategie sein, wenn man Tafeln zurücklegt, die einem anderen Spieler besonders nützlich wären.)



Aktionsfelder in der Stadt: Brutstätten



- 4 Kundschafterquartier (mehrere Vasallen): Der Spieler erhält 1 Stein oder 1 Holz und muss eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A Eine offen ausliegende Tafel nehmen und die darüber abgebildeten Kosten zahlen. Dann rücken alle anderen Tafeln auf (vom Platz mit höherer Zahl auf den mit niedrigerer Zahl). Anschließend wird die oberste Tafel des Stapels offen auf den Platz Nr. 4 gelegt.
- B Anstatt eine offen liegende Tafel zu nehmen, kann der Spieler 1 Waffe abgeben und die oberste verdeckte Tafel des Stapels nehmen.

Aktionsfelder in der Stadt: Kundschafterquartier

BEISPIEL: KUNDSCHAFTERQUARTIER

Anna setzt einen ihrer Speerkämpfer auf das Aktionsfeld des Kundschafterquartiers **4**. Sie entscheidet sich sofort 1 Holz zu nehmen. Dann gibt sie 1 Waffe und 1 Weisheit ab, um die offene Aktionstafel von Platz 3 zu nehmen. Außerdem erhält sie sofort 2 Machtpunkte. Nachdem sie ihren Spielzug beendet hat, schiebt Anna die Aktionstafel von Platz 4 auf Platz 3 und legt eine neue Aktionstafel vom Stapel offen auf den nun leeren Platz 4.



5 Bibliothek (ein Vasall): Der Spieler erhält 2 Weisheit.

*Aktionsfelder in der Stadt:
Bibliothek*



*Aktionsfelder in der Stadt:
Platz der Baumeister*

6 Platz der Baumeister (mehrere Drachenreiter): Der Spieler wandelt 2 Steine in 2 Fähigkeitsmarker um und legt diese sofort auf beliebige seiner Drachentafeln. Falls er dafür keinen freien Platz hat, muss er den oder die Marker in den Vorrat zurücklegen. Fähigkeitsmarker müssen immer auf den am weitesten links liegenden freien Platz einer Drachentafel gelegt werden (Einzelheiten hierzu siehe Seite 11)!



7 Schmiede (mehrere Vasallen): Der Spieler wandelt 1 Holz und 1 Stein in 2 Waffen um.

*Aktionsfelder in der Stadt:
Schmiede*

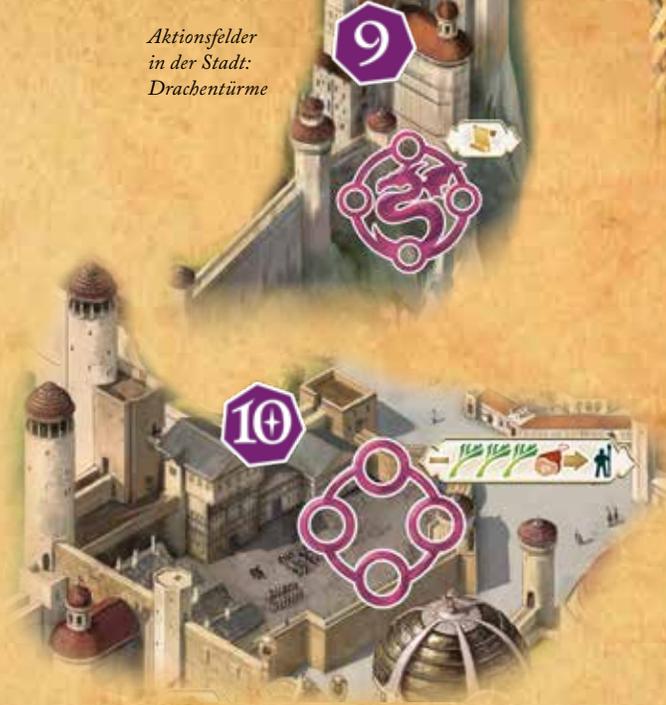
8 Großer Markt (mehrere Vasallen): Der Spieler erhält 1 Gemüse oder 1 Machtpunkt.



Aktionsfelder in der Stadt: Großer Markt

9 Drachentürme (mehrere Drachenreiter): Der Spieler erhält 1 Weisheit.

*Aktionsfelder in der Stadt:
Drachentürme*



Aktionsfelder in der Stadt: Kaserne

10 Kaserne (mehrere Vasallen): Der Spieler wandelt 3 Gemüse und 1 Fleisch in 1 Speerkämpfer um.



11 Waffenkammer (ein Vasall): Der Spieler erhält 1 Waffe.

*Aktionsfelder in der Stadt:
Waffenkammer*



12 Jagdgründe (mehrere Vasallen): Der Spieler wandelt 2 Gemüse und 3 Fleisch in 1 Drachenreiter um.

AKTIONSTAFELN AUSLEGEN

Als Nebenaktion kann ein Spieler 1 Aktionstafel auf einen beliebigen freien Platz in der Wildnis legen. Falls es dort keinen freien Platz gibt (und der Spieler keine Aktionstafel entfernen möchte oder kann, indem er eine Waffe abgibt), kann der Spieler keine Aktionstafel legen. Wer eine Aktionstafel legt, führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Optional: Falls es keinen freien Platz in der Wildnis gibt, kann der Spieler einen Waffenmarker abgeben, um 1 Aktionstafel aus der Wildnis in die Chronik zu legen. Erkundungstafeln dürfen nicht auf diese Weise abgelegt werden!
2. Er legt die Aktionstafel auf einen freien Platz in der Wildnis.
3. Der Spieler erhält sofort die auf dem Spielbrett unterhalb des belegten Platzes abgebildete(n) Ressource(n).
4. Er setzt einen seiner Vasallen auf die gerade gelegte Aktionstafel. Falls er keinen Vasallen darauf setzen kann, darf er die Aktionstafel nicht legen.

HINWEIS

Mit sinkender Spielerzahl stehen weniger Plätze für Aktionstafeln in der Wildnis zur Verfügung.

BEISPIEL: EINE AKTIONSTAFEL AUSLEGEN

Michael ist an der Reihe und beschließt, eine seiner Aktionstafeln auf das Spielbrett zu legen. Er wählt eine seiner Produktionstafeln aus **1**, legt sie auf einen freien Platz mit 1 Holz oder 1 Stein und entscheidet sich dafür 1 Holz zu nehmen **2**.



Beispiel: Aktionstafeln in die Wildnis legen und Ressourcen erhalten

Dann muss er 1 Vasallen auf ein beliebiges Feld der Aktionstafel setzen **3**. Er wählt das Feld, das ihm erlaubt 3 Gemüse und 1 Fleisch aus dem Vorrat zu nehmen **4** und legt die entsprechenden Ressourcen auf seine Spielertafel.



Beispiel: Eine Aktion ausführen

ERKUNDUNGSTAFELN



Beispiel: Erkundungstafel



Erkundungstafeln sind besondere Aktionstafeln, auf denen man Drachenreiter bewegen kann, um Belohnungen zu erhalten. Wer eine Erkundungstafel legt, muss sofort einen Drachenreiter auf das oberste Aktionsfeld der Tafel setzen und die oben auf der Tafel angezeigten Bewegungskosten zahlen. Dann erhält er sofort die rechts neben dem Feld abgebildete Belohnung. In jedem weiteren eigenen Spielzug kann der Spieler als Nebenaktion erneut die Bewegungskosten zahlen, um seinen Drachenreiter 1 Stufe tiefer auf ein freies Aktionsfeld zu versetzen und die dort abgebildete Belohnung zu bekommen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Drachenreiter kann pro Spielzug maximal eine Stufe weiterbewegt werden (selbst wenn der Spieler in der Lage wäre, die Bewegungskosten für mehrere Stufen zu zahlen).
- Falls es auf der nächsten Stufe kein unbesetztes Aktionsfeld gibt, kann der Drachenreiter nicht bewegt werden.
- Auf einer Erkundungstafel darf sich nicht mehr als 1 Drachenreiter desselben Spielers befinden.
- Eine Erkundungstafel darf nie vom Spielbrett entfernt werden, indem man 1 Waffe abgibt, um eine neue Aktionstafel zu legen.
- Eine Erkundungstafel wird vom Spielbrett genommen und in die Chronik gelegt, nachdem ein Drachenreiter die unterste Stufe erreicht und seine Belohnung erhalten hat bzw. sobald keine Drachenreiter mehr darauf sind.

AKTIONSTAFELN AUS DER WILDNIS ENTFERNEN

Eine Aktionstafel wird sofort aus der Wildnis entfernt, sobald:

- die Aktionstafel leer ist, also kein einziger Vasall mehr auf einem Feld der Tafel steht.
- 4 Vasallen (3 im Zwei- oder Drei-Personen-Spiel) auf den Aktionsfeldern der Tafel stehen (das gilt nicht für Erkundungstafeln).
- ein Spieler 1 Waffe abgibt, um eine Aktionstafel in seinem Spielzug zu entfernen (nicht vergessen – man darf nie eine Erkundungstafel auf diese Weise entfernen).

Die entfernte Aktionstafel wird in die Chronik neben das Spielbrett gelegt. Alle Vasallen auf der Tafel werden sofort ihren Besitzern zurückgegeben (und stehen nun wieder ihren Spielern zur Verfügung).

HINWEIS

Aufgabentafeln sind keine Aktionstafeln und werden nie vom Spielbrett genommen!

AKTIONSTAFELN ZURÜCKLEGEN

Immer wenn ein Spieler Aktionstafeln zurücklegen muss (meistens nachdem er sich aus mehreren eine ausgesucht hat), werden die Tafeln in den Stapel zurückgelegt, von dem sie genommen wurden, und zwar nach Wahl des Spielers auf oder unter den Stapel. Alle Tafeln, die bereits während der Spielvorbereitung aus dem Spiel aussortiert wurden, werden in die Spielschachtel zurückgelegt und für diese Partie nicht benötigt.

DIE CHRONIK

Die während des Spiels aus der Wildnis entfernten Aktionstafeln (durch das Erreichen der Maximalanzahl an Vasallen darauf, dadurch dass alle Felder darauf leer sind oder durch die Abgabe eines Waffenmarkers) werden neben das Spielbrett gelegt und bilden dort die sogenannte Chronik. Das Erreichen einer gewissen Anzahl an Aktionstafeln in der Chronik ist eine der Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann. Weitere Informationen zum Spielende sind rechts unter „Spielende und Wertung“ nachzulesen.

AUFGABENTAFELN

Je nach gewählter Spieldauer kann das Spielende dadurch ausgelöst werden, dass eine gewisse Anzahl an Aufgabentafeln ausliegt. Beim Spielende bekommen die Spieler durch die Aufgabentafeln Machtpunkte. Die Anzahl der Machtpunkte für den einzelnen Spieler ist dabei abhängig davon, wie viele der abgebildeten Drachen, Fähigkeitsmarker oder Ressourcen die Spieler besitzen.



Die insgesamt meisten Fähigkeitsmarker auf den abgebildeten Drachentypen geben wie folgt Punkte:

1. Platz = 12 Machtpunkte,
2. Platz = 7 Machtpunkte,
3. Platz = 4 Machtpunkte.

Die insgesamt meisten Fähigkeitsmarker auf allen Drachentafeln geben wie folgt Punkte:

1. Platz = 14 Machtpunkte,
2. Platz = 7 Machtpunkte,
3. Platz = 3 Machtpunkte.



Das insgesamt meiste Gemüse und Fleisch gibt wie folgt Punkte:

1. Platz = 6 Machtpunkte,
2. Platz = 4 Machtpunkte.

Teilen sich zwei Spieler einen Platz, werden die Machtpunkte dieses Platzes mit denen des nachfolgenden Platzes zusammengezählt, durch zwei geteilt, gegebenenfalls abgerundet, und beide Spieler bekommen die gleiche Summe an Machtpunkten. Der nachfolgende Platz wird dann bei der weiteren Punktevergabe übersprungen.

BEISPIEL: GLEICHSTAND (AN DER OBERSTEN ABGEB. AUFGABENTAFEL)

Im Spiel zu viert haben Anna und Michael beide am meisten Drachen, Tom hat die nächstmeisten und Sven am wenigsten. Die Punkte für den ersten und zweiten Platz werden zusammengezählt ($9+6 = 15$), halbiert ($= 7,5$) und abgerundet. Anna und Tom bekommen also jeweils 7 Punkte. Der zweite Platz entfällt und Tom erhält die 3 Punkte für den dritten Platz. Sven geht leer aus.

DRACHENTAFELN UND -FÄHIGKEITEN

Die Spieler können die Drachenfähigkeiten ihrer Drachentafeln jederzeit während des eigenen Spielzuges nutzen. Jedes Mal wenn eine Drachenfähigkeit genutzt wird, entfernt der Spieler den Fähigkeitsmarker von dem entsprechenden Fähigkeitsfeld. Eine Drachenfähigkeit, auf der kein Marker liegt, darf nie genutzt werden. Eine genaue Auflistung der Drachenfähigkeiten (anhand exemplarischer Drachentafeln) ist auf Seite 12 zu finden.

Drachenfähigkeitenmarker platzieren

Manche Aktionen erlauben es den Spielern, neue Fähigkeitsmarker auf ihre Drachentafeln zu legen. Dafür gelten folgende Regeln:

- Der Fähigkeitsmarker muss immer auf das am weitesten links liegende Feld ohne Fähigkeitsmarker einer Drachentafel gelegt werden.
- Fähigkeitsmarker dürfen nie übereinander gelegt werden (auf jedem Drachenfähigsfeld kann maximal 1 Fähigkeitsmarker liegen).

Alle Fähigkeitsmarker, die nicht auf Drachentafeln untergebracht werden können (weil alle Plätze besetzt sind), müssen in den Vorrat zurückgelegt werden.

Platzieren eines Fähigkeitsmarkers



Einmalig nutzbare Drachenfähigkeit



Mehrere nutzbare Drachenfähigkeit

Drachenfähigkeiten mit einmaliger Nutzung

Eine Drachenfähigkeit mit diesem Symbol  kann nur ein Mal im gesamten Spiel genutzt werden. Ein Spieler darf einen Fähigkeitsmarker auf ein Feld der Drachentafel mit diesem Symbol nur zu dem Zeitpunkt legen, an dem er die Drachentafel erhält. Dabei gelten die üblichen Regeln für die Platzierung von Fähigkeitsmarkern (immer auf das am weitesten links liegende leere Feld). Falls ein Spieler zu diesem Zeitpunkt keinen Fähigkeitsmarker auf ein Feld mit einmalig nutzbarer Drachenfähigkeit legen kann, kann er das Feld nicht zu einem späteren Zeitpunkt erstmalig belegen.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine der folgenden Situationen eingetreten ist:

- Auf dem Spielbrett liegen **4 offene Aufgabentafeln bei einem kurzen oder mittellangen Spiel** oder **5 offene Aufgabentafeln bei einem langen Spiel** (neben der Drachenlord-Statue).
- In der Chronik liegen **8 abgelegte Aktionstafeln bei einem kurzen Spiel**, **11 bei einem mittellangen** oder **14 bei einem langen Spiel**.

Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, haben alle Spieler außer demjenigen, der es ausgelöst hat, noch genau einen Spielzug. Nachdem diese Spielzüge abgeschlossen sind, ist das Spiel beendet und es kommt zur Schlusswertung. Für die Berechnung der Machtpunkte werden zuerst für jeden Spieler alle Aufgabentafeln abgerechnet (siehe Seite 4). Außerdem erhält jeder Spieler 1 Machtpunkt für je 3 seiner Ressourcen.

: Anstatt Machtpunkte für Ressourcen zu erhalten, erhalten die Spieler im Drachenlord-Modus auf folgende Weise Machtpunkte:

- 5 Machtpunkte, falls der Spieler keine Ressourcen übrig hat (keine Verschwendung – Effektivität wird hier wertgeschätzt).
- 3 Machtpunkte, falls der Spieler 1 bis 3 beliebige Ressourcen übrig hat.
- 1 Machtpunkt, falls der Spieler 4 bis 6 beliebige Ressourcen übrig hat.
- 0 Machtpunkte, falls der Spieler 7 oder mehr beliebige Ressourcen übrig hat (die Neigung der Drachen zum Horten hat auf manch schwache Gemüter abgefärbt).

Der Spieler mit den meisten Machtpunkten hat das Spiel gewonnen. Gibt es einen Gleichstand, siegt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Drachenfähigkeitenmarkern. Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

DRACHENFÄHIGKEITEN IM DETAIL



Links: 1 Gemüse oder Fleisch erhalten.
Mitte: 2 Holz zahlen: 1 neuen Dracheneriter erhalten.
Rechts: 1 Fähigkeitsmarker (zusätzlich zu diesem) ungenutzt von einer beliebigen Drachentafel entfernen: 4 Machtpunkte erhalten.



Links: 2 Ressourcen (beliebig Gemüse/Fleisch) zahlen: 3 Waffen erhalten.
Mitte: 2 Ressourcen (beliebig Holz/Stein) zahlen: 3 Waffen erhalten.
Rechts: 1 Waffe zahlen: 1 offene Tafel des Kundschafterquartiers erhalten (keine weitere/n Belohnung/Kosten).



Links: 2 Fleisch zahlen: 3 Machtpunkte erhalten.
Mitte: 2 Machtpunkte zahlen: 3 Ressourcen (beliebig Gemüse/Fleisch) erhalten.
Rechts: 1 Stein zahlen: 2 Machtpunkte erhalten.



Links: Beim Bewegen eines Dracheneriters auf einer Erkundungstafel darf man diesen direkt noch einmal bewegen, muss aber die Kosten dafür zahlen.
Mitte: Beim Bewegen eines Dracheneriters auf einer Erkundungstafel erhält man zusätzlich 2 Fleisch.
Rechts: 1 Speerkämpfer und 1 Machtpunkt zahlen: 1 Dracheneriter erhalten. Der Fähigkeitsmarker auf dieser Fähigkeit darf nie erneuert werden!



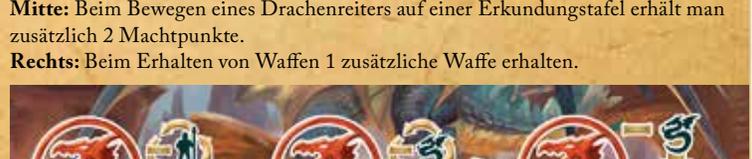
Links: 2 Fleisch erhalten.
Mitte: 2 Fleisch zahlen: 3 Waffen erhalten.
Rechts: 2 Fleisch und 2 Ressourcen (beliebig Gemüse/Fleisch) zahlen: 1 Dracheneriter erhalten.



Links: Beim Erhalten von Weisheit 2 zusätzliche Weisheit erhalten.
Mitte: Beim Bewegen eines Dracheneriters auf einer Erkundungstafel erhält man zusätzlich 2 Machtpunkte.
Rechts: Beim Erhalten von Waffen 1 zusätzliche Waffe erhalten.



Links: Beim Bewegen eines Dracheneriters auf einer Erkundungstafel darf man diesen direkt noch einmal bewegen, muss aber die Kosten dafür zahlen.
Mitte: 1 Ressource (beliebig Gemüse/Fleisch) erhalten.
Rechts: Beim Auslegen einer neuen Aufgabentafel darf man eine bereits ausliegende Aufgabentafel entfernen und die neue Tafel an ihren Platz legen. Der Fähigkeitsmarker auf dieser Fähigkeit darf nie erneuert werden!



Links: Wenn man aus einem beliebigen Grund 1 Speerkämpfer abgibt: 2 Ressourcen (beliebig Holz/Stein) erhalten.
Mitte: Wenn man aus einem beliebigen Grund 1 Dracheneriter abgibt: 2 Steine erhalten.
Rechts: 1 Dracheneriter zahlen: 3 Waffen und 2 Fleisch erhalten.



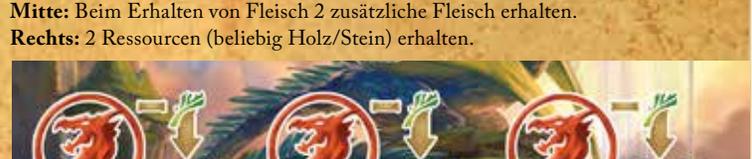
Links: 2 Gemüse erhalten.
Mitte: Beim Erhalten von Weisheit 2 zusätzliche Weisheit erhalten.
Rechts: 2 Machtpunkte erhalten.



Links: Beim Erhalten von Gemüse 2 zusätzliche Gemüse erhalten.
Mitte: Beim Erhalten von Fleisch 2 zusätzliche Fleisch erhalten.
Rechts: 2 Ressourcen (beliebig Holz/Stein) erhalten.



Links: Beim Erhalten von Gemüse erhält man 1 zusätzliches Gemüse. Oder: Beim Erhalten von Fleisch erhält man 1 zusätzliches Fleisch.
Mitte: 1 Weisheit zahlen: Die oberste verdeckte Tafel des Kundschafterquartiers ziehen (keine weitere/n Belohnung/Kosten).
Rechts: 1 Waffe zahlen: 1 offene Tafel des Kundschafterquartiers erhalten (keine weitere/n Belohnung/Kosten).



Links: 1 Gemüse zahlen: 2 Fleisch erhalten.
Mitte: 1 Gemüse zahlen: 2 Holz erhalten.
Rechts: 1 Gemüse zahlen: 2 Steine erhalten.

Auf www.beidelbaer.de steht ein PDF mit einer detaillierten Beschreibung aller Tafeln zur Verfügung.