

DRAGONSGATE COLLEGE

SPIELREGEL





In einer sagenumwobenen Akademie werden eifrige Lehrlinge zu Abenteurern ausgebildet. Heute hat das neue Ausbildungsjahr begonnen und du bist der Leiter eines der großen Studentenhäuser. Es ist deine Aufgabe, seine stolze Tradition fortzuführen und allen zu beweisen, dass nur die Absolventen deines Hauses würdig sind, das Drachentor zu passieren. Es führt in einen legendären Dungeon, aus dem noch nie jemand entkommen konnte!

In jeder Runde nutzen die Spieler Würfel, um verschiedene Aktionen auszuführen: Sie nehmen neue Lehrlinge und Professoren auf, bauen neue Gebäude auf ihrem Grundstück, oder absolvieren den Trainingsdungeon. So werden einfache Lehrlinge Schritt für Schritt zu wahren Meistern und ihre Erfolge werden in den Ruhmeshallen ihrer Häuser verewigt. Es ist nun an dir, die Interessen deines Hauses mit Heimlichkeit, Kampf oder Zauberei voranzubringen. Nach fünf Runden wird das gesammelte Prestige jedes Hauses gezählt. Wessen Name wird in die Geschichte eingehen – und welches Haus wird von allen das höchste Ansehen genießen?

Viel Erfolg!

INHALTS- VERZEICHNIS

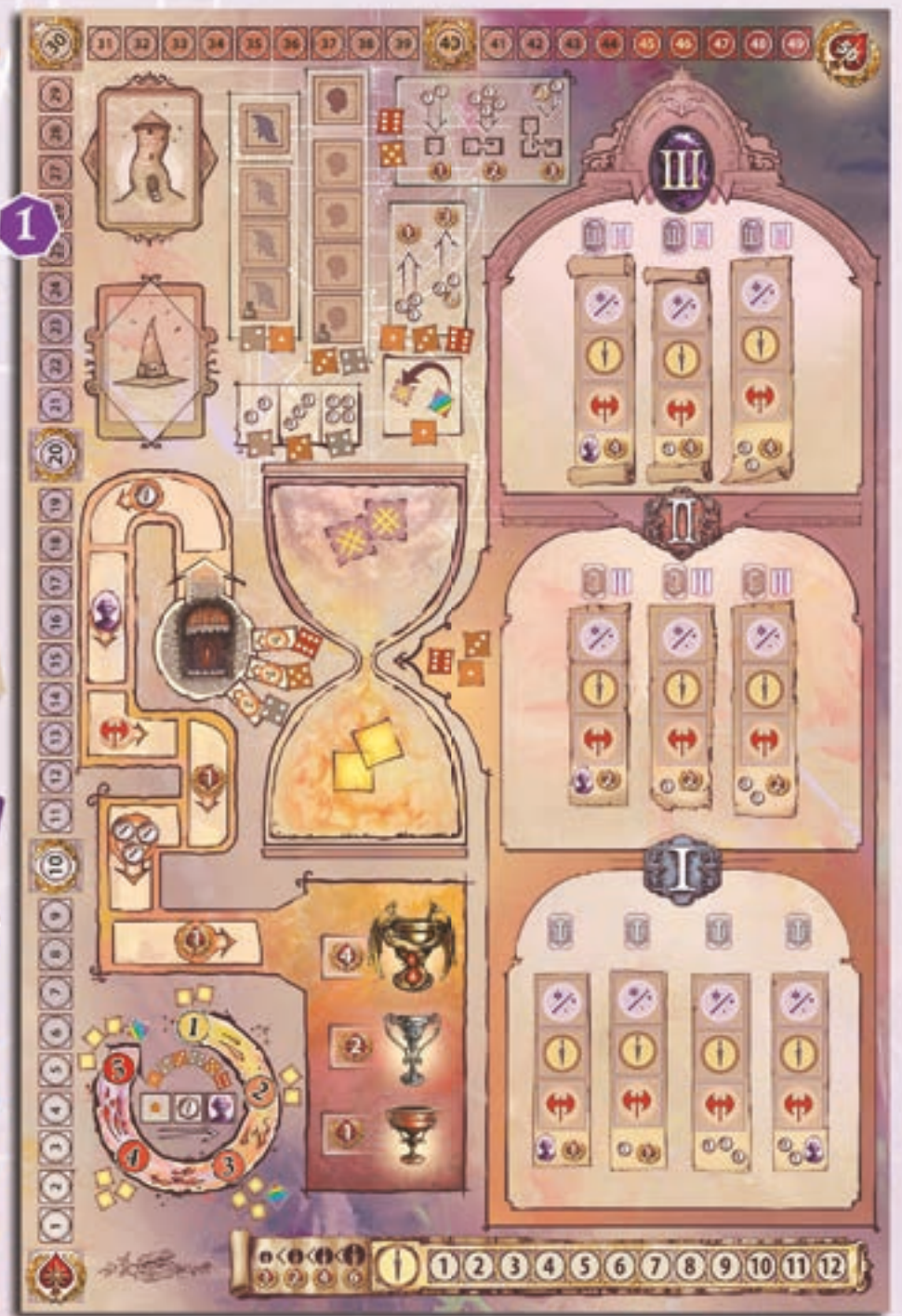
SPIEL- MATERIAL

Spielmaterial	2
Spielaufbau	4
Spielablauf	6
<i>Phase 1: Vorbereitung</i>	6
<i>Phase 2: Einkommen</i>	6
<i>Phase 3: Würfelwurf</i>	6
<i>Phase 4: Aktionen</i>	7
<i>Phase 5: Aufräumen</i>	7
<i>Schlusswertung</i>	7
Verfügbare Aktionen	8
<i>Freie Aktion</i>	10
Karrierewahl	10
Zaubereikarten	11
Den Würfelvorrat zusammenstellen	12
Trophäen und Siegel	12
Schlusswertung	12
Variante: Zusätzlicher gemeinsamer Aktionswürfel	13
Gebäude	13
Credits	16





- * Diese Spielregel
- * Spielplan ❶
- * 4 Spielertableaus ❷
- * Plättchen:
 - 12 Stufenplättchen ❸
 - 12 Meisterplättchen ❹
 - 30 Karrieren (Zauberer ❺, Dieb ❻ und Krieger ❼)
 - 44 Lehrlinge (3 pro Spielerfarbe, 32 neutrale) ❽
 - 30 Professoren (3 pro Spielerfarbe, 18 neutrale) ❾
 - 36 Gebäude ❿
 - 12 Kobolde ⓫
 - 36 Münzen (Wert 1 und 5) ⓬
- * 50 Zaubereikarten ⓭
- * 4 Übersichtskarten ⓮
- * 16 Markierungssteine (4 pro Spielerfarbe) ⓯
- * 16 Markierungsscheiben (4 pro Spielerfarbe) ⓰
- * 21 Würfel (3 pro Spielerfarbe ⓱, 8 neutrale ⓲, 1 gemeinsamer Aktionswürfel ⓳)
- * 1 Startspieler- und 1 Rundenmarker ⓴




Hi zusammen! Mein Name ist Vik und ich bin ein Kobold (ich weiß, die Ohren verraten es schon). Falls ihr zum ersten Mal diese Regel lest, habe ich ein paar Tipps für euch. Das wird eure ersten Schritte als Leiter eures eigenen Studentenhauses leichter machen!










SPIELAUFBAU

1. Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus. Stanzt vor eurer ersten Partie vorsichtig alle Plättchen aus und sortiert sie nach Typ.
2. Legt alle Koboldplättchen  als Vorrat auf das Feld mit dem Koboldturm . Legt alle anderen Plättchen, Markierungssteine und -scheiben sowie alle Würfel neben dem Spielplan bereit. Mischt die Zaubereikarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das Feld mit dem Zauberhut auf dem Spielplan .
3. Mischt jeden der drei verschiedenen Typen von Karriereplättchen .







Legt dann auf jedes Karrierefeld des Spielplans offen ein zufälliges Karriereplättchen des abgebildeten Typs . Wiederholt diesen Schritt auch für die Stufen-  und Meisterplättchen . Legt schließlich alle übrigen Stufen- und Meisterplättchen in die Schachtel zurück. Nach diesem Schritt sollten alle Felder in den Karriereauslagen I, II und III belegt sein.

4. Mischt alle neutralen Lehrlingsplättchen (die hell umrandeten)  verdeckt und legt sie als Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans . Legt dann auf jedes Lehrlingsfeld unterhalb dieses Stapels ein Plättchen und deckt es auf. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, wird das Feld mit „4+“  leer gelassen. Wiederholt diesen Schritt auch für die Professorenplättchen auf der Leiste links daneben .

5. Legt alle Gebäudeplättchen offen neben den Spielplan in Reichweite aller Spieler . Ihr dürft euch die Gebäudeplättchen jederzeit während der Partie ansehen. Spielt ihr mit mehr als 2 Spielern, entfernt die Trophäenhalle (großes Plättchen, #19) und legt sie zurück in die Schachtel.





Trophäenhalle (nur bei 2 Spielern)

6. Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte und ein Spielertableau , das er mit der A-Seite nach oben vor sich legt (ihr könnt auch mit der B-Seite spielen, wenn ihr bereits einige Erfahrung mit dem Spiel habt). Dann wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich die 3 Lehrlings-  und 3 Professorenplättchen , sowie die je 4 Markierungssteine/-scheiben und die 3 Würfel seiner Farbe. Der mittlere Bereich jedes Tableaus ist das Grundstück. Jedes Grundstück hat bereits 5 Start-Gebäude mit Plätzen für Lehrlinge und Professoren aufgedruckt. Alle Spieler legen ihre Lehrlingsplättchen auf die passenden Plätze . Schließlich wählt jeder Spieler 2 seiner Professoren aus, mit denen er spielen möchte, und legt sie auf die beiden passenden Plätze seines Tableaus . Alle übrigen Start-Professoren kommen zurück in die Schachtel .





Jeder Professor gewährt +1 auf eine Fertigkeit deines Hauses. Wenn du dich entscheidest, welchen Start-Professor du in die Schachtel zurücklegst, denk darüber nach, welche zwei Fertigkeiten du von Beginn an erhöhen möchtest. Schau dir auch den Spielplan an, um festzustellen, welche Fertigkeiten zu Beginn am nützlichsten für dich sind. Spielst du zum ersten Mal oder erklärst neuen Mitspielern die Regeln, entscheidet euch erst, wenn alle die Spielregeln verstanden haben.







Legt jeweils einen Markierungsstein auf:




- * Feld 0 eurer Zauberei-, Heimlichkeits- und Kampfleisten (Spielertableau). Danach sollte jeder Spieler die Positionen seiner Markierungssteine anpassen, indem er die zusätzlichen Fertigungspunkte addiert, die ihm seine Start-Professoren gewähren .
- * das Startfeld der Unterhaltsleiste (Spielertableau) .

Legt jeweils eine Markierungsscheibe:

- * neben die Schattenleiste (Spielplan) .
- * unter den Rundenzirkel (Spielplan) .
- * auf das Startfeld des Trainingsdungeons (Spielplan) .
- * auf das 6. Feld der Prestigeleiste (sie führt um den Spielplan herum) .

7. Legt nun zwei eurer Würfel auf eure Spielertableaus . Euren dritten Würfel legt ihr in den Bereich für verfügbare Würfel . Legt dann noch so viele neutrale (weiße) Würfel dazu, wie Spieler teilnehmen . Das ist der Würfelvorrat für die erste Runde. Der gemeinsame Aktionswürfel wird vorerst beiseitegelegt .



8. Bestimmt zufällig einen Startspieler, der sich den Startspielermarker nimmt . Der zweite und der dritte Spieler erhalten jeweils 1 Münze . Der vierte Spieler erhält 1 Münze und 1 Kobold. Stellt den Rundenmarker auf Feld 1 des Rundenzirkels .

Ihr seid nun bereit für eine Partie Dragonsgate College!

Es gibt drei Arten von Würfeln in Dragonsgate College: Spielerwürfel, neutrale Würfel (weiß) und einen gemeinsamen Aktionswürfel. Du wirst erfahren, wie diese funktionieren, während du die Regeln liest.



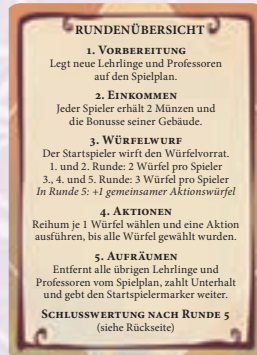
Habt ihr bereits etwas Erfahrung mit dem Spiel, könnt ihr die Spielertableaus auch auf die B-Seite drehen. Die A-Seiten sind alle identisch, die B-Seiten bieten dagegen individuelle Startvoraussetzungen. Ihr könnt die Spielertableaus entweder zufällig verteilen oder sie einzeln auswählen (beginnend beim Spieler rechts vom Startspieler und dann gegen den Uhrzeigersinn).



SPIELABLAUF

Dragonsgate College wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde ist in 5 Phasen eingeteilt. An die letzte Runde einer Partie (die fünfte) schließt sich die finale Schlusswertung an:

- * Phase 1: Vorbereitung
- * Phase 2: Einkommen
- * Phase 3: Würfelwurf
- * Phase 4: Aktionen
- * Phase 5: Aufräumen
- * Schlusswertung (nach Runde 5)



Übersichtskarte

Im Folgenden werden die einzelnen Phasen im Detail erklärt.

PHASE 1: VORBEREITUNG

Auf jedes leere Professoren- und Lehrlingsfeld des Spielplans wird ein neues Plättchen gelegt. Felder, die mit „4+“ markiert sind, werden nur in Partien mit 4 Spielern verwendet **1**. Hinweis: Abgelegte Lehrlings- und Professorenplättchen werden als offene Ablagestapel neben den Spielplan gelegt. Falls euch die Plättchen ausgehen, mischt einfach den entsprechenden Ablagestapel und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Überspringt diese Phase in der ersten Runde.



Zusätzliche Lehrlings- und Professorenfelder für Partien zu viert.

PHASE 2: EINKOMMEN

Jeder Spieler erhält 2 Münzen.

Durch einige Gebäude auf deinem Grundstück kannst du zusätzliches Einkommen, Koboldplättchen oder Zaubereikarten erhalten.



Symbol für dauerhaftes Einkommen

PHASE 3: WÜRFELWURF

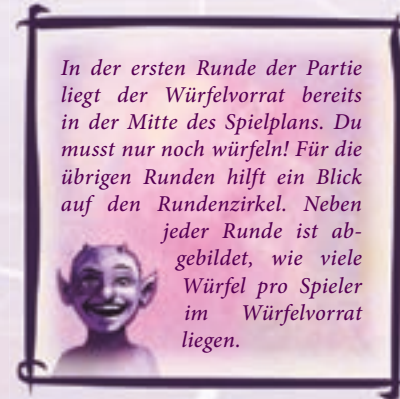
Der Startspieler nimmt alle Würfel aus dem Würfelvorrat und wirft sie. Nach dem Wurf werden alle Würfel in den Bereich für verfügbare Würfel auf den Spielplan gelegt.

Der Würfelvorrat besteht je nach Runde aus verschiedenen vielen Würfeln:

In den Runden 1 und 2:
Wirf 2 Würfel pro Spieler.
(2/3/4 Spieler: 4/6/8 Würfel)

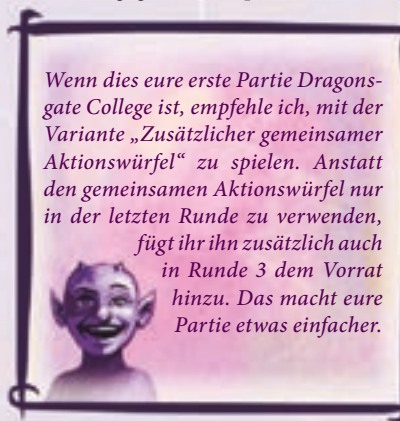
In den Runden 3, 4 und 5:
Wirf 3 Würfel pro Spieler.
(2/3/4 Spieler: 6/9/12 Würfel)

In Runde 5: +1 gemeinsamer Aktionswürfel



Der Würfelvorrat enthält immer mindestens 1 Würfel jeder Spielerfarbe. Dann wird der Würfelvorrat bis zur benötigten Anzahl für diese Runde mit neutralen Würfeln aufgefüllt. Mit einer der Aktionen können die Spieler neutrale Würfel gegen eigene (vom Spielertableau) austauschen. So ist es möglich, dass es in manchen Runden gar keine neutralen Würfel im Würfelvorrat gibt. Alle Spielerwürfel, die nicht auf den Spielertableaus liegen, sollten immer zum Zusammenstellen des Würfelvorrats genutzt werden.

Der gemeinsame Aktionswürfel wird in Runde 5 hinzugefügt, woran das bunte Würfelfeld neben dem Rundenzirkel erinnert. (Das bunte Würfelfeld bei Runde 3 gilt für die Variante „Zusätzlicher gemeinsamer Aktionswürfel“, siehe Seite 13.) Der Würfel wird dem Vorrat unabhängig von allen anderen Würfeln hinzugefügt und er kann nie gegen einen Spielerwürfel ausgetauscht werden.



Beispiel 1

In Runde 1 mit drei Spielern (Rot, Blau und Gelb) besteht der Würfelvorrat aus insgesamt 6 Würfeln: 1 roter Würfel, 1 blauer Würfel, 1 gelber Würfel und 3 weiße (neutrale) Würfel.



Beispiel Würfelvorrat

Auf Seite 12 gibt es ein ausführliches Beispiel dafür, wie ein Würfelvorrat gebildet wird. Aber kein Stress! Wir kommen schon bald dazu und außerdem werden dort noch ein paar andere Dinge gezeigt, über die wir noch nicht gesprochen haben.



Wenn ein Spieler den gemeinsamen Aktionswürfel auswählt, dürfen alle anderen Spieler eine freie Aktion ausführen. Der auswählende Spieler führt seine Aktion immer zuerst aus, danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

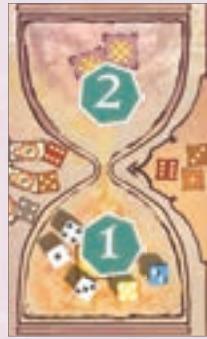
Alle Aktionen sind detailliert im Abschnitt **Verfügbare Aktionen** auf Seite 8 beschrieben.

Ein kleiner Ratschlag für euch Erstis da draußen: Wählt die Würfel, ohne auf die Farbe zu achten. Das Auswählen eines fremden Spielerwürfels erlaubt diesem Spieler zwar eine zusätzliche Aktion, aber irgendwann wird jemand auch euren Würfel auswählen!



PHASE 4: AKTIONEN

In der Aktionsphase führen die Spieler, beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, nacheinander je eine Aktion aus. Wer an der Reihe ist, wählt einen Würfel aus dem Bereich für verfügbare Würfel **1**, und führt eine der Aktionen auf dem Spielplan aus. Nachdem die Aktion abgeschlossen ist, wird der Würfel in den Bereich für benutzte Würfel gelegt **2** und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Würfel aus dem Bereich für verfügbare Würfel in den Bereich für benutzte Würfel gelegt wurden.



Der Würfelvorrat

Um eine Aktion auszuführen, muss ein Spieler einen Würfel auswählen, dessen Wert einem der Würfelwerte neben dem Aktionsfeld entspricht, das er nutzen möchte. Der Spieler darf ein oder mehrere Koboldplättchen einsetzen, um den Würfelwert für jeden Kobold um 1 zu erhöhen oder zu verringern. Dabei darf eine 6 mit einem Koboldplättchen in eine 1 geändert werden und umgekehrt.

Am besten legt ihr den gewählten Würfel während eurer Aktion vor euch ab. Wie ihr gleich sehen werdet, können andere Spieler durch die Würfelwahl manchmal zusätzliche Aktionen erhalten. Um den Spielablauf übersichtlich zu halten, ist es immer gut zu wissen, wer den gerade genutzten Würfel ausgewählt hat.



Hat ein Spieler den farbigen Würfel eines anderen Spielers gewählt, darf dieser Mitspieler ebenfalls eine Aktion mit diesem Würfel ausführen. Nachdem der Spieler, der den Würfel gewählt hat, seine Aktion ausgeführt hat, darf der Besitzer des farbigen Würfels sofort eine freie Aktion ausführen. Der Besitzer des Würfels nutzt den Würfel immer mit dessen ursprünglichem Wert und darf (wie der erste Spieler) Kobolde nutzen, um den Würfelwert anzupassen.

Beispiel 2

Der blaue Spieler wählt einen Würfel des roten Spielers aus. Es ist eine 6, aber Blau wirft ein Koboldplättchen ab, um den Wert in eine 5 zu ändern. Nachdem Blau seine Aktion ausgeführt hat, kann Rot nun ebenfalls die 6 nutzen, um eine Aktion auszuführen. Rot beschließt, ein Koboldplättchen abzuwerfen, um den Wert in eine 1 zu ändern und damit eine Aktion auszuführen.

PHASE 5: AUFRÄUMEN

Nachdem alle Würfel in den Bereich für benutzte Würfel gelegt wurden, werden alle übrigen Professoren- und Lehrlingsplättchen vom Spielplan entfernt und auf ihre jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Als Nächstes muss jeder Spieler seine Unterhaltskosten zahlen. Die Unterhaltsleiste **1** zeigt die Anzahl der Münzen an, die ein Spieler zahlen muss **2**.



Unterhaltsleiste und -kosten auf dem Spielertableau

Für jede Münze, die ein Spieler nicht zahlen kann oder möchte, verliert er sofort 2 Prestigepunkte. Falls ein Spieler bei 0 Prestige ist, muss er so viel von den Kosten in Münzen zahlen, wie er kann (bis er 0 Münzen hat). Falls ein Spieler weder Prestige noch Münzen hat und immer noch Unterhaltskosten zahlen muss, passiert nichts.

Schließlich wird der Startspieler für die nächste Runde festgelegt. Es wird der Spieler neuer Startspieler, dessen Scheibe sich am weitesten links auf der Reihenfolgeleiste befindet **1**. Entfernt dann alle Scheiben von der Reihenfolgeleiste. Hat kein Spieler dort eine Scheibe platziert, wird der Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler gegeben. Bewegt den Rundenmarker auf das nächste Feld **2**.



Reihenfolgeleiste
(die drei Felder im Rundenzirkel)

SCHLUSSWERTUNG

Falls dies das Ende der fünften Runde ist, wird nun die Schlusswertung durchgeführt (siehe **Schlusswertung** auf Seite 12).

VERFÜGBARE AKTIONEN


In diesem Abschnitt werden die verfügbaren Aktionen erklärt, die ein Spieler ausführen kann, wenn er in der Aktionsphase an der Reihe ist. Jede Aktion wird durch ein Feld auf dem Spielplan dargestellt, das bestimmte Würfelwerte zeigt. Jede Aktion kann mehrere Male ausgeführt werden, mit Ausnahme der Aktion **WECKER STELLEN**, die von jedem Spieler nur einmal pro Runde ausgeführt werden kann (sofern es noch freie Felder auf der Reihenfolgeleiste gibt).

1 EINFLUSS ERHÖHEN

Tausche einen weißen Würfel im Bereich für benutzte Würfel mit einem Würfel deiner Farbe von deinem Tableau aus.

Du kannst diese Aktion nicht ausführen, falls du keine Würfel auf deinem Spielertableau hast oder es keine weißen Würfel in dem Bereich für benutzte Würfel gibt.

Beachte, dass der Würfel, mit dem du diese Aktion ausgeführt hast, erst nach der Aktion in den Bereich für benutzte Würfel gelegt wird. Du kannst also nicht den Würfel austauschen, mit dem du diese Aktion ausführst, sondern nur neutrale Würfel, die bereits vor der Aktion in dem Bereich waren!



2 SCHULGELD EINTREIBEN

Du erhältst Münzen in Höhe des Würfelwerts (2, 3 oder 4).

3 TURNIER VERANSTALTEN

Zahle 3 Münzen, um sofort 1 Prestigepunkt zu erhalten, oder zahle 7 Münzen, um sofort 3 Prestigepunkte zu erhalten.

4 LEHRLING AUFNEHMEN

Wähle einen beliebigen der offen ausliegenden Lehrlinge, oder zahle 1 Münze und ziehe den obersten verdeckten Lehrling vom Stapel. Lege ihn dann auf einen freien Lehrlingsplatz deines Grundstücks. Hast du kein Gebäude mit einem entsprechenden freien Platz, musst du entweder einen der Lehrlinge von deinem Tableau ablegen, um Platz für den neuen zu schaffen, oder den gerade genommenen Lehrling ablegen.

5 PROFESSOR EINSTELLEN

Wähle einen beliebigen der offen ausliegenden Professoren, oder zahle 2 Münzen und ziehe den obersten verdeckten Professor vom Stapel. Lege ihn dann auf einen freien Professorenplatz deines Grundstücks. Hast du kein Gebäude mit einem entsprechenden freien Platz, musst du entweder einen der Professoren von deinem Tableau ablegen, um Platz für den neuen zu schaffen, oder den gerade genommenen Professor ablegen.

Jeder eingestellte Professor erhöht die Fertigkeitswerte deines Hauses um seine aufgedruckten Werte (Zauberei, Heimlichkeit, Kampf). Passe die Positionen der Markierungssteine auf den Fertigkeitsleisten deines Tableaus an.

Einige Professoren gewähren dir außerdem Münzen oder sogar Prestige – dies sind einmalige Bonusse. Falls du einen Professor von deinem Spielertableau ablegst, musst du auch entsprechend die Positionen der Markierungssteine auf den Fertigkeitsleisten anpassen. Du verlierst aber nie einen einmaligen Bonus, wenn du einen Professor ablegst.

6 GEBÄUDE ERRICHTEN

Wähle ein beliebiges der verfügbaren Gebäude und platziere es auf deinem Tableau. Für jedes Feld, das du mit dem Gebäude überdeckst (1, 2 oder 3), gilt:

- Zahle 2 Münzen,
- verschiebe den Markierungsstein auf deiner Unterhaltsleiste um 1 Position nach rechts,
- und erhalte 1 Prestigepunkt.

Du darfst ein Gebäude nur dann errichten, wenn du auf deinem Grundstück genügend Platz dafür hast. Wenn du ein neues Gebäude platzierst, darfst du weder ein gebautes Gebäude überdecken noch ein bereits aufgedrucktes (die Lehrlings- und Professorenplätze). Das neue Gebäude muss außerdem komplett in die Felder deines Grundstücks passen. Falls du ein Feld mit einem einmaligen Baubonus überdeckst (z. B. +1 Münze, +1 Kobold, +1 Kampf usw.), erhältst du sofort diesen Bonus, indem du dir das entsprechende Plättchen nimmst, oder indem du die Positionen der Markierungssteine auf deinen Fertigkeitsleisten anpasst.

7 IM TRAININGSDUNGEON VORRÜCKEN

Bewege deine Markerscheibe 1, 2 oder 3 Felder im Trainingsdungeon weiter, je nach Würfelwert. Du erhältst die Bonusse aller Felder, die du während dieser Bewegung betrittst. Falls deine Scheibe das letzte Feld des Trainingsdungeons erreicht, bewege sie zum Schatzkammer-Bereich und lege sie auf die oberste freie Trophäe (auf der sich keine Scheibe eines anderen Spielers befindet). Bei der Schlusswertung erhältst du Prestigepunkte entsprechend deiner Position in der Schatzkammer.

8 WECKER STELLEN

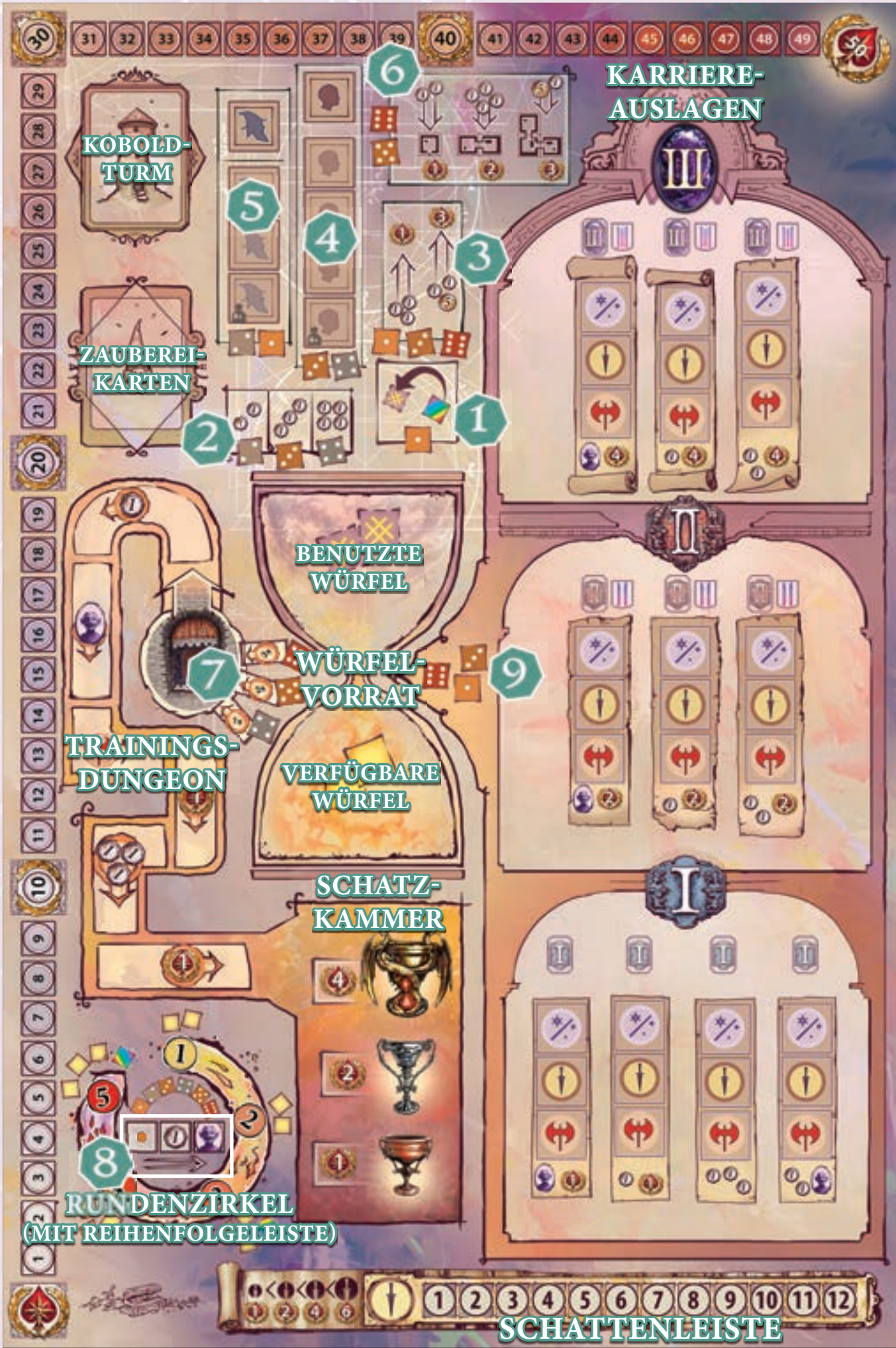
Lege deine Markierungsscheibe auf ein beliebiges leeres Feld der Reihenfolgeleiste. Falls auf dem gewählten Feld ein Bonus abgebildet ist (1 Kobold oder 1 Münze), erhältst du diesen sofort. Du kannst diese Aktion nicht wählen, falls deine Scheibe bereits auf einem der Felder liegt oder es keine freien Felder mehr auf der Leiste gibt.

9 KARRIERE WÄHLEN

Wähle eine Karriere für einen deiner Lehrlinge. Diese Aktion wird detailliert im Abschnitt **Karrierewahl** auf Seite 10 beschrieben.

FREIE AKTION

Jedes Mal, wenn ein Spieler in der Aktionsphase an die Reihe kommt, darf er einmal als freie Aktion und unmittelbar vor der Wahl eines Würfels 4 Münzen zahlen, um sich 1 Kobold zu nehmen.



KOBOLD-TURM

ZAUBEREI-KARTEN

TRAININGS-DUNGEON

RUNDENZIRKEL
(MIT REIHENFOLGELEISTE)

BENÜTZTE WÜRFEL

WÜRFEL-VORRAT

VERFÜGBARE WÜRFEL

SCHATZ-KAMMER

KARRIERE-AUSLAGEN

SCHATTENLEISTE

30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

KARRIEREWAHL



Die Karrierewahl für deine Lehrlinge ist eine sehr wichtige Aktion in *Dragonsgate College*. Immer wenn du diese Aktion wählst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Wähle einen Lehrling auf deinem Spielertableau und ein Karriereplättchen, das du erhalten möchtest. Jeder Karriere (Zauberer, Dieb, Krieger) ist eine Hauptfertigkeit zugeordnet (Zauberei, Heimlichkeit und Kampf). Damit ein Lehrling eine bestimmte Karriere wählen kann, muss er mindestens 1 Punkt in der Hauptfertigkeit auf seinem Plättchen haben. Zudem gibt es jede Karriere in drei Stufen, wobei Stufe-I-Karrieren **1** am einfachsten zu erlangen sind und Stufe-III-Karrieren **2** am schwierigsten.

2. Addiere zu jedem Fertigkeitswert deines Lehrlings den Wert der entsprechenden Fertigungsleiste auf deinem Spielertableau. Das ist der jeweilige Gesamtwert.

3. Vergleiche diese Gesamtwerte des Lehrlings mit den Werten des Stufenplättchens, das über der Spalte der gewählten Karriere liegt **3**. Der oberste, groß dargestellte Wert des Stufenplättchens **A** bezieht sich auf die Hauptfertigkeit der Karriere (bei einem Krieger-Karriereplättchen steht der oberste Wert für Kampf, bei einer Dieb-Karriere für Heimlichkeit und bei einer Zauberer-Karriere für Zauberei). Der Gesamtwert des Lehrlings in dieser Hauptfertigkeit muss mindestens so hoch sein wie der obere, große Wert. Die unteren beiden Werte **B** geben an, wie hoch die Gesamtwerte der beiden anderen Fertigkeiten des Lehrlings mindestens sein müssen. Falls einer (oder beide) dieser Werte zu niedrig ist, kannst du die Differenz mit Münzen ausgleichen: Zahle 1 Münze für jeden fehlenden Punkt. (Das gilt nicht für die Hauptfertigkeit, diese darfst du nicht mit Münzen ausgleichen.)



Auslage der Karriereplättchen auf dem Spielplan von Stufe I bis Stufe III

Beispiel 3

Der blaue Spieler möchte ein Zauberer-Karriereplättchen **1** der Stufe I **1** nehmen und nutzt dafür einen Lehrling **2** mit Zauberei 1 **2**, Kampf 1 **2** und Heimlichkeit 0 **2**. Die Karriere erfordert, dass der Lehrling 3 in der Hauptfertigkeit (Zauberei) hat und je 2 in den beiden anderen Fertigkeiten (Kampf und Heimlichkeit) **3**. Der blaue Spieler prüft sein Spielertableau: Die Fertigungsleisten zeigen +2 in Zauberei **4**, +2 in Kampf **5** und +1 in Heimlichkeit **6**. In Zauberei erreicht der Lehrling die erforderlichen 3 Punkte (1 + 2). In Kampf übertrifft er den erforderlichen Wert von 2 sogar (1 + 2). In Heimlichkeit fehlt ihm 1 Punkt, aber Blau gibt 1 Münze aus, um aus seinem Lehrling erfolgreich einen Zauberer zu machen.



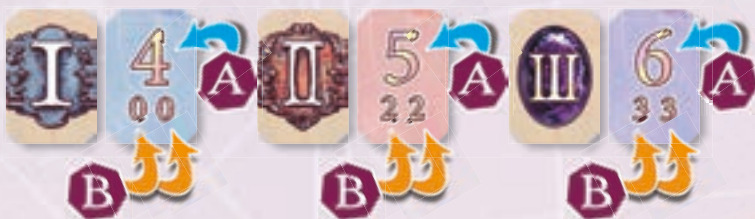
Beispiel 3

4. Hast du eine Karriere der Stufe II oder III gewählt, musst du außerdem die Voraussetzungen des Meisterplättchens **1** erfüllen, das über der Spalte der gewählten Karriere liegt (neben dem Stufenplättchen). Manche geben an, dass du 1 oder 2 Karriereplättchen **2** **3** eines bestimmten Typs auf deinem Spielertableau haben musst, während andere leer sind **4** und keine weiteren Bedingungen haben. Schließlich gibt es noch Meisterplättchen, für die du 1 oder 2 Karriereplättchen vom gleichen Typ wie die gewählte Karriere auf deinem Tableau benötigst **5**.



Meisterplättchen für Karrieren der Stufen II und III (jeweils Rückseite und zwei Vorderseiten).

5. Hast du alle Bedingungen erfüllt, nimmst du das Karriereplättchen und legst es auf ein freies Feld im rechten Bereich deines Spielertableaus. Dann erhältst du bis zu drei Belohnungen:

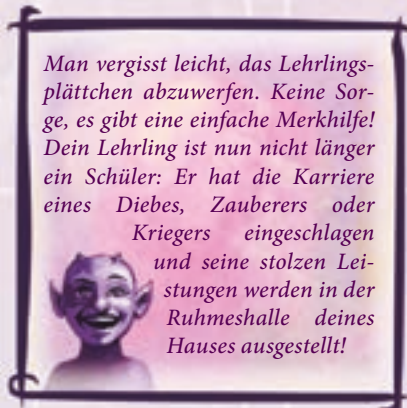


Beispiele für Stufenplättchen (Stufe I, Stufe II und Stufe III, jeweils Rück- und Vorderseite).



Beispiel 3 (Fortführung von Seite 10)

1. Die Belohnung, die im untersten Feld der Spalte abgebildet ist, aus der du das Plättchen genommen hast.
2. Falls du mit dem Plättchen ein Feld mit einem einmaligen Bonus überdeckst, erhältst du sofort diesen Bonus (z. B. +1 Münze, +1 Zauberei, +1 Kampf usw.).
3. Du erhältst die Belohnung des Karriereplättchens:
 - * Zauberer-Karriere: Ziehe 1 Zaubereikarte vom Stapel. (Zaubereikarten werden im nächsten Abschnitt detailliert erklärt.)
 - * Krieger-Karriere: Du erhältst sofort Prestigepunkte oder Münzen wie auf den Plättchen angegeben. Sie kann dir auch eine Gold-, Silber- oder Bronze-Trophäe gewähren, die am Ende der Partie Prestigepunkte wert ist.
 - * Dieb-Karriere: Versetze deine Scheibe auf der Schattenleiste um 1 oder 2 Felder weiter und du erhältst womöglich ein Koboldplättchen. Manche Dieb-Karrieren bringen dir auch ein Siegel. Mit diesen Siegeln werden am Ende der Partie Gleichstände auf der Schattenleiste aufgelöst.
6. Dein genutzter Lehrling ist nun ausgebildet und verlässt das *Dragonsgate College*. **Wirf sein Plättchen ab.**



ZAUBEREI-KARTEN

Du darfst Zaubereikarten immer dann ausspielen, wenn du eine Aktion ausführen darfst (entweder nach der Wahl eines Würfels oder wenn du eine zusätzliche Aktion erhältst). Ein Spieler darf zu jeder Zeit höchstens zwei Zaubereikarten haben. Wer mehr als zwei Zaubereikarten hat, muss Karten von seiner Hand ausspielen oder ohne Effekt abwerfen, bis er nur noch 2 hat. Sowohl ausgespielte als auch abgeworfene Zaubereikarten werden verdeckt unter den Stapel der Zaubereikarten gelegt.



Einige Zaubereikarten müssen sofort ausgespielt werden. Diese Karten dürfen weder behalten noch ohne Effekt abgeworfen werden. Ziehst du mehr als eine Zaubereikarte mit einem **SOFORT**-Effekt, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der du sie ausspielst.



Zaubereikarte mit Sofort-Effekt

Falls du Zaubereikarten mit **SOFORT**-Effekt ziehst, die du nicht ausspielen kannst (z. B. eine Karte, die besagt, dass du ein Gebäude bauen sollst, aber keinen Platz auf deinem Spielertableau hast), zeige sie vor und wirf sie ab. Ziehe dann eine neue Karte als Ersatz. Falls nötig, wiederholst du dies so lange, bis du eine Karte ziehst, die du behalten oder ausspielen kannst.

DEN WÜRFELVORRAT ZUSAMMENSTELLEN



Mit der Aktion EINFLUSS ERHÖHEN (siehe Seite 8) kannst du einen benutzten neutralen Würfel gegen einen deiner eigenen, farbigen Würfel austauschen. Der ausgetauschte neutrale Würfel wird für den Rest der Partie entfernt. Es folgt ein ausführliches Beispiel, welches das Zusammenstellen des Würfelvorrats näher erläutert:

Beispiel 4

Es ist die erste Runde einer 2-Spieler-Partie. Der grüne Spieler hat mit seiner Aktion einen der neutralen Würfel entfernt und dafür einen seiner grünen Würfel in den Würfelvorrat gelegt. Der blaue Spieler hat diese Aktion nicht ausgeführt. Der Würfelvorrat für die zweite Runde muss aus 4 Würfeln bestehen (2 pro Spieler). Daher nimmt sich der Startspieler die 2 grünen Würfel, den 1 blauen Würfel und füllt den Vorrat mit 1 weißen (neutralen) Würfel auf.

In der zweiten Runde tauscht keiner der Spieler irgendwelche Würfel aus. Der Würfelvorrat für die dritte Runde muss aus 6 Würfeln bestehen (3 pro Spieler). Daher nimmt sich der Startspieler die 2 grünen Würfel, den 1 blauen Würfel und füllt den Vorrat mit 3 weißen (neutralen) Würfeln auf.

In der dritten und vierten Runde haben beide Spieler je einen ihrer benutzten Würfel gegen einen Würfel ihrer eigenen Farbe ausgetauscht. Um den Würfelvorrat für die fünfte (und letzte) Runde zusammenzustellen, nimmt sich der Startspieler daher die 3 grünen Würfel, die 2 blauen Würfel und füllt den Vorrat mit 1 weißen (neutralen) Würfel auf. Außerdem fügt er noch den gemeinsamen Aktionswürfel hinzu (er wird immer in der letzten Runde hinzugefügt). Im Vorrat befinden sich nun insgesamt 6 Würfel (3 pro Spieler) und der gemeinsame Aktionswürfel.

TROPHÄEN & SIEGEL



Eure Hauptquelle für Trophäen sind Krieger-Karrieren, während ihr Siegel nur durch Dieb-Karrieren erhalten!

Durch einige Plättchen und Zaubereikarten sowie den Trainingsdungeon erhältst du Trophäen, die es in drei Ausführungen gibt: Gold, Silber und Bronze. Trophäen haben keine Effekte während der Partie, sondern bringen dir bei der Schlusswertung zusätzliche Prestigepunkte.



Dieb-Karriereplättchen mit Siegel-Symbol

Manche Plättchen geben dir Siegel. Wie Trophäen haben sie keinen Effekt während der Partie, sondern werden genutzt, um am Ende der Partie Gleichstände auf der Schattenleiste aufzulösen.

Nach der Aufräumphase der fünften Runde findet die Schlusswertung statt.

SCHLUSSWERTUNG

Die Wertung findet für jeden Spieler in dieser Reihenfolge statt:

- * 1 Prestigepunkt für je 5 Münzen
- * 1 Prestigepunkt für je 2 Koboldmarker
- * Jeder Spieler erhält 4 Prestigepunkte für jedes Trophäen-Set ...
 - aus 3 identischen Trophäen (3x Gold / 3x Silber / 3x Bronze)
 - aus 3 unterschiedlichen Trophäen (1x Gold + 1x Silber + 1x Bronze)

Wichtig: Jede Trophäe darf nur Teil eines Sets sein.
- * Jeder Spieler erhält Prestigepunkte gemäß seiner Platzierung auf der Schattenleiste (links neben der Leiste angegeben).

Ausnahme: In einer Partie zu zweit erhält nur der Spieler Prestigepunkte, der sich auf der Schattenleiste weiter vorne befindet. Bei Gleichständen gilt der Spieler mit mehr Siegeln auf seinen Karriereplättchen als besser platziert. Ansonsten entscheidet die Spielreihenfolge. Um überhaupt Punkte durch die Schattenleiste zu erhalten, muss ein Spieler mindestens Feld 1 erreicht haben.
- * Je 1 Prestigepunkt für den Spieler ...
 - mit den meisten Gebäuden (die Größe der Gebäude spielt keine Rolle),
 - mit den meisten Lehrlingen,
 - mit den meisten Professoren.

Wichtig: Bei Gleichstand in einer Kategorie erhalten alle daran Beteiligten 1 Prestigepunkt.
- * 2 Prestigepunkte für jedes Set aus 3 verschiedenen Karriereplättchen (Krieger, Zauberer, Dieb)
- * 2 Prestigepunkte für jeden Spieler, der seine drei farbigen Würfel ins Spiel gebracht hat.
- * Jeder Spieler mit einer Scheibe in der Schatzkammer erhält die neben der markierten Trophäe angegebenen Prestigepunkte.
- * 1 Prestigepunkt für den Spieler mit dem Startspielermarker
- * -1 Prestigepunkt für jedes freie Feld auf deinem Grundstück (jedes Feld ohne Gebäude). Felder mit aufgedruckten Gebäuden zählen als bebaut; Felder mit Bonussen, die noch nicht von Gebäuden überdeckt wurden, dagegen als frei.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karriereplättchen. Sollte es immer noch unentschieden stehen, zählen zunächst die meisten Kobolde, danach die meisten Münzen. Im unwahrscheinlichen Fall, dass es jetzt immer noch unentschieden steht, gewinnt der Spieler, der in der Spielreihenfolge weiter vorne ist.



Übersichtskarte

VARIANTE: ZUSÄTZLICHER GEMEINSAMER AKTIONSWÜRFEL

Für ein einfacheres Spiel könnt ihr den gemeinsamen Aktionswürfel in den Runden 3 und 5 hinzufügen (statt nur in Runde 5). Diese Variante wird für Einsteiger empfohlen.



In diesem Abschnitt findet ihr detaillierte Beschreibungen aller Gebäude, die es in *Dragonsgate College* gibt:



#1 KLEINES LABOR

Größe: 1
Häufigkeit: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Zauberei für deine Fertigsleiste.



#5 PROFESSORENKAMMER

Größe: 1
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:
Bietet Platz für einen zusätzlichen Professor.



#2 KLEINER FECHTÜBUNGSPLATZ

Größe: 1
Häufigkeit: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Kampf für deine Fertigsleiste.



#6 TROPHÄENRAUM

Größe: 1
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:
Du erhältst in der Einkommensphase
1 Münze ODER 1 Kobold.



#3 KLEINE GILDENHALLE

Größe: 1
Häufigkeit: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Heimlichkeit für deine Fertigsleiste.

#7 LABOR



Größe: 2
Häufigkeit: 3

BESCHREIBUNG:
+1 Zauberei für deine Fertigsleiste. Ziehe 1 Zaubereikarte.



#4 EINFACHE KAMMER

Größe: 1
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:
Bietet Platz für einen zusätzlichen Lehrling.

#8 FECHTÜBUNGSPLATZ



Größe: 2
Häufigkeit: 3

BESCHREIBUNG:

+1 Kampf für deine Fertigsleiste. Rücke im Trainingsdungeon 1 Feld vor.

#11 WAFFENSCHMIED



Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

+1 Kampf für deine Fertigsleiste. Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#9 GILDENHALLE



Größe: 2
Häufigkeit: 3

BESCHREIBUNG:

+1 Heimlichkeit für deine Fertigsleiste. Rücke auf der Schattenleiste 1 Feld vor.

#12 SCHLOSSER



Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

+1 Heimlichkeit für deine Fertigsleiste. Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#10 ALCHEMIST

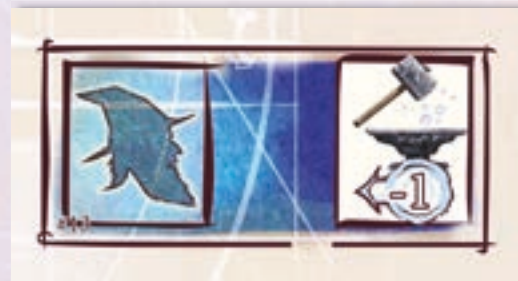


Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

+1 Zauberei für deine Fertigsleiste. Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#13 PROFESSORENQUARTIER



Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Bietet Platz für einen zusätzlichen Professor. Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#14 KRIEGERGILDE



Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

+1 Kampf für deine Fertigsleiste. Bei der Schlusswertung gilt dieses Gebäude als eine Trophäe deiner Wahl.

#17 GROSSER LAGERRAUM



Größe: 3
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Du erhältst sofort 3 Münzen und 1 Kobold. Du erhältst so viele Prestigepunkte, wie noch Runden zu spielen sind (die aktuelle Runde zählt dabei nicht mit). Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#15 SCHMUGGLERVERSTECK



Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Rücke auf der Schattenleiste 1 Feld vor. Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#18 VERBINDUNGSHAUS



Größe: 3
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Bietet Platz für einen zusätzlichen Lehrling. Du erhältst so viele Prestigepunkte, wie noch Runden zu spielen sind (die aktuelle Runde zählt dabei nicht mit). Rücke auf der Unterhaltsleiste 1 Feld in Richtung 0.

#16 MAGISCHER MARKT



Größe: 2
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

+1 Zauberei für deine Fertigsleiste. Du erhältst sofort 2 Münzen und ziehst 2 Zaubereikarten.

#19 TROPHÄENHALLE (NUR 2 SPIELER)



Größe: 3
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Du erhältst während der Einkommensphase 2 Münzen ODER 1 Kobold ODER 1 Zaubereikarte.

Hinweis: Dieses Gebäude wird nur in einer 2-Spieler-Partie verwendet.

#20 KAMPFARENA



Größe: 3
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Bietet Platz für einen zusätzlichen Lehrling. +1 Kampf für deine Fertigungsleiste.

#21 SCHENKE

Größe: 3L
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Bietet Platz für einen zusätzlichen Lehrling. Du erhältst in der Einkommensphase 1 Münze und 1 Kobold.



#22 BIBLIOTHEK

Größe: 3L
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Bietet Platz für einen zusätzlichen Professor. +1 Zauberei für deine Fertigungsleiste.



#23 GEHEIME KAMMER

Größe: 3L
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Bietet Platz für einen zusätzlichen Professor. +1 Heimlichkeit für deine Fertigungsleiste.



#24 BAUMEISTERERGILDE

Größe: 3L
Häufigkeit: 1

BESCHREIBUNG:

Du erhältst jedes Mal 1 Prestigepunkt, wenn ein anderer Spieler ein Gebäude der Größe 2 oder 3 baut.



Autoren: Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke

Entwicklung: Blažej Kubacki, Andrei Novac

Illustration: Odysseas Stamoglou

Regellayout und Grafiken: Agnieszka Kopera

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Simon Blome

Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Thomas Kramer

©2018 NSKN Games. Alle Rechte vorbehalten.

Für mehr Informationen über *Dragonsgate College* besucht uns auf www.nskn.net.