

# DUELL IM FELSENTAL



**U**nbarmherzig brannte die Sonne herab. In dem kleinen, stillen Tal regte sich nichts außer einigen Fliegen, die einen am Boden liegenden Kadaver umschwirrten. Der junge Drache wunderte sich nicht, dass er ein totes Schaf inmitten dieser einsamen Landschaft erblickte. Der Duft war einfach so köstlich, dass sich die geflügelte Bestie zu Boden schwang.

Reglos und fast unsichtbar im tiefen Schatten der vereinzelt Bäume am Rande des Tales stand ein massiger Zwerg. Der Schweiß lief ihm unter seinem abgenutzten und schweren Kettenhemd den Körper hinab, unter seinem dichten Bart juckte es, und er sehnte sich nach einem Krug kühlen Mets. Aber dennoch hatte Morin seine geladene Armbrust auch nicht für einen Moment gesenkt. Er wartete. Plötzlich sah er eine kleine Bewegung auf der anderen Seite des Tales. Er runzelte die Stirn. Brald hatte mit seiner imposanten Kriegerstatur und seinem gewaltigen Schild Mühe, sich zwischen den Felsbrocken am Rande des Tals zu verstecken. Nach einer vollen Stunde des Wartens stieß Bralds runenverzierte Streitaxt plötzlich leise klirrend an einen Stein und zog Morins Aufmerksamkeit auf sich. Brald blickte nach rechts, in der Erwartung eines vorwurfsvollen Blicks seines zweiten Bruders aus dessen Versteck in den Büschen. Doch Urpens narbenübersätes Gesicht starrte gebannt auf einen kleinen dunklen Fleck am Himmel, der rasch größer wurde. In seiner mächtigen Faust hielt er ein Netz. Er wartete.

Ein roter Drache stürzte aus dem Himmel. Seine Klauen packten das tote Tier, doch ehe er sich mit seiner Beute davonmachen konnte, schnappte die Falle der Drachenjäger zu: Gewaltige Eisenzähne schlossen sich um ein Bein des Drachen. Die dicken Drachenschuppen hielten den Eisenzähnen stand, doch die schwere Kette an der Falle zwang den Drachen zu landen, um sich aus der Falle zu befreien. Da schoss ein Armbrustbolzen dicht an seinem Kopf vorbei. Der Drache brüllte, warf sich herum und spie Feuer in die Richtung, aus der der Schuss gekommen war. Keine drei Schritte entfernt stand Morin und lud hastig seine Armbrust nach. Sie hatten nicht viel Zeit, und das Jungtier war erstaunlich stark.

Brald dachte an das niedergebrannte Dorf, das sie auf dem Weg in die Berge gesehen hatten, und hob seinen Schild auf. Ohne zu zögern trat er aus den Schatten und hielt direkt auf den Drachen zu.



## SPIELZIEL

In *Duell im Felsental* führt ein Spieler drei Zwerge in den Kampf gegen einen Drachen. Um das Spiel zu gewinnen, muss er diesen besiegen, bevor ihm die Karten ausgehen. Jeder der Zwerge hat eine eigene Spezialfähigkeit, die geschickt eingesetzt werden sollte.

Der andere Spieler spielt den Drachen, der entweder die Zwerge besiegen oder lange genug überleben muss. Wenn den Zwergen die Karten ausgehen, flieht der Drache, und der Drachenspieler gewinnt. Er gewinnt auch, wenn er alle drei Zwerge tötet. Dies passiert allerdings seltener, da der Drache im Laufe des Spiels geschwächt wird und in einem schmalen Tal eingengt ist.

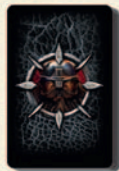
Vor dem Spiel entscheiden die beiden Spieler, wer den Drachen und wer die Zwerge spielt. Für das erste Spiel empfehlen wir, dass der jüngere Spieler die Zwerge übernimmt.

## SPIELMATERIAL

### Material für den Zwergenspieler



1 Zwergentableau



38 Zwergenkarten



1 Rasereimarker



1 Netzmarker

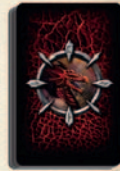


3 Zwergfiguren

### Material für den Drachenspieler



1 Drachentableau



38 Drachenkarten



1 Drachenfigur

28 Wundenmarker



Spielplan



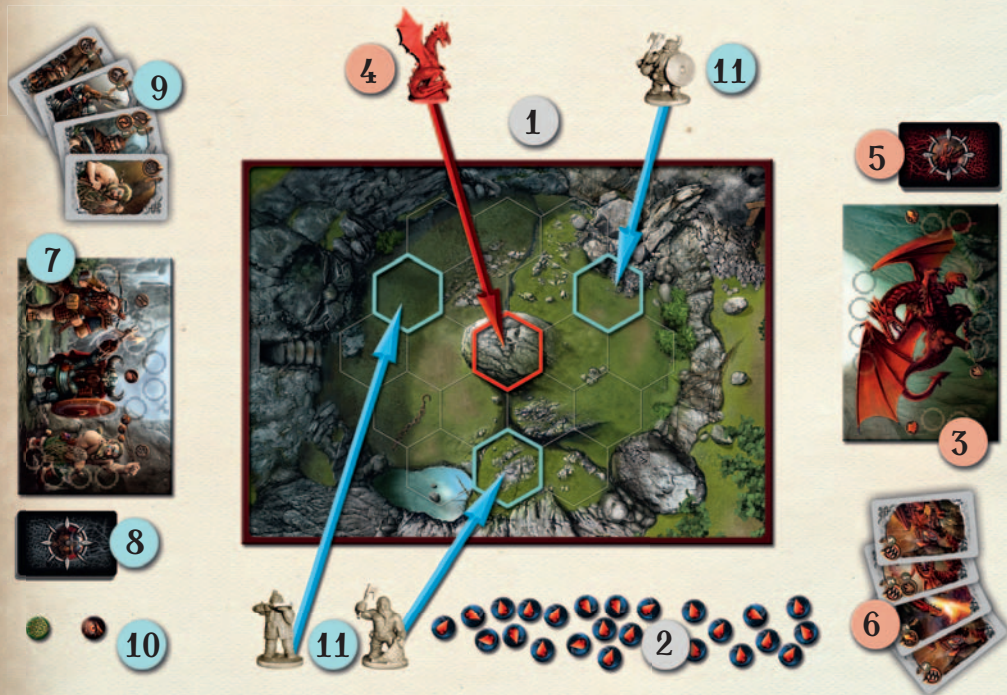
## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Marker vorsichtig aus dem Stanzbogen lösen.

Legt den **Spielplan** aus (1), so dass ihr ihn beide gut erreichen könnt und legt die **Wundenmarker** (2) daneben.

Als **Drachenspieler** legst du das **Drachentableau** vor dich auf den Tisch (3) und stellst die **Drachenfigur** auf das mittlere Feld des Spielplans (4). Mische deine **Drachenkarten** und lege sie als verdeckten Nachziehstapel neben dein Tableau (5). Dann ziehst du **4 Karten** und nimmst sie auf die Hand; dies sind deine Startkarten (6).

Als **Zwergenspieler** legst du dein **Zwergentableau** vor dich auf den Tisch (7). Mische deine **Zwergenkarten** und lege sie als verdeckten Nachziehstapel neben dein Tableau (8). Dann ziehst du **4 Karten** und nimmst sie auf die Hand; dies sind deine Startkarten (9). Lege den **Netzmarker** und den **Rasereimarker** neben dein Tableau (10). In der ersten Partie stellst du die **3 Zwerge** auf die in der Abbildung gezeigten Felder (11).



Als erfahrener Zwergenspieler kannst du die drei Zwerge auf beliebige Felder stellen, nachdem du deine Startkarten angesehen hast, außer auf die Felder direkt neben dem Drachen. Ihr dürft die Handkarten des anderen Spielers nicht ansehen. Die Anzahl an Handkarten muss der Gegner euch auf Anfrage aber immer mitteilen.

**Variante:** Wenn ihr das Kartenglück etwas reduzieren möchtet, könnt ihr mit der Regel spielen, dass jeder Spieler seine Anfangskarten einmal austauschen darf, bevor der Zwergenspieler seine Figuren aufstellt. Dazu mischt ihr eure 4 Karten einfach wieder in den Stapel und zieht 4 neue. Mit diesen Karten müsst ihr das Spiel dann beginnen.

## SPIELABLAUF

**Der Drachenspieler hat immer den ersten Zug.**

Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe.

**Im ersten Zug hat der Drachenspieler nur 1 Aktion.**

In allen folgenden Zügen habt ihr immer **2 Aktionen**.

In deinem Zug darfst du immer die beiden möglichen Aktionen wählen:

- **2 Karten ziehen**
- **1 Karte spielen**

Du darfst die **Aktionen beliebig kombinieren** – also 2 Karten ziehen, dann 1 spielen; 1 Karte spielen, dann 2 ziehen; 2 Karten spielen oder 4 Karten ziehen. Du musst in deinem Zug 2 Aktionen ausführen – **passen ist nicht erlaubt**.

Die einzige Ausnahme kann gegen Ende des Spiels auftreten, wenn du als Zwergenspieler noch Karten hast, der Drachenspieler aber nicht. Dann setzt der Drachenspieler aus, und du bist so lange an der Reihe, bis auch deinen Zwergen die Karten ausgehen oder du den Drachen tötest.

### 2 Karten ziehen

Du ziehst 2 Karten von deinem Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Das **Handkartenlimit ist 6**. Wenn du Karten ziehst und dann mehr als 6 Karten auf der Hand hast, musst du sofort überzählige Karten nach deiner Wahl abwerfen. Alle abgeworfenen Karten kommen aus dem Spiel.

### 1 Karte spielen

Du spielst 1 Karte aus der Hand und **wählst EINE der aufgedruckten Optionen**, die durch Symbole oben links auf der Karte dargestellt sind.

Danach wirfst du die Karte ab.

Die meisten Symbole bedeuten **Bewegung** oder **Angriff**, wie im Folgenden erklärt wird.

## Bewegung

Wenn du das **Bewegungssymbol** auf einer gespielten Karte wählst, darfst du 1 (manchmal auch mehrere) deiner Figuren **maximal** so viele Felder weit bewegen, wie die Zahl neben dem Bewegungssymbol angibt. Du musst nicht alle Bewegungspunkte nutzen und darfst deine Figur(en) auch stehen lassen. Auf einem Feld darf sich jederzeit nur eine Figur befinden. Du wirfst die Karte in jedem Fall ab.

## Angriff

Wenn du das **Angriffssymbol** auf einer gespielten Karte wählst, darfst du mit 1 (manchmal auch mit mehreren) deiner Figuren angreifen.

Greifst du mit einer Karte an, darf dein Gegenspieler zur Abwehr sofort eine Karte mit **Verteidigungssymbol** spielen. Das Abwehren des Angriffs geschieht außer der Reihe und gilt nicht als eine der beiden erlaubten Aktionen pro Zug. Dadurch wird der Angriff abgewehrt, und ihr werft beide gespielten Karten ab.

Ist dein **Angriff erfolgreich** (d. h. er wurde vom Gegenspieler nicht abgewehrt), erleidet die angegriffene Figur **so viele Wunden**, wie die Zahl neben dem Angriffssymbol angibt. Der Gegenspieler muss entsprechend viele Wundenmarker auf sein Tableau legen.

Wird ein **Zwerg verwundet**, kommen die Wundenmarker auf die Felder dieses Zwergs auf dem Zwergentableau.

Wird der **Drache verwundet**, kommen die Wundenmarker zuerst auf die 4 Felder am oberen Rand. Sie stellen den Schuppenpanzer des Drachen dar. Sind diese Felder bereits belegt, entscheidet **der Zwergenspieler**, auf welche Felder (mit bestimmten Fähigkeiten) die weiteren Wundenmarker kommen. Liegen auf allen Feldern einer Fähigkeit Wundenmarker, kann der Drache diese Fähigkeit nicht mehr nutzen (siehe Tableau und Fähigkeiten des Drachen).

Liegen auf allen Feldern einer Figur Wundenmarker, ist sie tot und wird vom Spielplan genommen.



## SYMBOLE AUF DEN ZWERGENKARTEN

Die Zwerge besitzen eigene Symbole. In Klammern steht die Anzahl an Karten, auf denen du das entsprechende Symbol findest.



1 Zwerg darf sich maximal so viele Felder weit bewegen, wie der Bewegungswert der Karte angibt. (13 Karten)



1 oder 2 Zwerge dürfen sich jeweils maximal so viele Felder weit bewegen, wie der Bewegungswert der Karte angibt. (8 Karten)



1 Zwerg darf den Drachen angreifen, wenn er neben dem Drachen steht. Der Angriff verursacht so viele Wunden, wie der Angriffswert der Karte angibt. Der Drache darf 1 Verteidigungskarte spielen, um den Angriff abzuwehren. (10 Karten)



1 oder 2 Zwerge dürfen den Drachen gleichzeitig angreifen, wenn sie beide neben dem Drachen stehen. Beide Angriffe verursachen so viele Wunden, wie der Angriffswert der Karte angibt. Der Drache darf 1 oder 2 Verteidigungskarten spielen, um 1 oder beide Angriffe abzuwehren. Ein einzelner Zwerg darf mit dieser Karte nicht zweimal angreifen. (4 Karten)



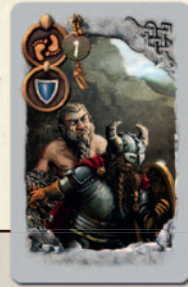
Hiermit kann 1 Angriff des Drachen abgewehrt werden. (16 Karten)



Wenn der Armbrustschütze noch lebt und mit dem Drachen noch derselben Reihe von Feldern steht, ohne dass sich ein anderer Zwerg zwischen ihnen befindet, darf er den Drachen angreifen. Es dürfen beliebig viele Felder zwischen Zwerg und Drachen liegen. Der Angriff verursacht so viele Wunden, wie der Angriffswert der Karte angibt. Der Drache darf 1 Verteidigungskarte spielen, um den Angriff abzuwehren. (5 Karten)



Wenn der Fallensteller noch lebt, darf er ein Netz auf den Drachen werfen, unabhängig davon, wo er gerade steht. Der Drache darf diesen **Angriff nicht abwehren**. Der Netzmarker wird neben den Drachen gelegt. Der Drache darf sich nicht mehr bewegen (weder laufen noch fliegen), solange er unter dem Netz gefangen ist. Er darf aber angreifen und sich verteidigen. Um sich vom Netz zu befreien, muss der Drache 2 Aktionen im selben Zug nutzen (also einmal aussetzen). Der Fallensteller darf das Netz anschließend erneut verwenden, kann aber **nicht mehr als 1 Netz** auf einmal über den Drachen werfen! (3 Karten)



**Beispiel:** Jan zieht als erste Aktion 2 Karten und spielt als zweite Aktion 1 Karte mit dem Symbol „2 Zwerge bewegen sich“ aus. Er bewegt 2 Zwerge je 1 Feld in Richtung Drachen.



**Beispiel:** In einem späteren Zug spielt Jan 1 Karte mit Armbrustsymbol. Sein Armbrustschütze steht in derselben Reihe von Feldern wie der Drache, er kann also schießen. Katharina spielt 1 Verteidigungskarte und wehrt den Angriff ab. Der Drache erleidet keine Wunden, und beide Karten werden abgeworfen.

Dann spielt Jan als zweite Aktion 1 Karte mit dem Symbol „2 Angriffe“ (Angriffswert 1), damit seine beiden Zwerge neben dem Drachen angreifen können. Katharina besitzt keine Verteidigungskarten mehr auf der Hand – der Drache erleidet 2 Wunden.

## TABLEAU UND FÄHIGKEITEN DER ZWERGE

Jeder der 3 Zwerge besitzt eine andere Spezialfähigkeit. Wundenmarker werden immer auf die Felder des Zwergs gelegt, der angegriffen wurde.

Die Zwerge haben unterschiedlich viele Wundenfelder. Liegen auf allen Feldern eines Zwergs Wundenmarker, ist er tot und wird vom Spielplan genommen. Wenn alle 3 Zwerge tot sind, hat der Drache gewonnen.



**Raserei** – Einmal im gesamten Spiel kann der **Krieger** in Raserei verfallen. Er erhält 1 Wundenmarker; dafür bekommt der Zwergenspieler in diesem Zug eine 3. Aktion (zu den üblichen 2). Die 3 Aktionen können von beliebigen Zwergen ausgeführt werden. Nach diesem Zug wirft der Zwergenspieler den Rasereimarker ab, um anzuzeigen, dass er diese Fähigkeit bereits genutzt hat.



**Armbrust** – Mit einer Armbrustkarte kann der **Armbrustschütze** den Drachen auch aus der Ferne angreifen, solange beide in derselben Reihe von Feldern stehen und sich kein anderer Zwerg zwischen ihnen befindet.



**Netz** – Mit einer Netzkarte kann der **Fallensteller** den Drachen vorübergehend daran hindern, sich zu bewegen.



## SYMBOLE AUF DEN DRACHENKARTEN

Der Drache besitzt eigene Symbole. In Klammern steht die Anzahl an Karten, auf denen du das entsprechende Symbol findest.



Der Drache darf sich so viele Felder weit bewegen, wie der Bewegungswert der Karte angibt (wenn sich der Drache bewegen darf – siehe Tableau und Fähigkeiten des Drachen). (20 Karten)



Der Drache darf sich auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan bewegen (sofern der Drache fliegen darf – siehe Tableau und Fähigkeiten des Drachen). (5 Karten)



Der Drache darf einen Zwerg angreifen, wenn er neben dem Zwerg steht. Der Angriff verursacht so viele Wunden, wie der Angriffswert der Karte angibt. Der Zwerg darf 1 Verteidigungskarte spielen, um den Angriff abzuwehren. (17 Karten)



Der Drache kann von seinem Feld aus in eine der 6 Richtungen in gerader Linie Feuer speien (sofern er Feuer speien darf – siehe Tableau und Fähigkeiten des Drachen). Jeder Zwerg, der in dieser Linie steht, erleidet so viele Wunden, wie der Angriffswert der Karte angibt. Die Zwerge dürfen 1 oder mehrere Verteidigungskarten spielen, um einen oder mehrere Angriffe abzuwehren. Jede Verteidigungskarte schützt einen Zwerg. (5 Karten)



Hiermit kann 1 Angriff 1 Zwerges abgewehrt werden. (8 Karten)



**Beispiel:** Katharina spielt als erste Aktion eine Karte mit dem Symbol „Bewegung 2“. Sie bewegt den Drachen 2 Felder weit, um in eine bessere Angriffsposition zu kommen und aus der Schusslinie des Armbrustschützen zu gelangen. Danach spielt sie als zweite Aktion eine Karte mit dem Symbol „Feueratem 2“. Da 2 Zwerge in gerader Linie vor dem Drachen stehen, greift er sie damit beide an. Jan besitzt aber 1 Verteidigungskarte auf der Hand, die er nun spielt, um den Angriff auf einen der beiden Zwerge abzuwehren. Der andere Zwerg erleidet 2 Wunden.

## TABLEAU UND FÄHIGKEITEN DES DRACHEN

Auf dem Drachentableau befinden sich Felder, auf die im Laufe des Spiels Wundenmarker gelegt werden. Die **ersten 4 Wundenmarker** kommen immer auf die Felder am oberen Rand und haben keine direkten Auswirkungen. Wenn diese belegt sind, entscheidet immer **der Zwergenspieler**, auf welche Fähigkeit weitere Wundenmarker gelegt werden – auf Flug, Bewegung oder Feueratem.

Liegen auf **allen Feldern einer Fähigkeit** Wundenmarker, kann der Drache diese **Fähigkeit nicht mehr nutzen**. Liegen auf allen Feldern des Tableaus Wundenmarker, ist der Drache tot, und die Zwerge haben gewonnen.



**Flug** – Mit einer Flugkarte kann sich der Drache direkt auf ein beliebiges freies Feld bewegen.

**Feueratem** – Mit einer Feueratemkarte kann der Drache von seinem Feld aus alle Zwerge in einer geraden Linie angreifen.



**Bewegung** – Mit einer Bewegungskarte kann sich der Drache von Feld zu Feld über den Spielplan bewegen.

## SPIELENDEN

Das Spiel kann auf 3 verschiedene Arten enden:

- Der Drache ist tot – die Zwerge gewinnen.
- Alle Zwerge sind tot – der Drache gewinnt.
- Der Drache lebt noch, nachdem die letzte Zwergenkarte gespielt wurde – der Drache gewinnt.



## ANMERKUNGEN DES AUTORS

„Duell im Felsental“ ist ein asymmetrisches Spiel. Drache und Zwerge spielen sich sehr unterschiedlich. Der Drache sollte sich nicht blindlings in den Kampf stürzen, wenn er überleben will. Die Zwerge hingegen sollten das Netz und die Raserei geschickt einsetzen. Die Karten sollten überhaupt jede Runde mit Bedacht gewählt werden. Der Zwergenspieler muss bedenken, dass er verliert, wenn er alle Zwergenkarten gespielt hat. Aber auch der Drachenspieler sollte mit den Karten haushalten. Denn wenn ihm vor den Zwergen die Karten ausgehen, wird es böse für ihn enden. *-Adam Kałuża-*

## IMPRESSUM

**Autor:** Adam "Folko" Kałuża

**Illustrationen und Grafikdesign:** Jarek Nocoń

**Entwicklung:** Maciej Teległow

**Texte:** Artur Jedliński

**Organisation der Testspiele:** Paweł Gorczyński

**Deutsche Ausgabe:**

**Realisation:** Henning Kröpke

**Übersetzung:** Stephan Rothschuh

**Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider

Pegasus Spiele GmbH,  
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,  
unter der Lizenz von Rebel Centrum Gier S.C.  
Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten. [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**



**M**orin schleppte sich auf einem gesunden und einem gebrochenen Bein hinüber zu Brald, der reglos am Boden lag. Er schob den vom Drachenfeuer geschwärzten Schild beiseite und hielt sein Ohr ganz dicht an die Lippen seines Bruders. Nach einem grauenvollen Moment der Stille hörte er seinen bewusstlosen Bruder schwach atmen. Erleichtert sank Morin zusammen, und ein stechender Schmerz schoss durch sein Bein. Er berührte die pochende Wunde in seiner Wange. Sie würde wieder verheilen, aber eine weitere Narbe auf seinem zerfurchten Gesicht hinterlassen. In der Nähe saß Urpen auf einem Felsbrocken. Er war als einziger der Brüder fast unversehrt. In der Hand hielt er eine abgetrennte Drachenkralle. Stumm blickte er dem Drachen hinterher, der in Richtung der Eisenberge davonflog. Der eine schwer lädierte Flügel ließ den Drachen im Flug schwanken, und immer wieder sank er plötzlich ab, doch schließlich war er hinter den Gipfeln verschwunden. Urpen erhob sich, stemmte sich ächzend unter seinen bewusstlosen Bruder und half Morin auf sein gesundes Bein. Gemeinsam machten sich die Zwerge langsam auf den Heimweg.

„Für die nächste Falle sollten wir vielleicht Drachenzähne verwenden“, sagte Morin, immer noch schwer atmend. „Stimmt, die Zähne müssten die Schuppen durchschlagen können“, stimmte Urpen zu. „Meine Rede ...!“, stöhnte Brald.

Urpen lächelte und trug seinen Bruder weiter.