

Drachentöter von Catan

Drachentöter von Catan

Die Geschichte

Seltsam Dinge geschehen auf Catan, man berichtet in einige Städten werden prächtige Prunkburgen gebaut, die mit ihren Burghof das Stadtbild prägen. Ein Späher berichtete, dass er in einer Stadt hinter den Bergen eine riesige geflügelte Kreatur in einem Burghof angekettet sah. Allem Anschein nach wird dort versucht, diesen Drachen durch Zauberei zu kontrollieren.

Aber zu welchem Zweck?

Nun das dürfte klar sein! Ein solch mächtiges Wesen befehligen zu können, verschafft ungeahnte Macht über die Ländereien Catans.

Auf Grund dieser Nachricht, werden die eigenen Ritterheere auf die kommenden Aufgaben vorbereitet. Sie werden in der Kunst des Drachenkampfes unterrichtet, so dass je nach Talent und Rang drei neue Ritterränge vergeben werden: Waffenmeister, Lanzenträger und Drachentöter.

Ein unheilvolles Gebrüll vor den Toren der Stadt verkündet den Beginn eines neuen Zeitalters!

Dort sitzt nun dieser Drache, die Bauern verlassen in Panik die Felder. Der Ausfall der Ernte wird nur schwer zu verkraften sein. Was passiert, wenn der Drache weiterzieht und die Bergdörfer mit den Erzminen lahm legt? Welche Mächte mögen noch in dieses Wesen aus längst vergangenen Tagen inne wohnen? Berichten die alten Legenden nicht sogar, dass diese Wesen in der Lage sind, Feuer zu speien?

Wie soll man dieser neuen Bedrohung entgegen treten? Die Ausbildung der neuen Ritterränge ist noch nicht abgeschlossen, so dass die geringe Chance auf Erfolg im Kampf allenfalls vorübergehende Ruhe vor dem Untier bewahren könnte. Aber wahrscheinlicher ist, dass einer der treuen Untertanen den Tod findet. Abwarten bis einer der Anwärter die Kunst des Drachenkampfes bis zum Drachentöter perfektioniert hat, wird sich kaum jemand leisten können. Als letzter Ausweg bliebe, sich ebenfalls mit den Dunklen Mächten zu verbünden, um selbst eines dieser Ungeheuer heranzuzüchten und zu befehligen. Aber eines scheint unabwendbar:

Es wird zum Kampf kommen!

Drachentöter von Catan

Drachentöter von Catan - Die Regeln

Das folgende Szenario ist für die Städte & Ritter Erweiterung entwickelt worden.

Die Spielidee

Es gibt eine neue Spielfigur pro Spieler: Der Drache!



Ein Spieler bringt seinen Drachen ins Spiel, wenn er eine 7 würfelt, nachdem er einen Burghof gebaut hat. (Der Räuber wird aus dem Spiel entfernt)

Ein Drache kann ein Landschaftsfeld besetzen:

- solange er dort verweilt befinden sich angrenzende Siedlungen und Städte im Belagerungszustand und müssen die Rohstoffe, die normalerweise anfallen, an den Spieler des Drachen abgeben (Ausnahme: Prunkburgen und Metropolen).
- es können für diese Zeit an diesem Landschaftsfeld keine neuen gegnerischen Bauten entstehen.

Das Spielende

Das Spiel endet

- wenn ein Spieler einen gegnerischen Drachen tötet.
Der Drachentöter bekommt den Titel „Drachentöter von Catan“ (3 Siegpunkte). Dann werden alle Siegpunkte der Spieler gezählt, der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat das Spiel gewonnen.
- wenn ein Spieler die vor dem Spiel festgelegte Anzahl von Siegpunkten erreicht hat.
(Empfehlung : 16-18)

Weiter Änderung:

Einfache Ritter werden im folgenden „Waffenmeister“ genannt.

Starke Ritter werden im folgenden „Lanzenträger“ genannt.

Mächtige Ritter werden im folgenden „Drachentöter“ genannt.

Drachentöter von Catan

Die Prunkburg

Eine Stadt kann, mittels Burghof (1x Erz + 1 x Lehm), zur Prunkburg ausgebaut werden. Es kann pro Spieler nur eine Prunkburg gebaut werden. Die Prunkburg ist die Voraussetzung für den Einsatz seines Drachens.

Als Burghof dient eine Stadtmauer, die anstatt unter die Stadt daneben gelegt wird. Der Burghof wird als normale Stadtmauer gewertet (+2 Rohstoffe im Handvorrat beim Wurf einer 7)

Der Drache wird gerufen

Wirft ein Spieler eine 7, gelten nach wie vor die Abgaberegeln für die Handkarten.

(Der Räuber ist nicht mehr im Spiel.)

Der Drache des jeweiligen Spielers wird in den Burghof der Prunkburg gesetzt und verweilt dort bis sein Einsatz erfolgt. Solange der Drache im Burghof sitzt hat er keinen Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Bevor der Drache in das Spielgeschehen aktiv eingreift muss er mit der Aktion „Fliegen“ den Burghof in eines der angrenzenden Landschaftsfelder der Prunkburg, verlassen.

Das Landschaftsfeld auf dem der Drache landet, wird von ihm kontrolliert:

Sollte sich ein Händler auf diesem Feld befinden, wird er vom Spielfeld genommen.

Alle angrenzenden Siedlungen und Städte (ausgenommen Prunkburgen und Metropolen) werden belagert und müssen die Rohstoff Erträge, für dieses Feld, an den Spieler dieses Drachen abgeben. Sitzt der Drache auf einem Gold-Feld so bestimmt der belagerte Spieler, welche Rohstoffe er bekommt und gibt diese an den Spieler des Drachens ab.

Während der Belagerung sind an diesem Landschaftsfeld keine neuen gegnerischen Bautätigkeiten von möglich (Siedlungen, Städten oder Straßen).

Wiederaufbau von Städten und Siedlungen, die dem „Feuer der Vernichtung“ zum Opfer fielen, sind möglich. Auch das Aufstellen oder Aufwerten eines Ritters ist erlaubt.

Um den Drachen zu verscheuchen gibt es folgende Möglichkeiten:

- mit eigenem Ritter (siehe Kampf: Ritter und Drache)
- mit eigenem Drachen (siehe Kampf: Drache gegen Drache)

Der Drache und die Barbaren

Ein Drache zählt für 2 Ritter, wenn die Barbaren Catan erreichen.

Dazu muss der Drache auf dem Spielfeld sein, sitzt er noch auf der Prunkburg zählt er nicht mit.

Der Drache in Aktion

Für jede Aktion muss der Drache mit einem Schaf (Rohstoff: Wolle) **vor dem Würfeln** gefüttert werden, damit er bei Kräften bleibt.

Folgende Aktion können vom Drachen durchgeführt werden

- Fliegen
- Kämpfen
- „Feuer der Vernichtung“

Prunkburgen und Metropolen sind vor den Drachen Aktionen geschützt. (keine Abgabe von Rohstoffen, kein „Feuer der Vernichtung“)

Wenn sich ein Drache verteidigt (gegen Ritter oder anderen Drachen), tut er das aus reinem Selbstschutz und muss nicht vorher gefüttert werden.

Drachentöter von Catan

Der Drache fliegt

Der Drache bewegt sich anhand von Landschaftsfeldern fort.

Der Drache kann in einem Zug mehrerer Landschaftsfelder weit bewegt werden. (1 x Schaf / pro Landschaftsfeld)

Der Drache kämpft

Wenn ein Drache kämpft, werden je ein Angriffs- und ein Verteidigungswürfel gewürfelt. Ist die Augenzahl beider Würfel identisch, wird erneut ausgewürfelt.

Die Höhe der Differenz der beiden Augenwerte ist für die Auswirkungen entscheidend.

Der Drache kann gegen Ritter oder andere Drachen kämpfen.

Ein Drache, der sich verteidigt, braucht keinen extra Rohstoff.

Kampf: Drache gegen Drache

Drachen sind eitel und können sich einander nicht besonders leiden, deswegen kommt es zum Kampf sobald zwei Drachen das selbe Landschaftsfeld besetzen.

Der Kampf gegen einen anderen Drachen beinhaltet den Flug auf das umkämpfte Landschaftsfeld. (Es sind **keine** doppelten Kosten für Flug + Kampf erforderlich).

Ein Drache wird einen seiner Artgenossen nicht töten, er kann einen anderen Drachen, je nach Differenz der Augenwerte von Angriffs und Verteidigungs-Würfel, bis zur heimischen Prunkburg zurück jagen.

Details zum Kampfsystem auf der nächsten Seite.

Kampf: Ritter und Drache

Drachen und Ritter können nur gegeneinander kämpfen, wenn der Ritter am Landschaftsfeld steht, welches der Drache belagert. Bevor ein Ritter und einen Drachen kämpfen, muss der Angreifer für den Angriff den entsprechenden Rohstoff gezahlt haben:

- Ein Drache kann nur angreifen, wenn er gefressen hat - 1 x Schaf (Wolle) **vor dem Würfeln**.
- Ein Ritter kann nur angreifen, wenn er aktiviert ist.

Ritter und Drachen verteidigen sich, ohne dass hierfür zusätzliche Kosten anfallen.

Jeder Kampf birgt die Möglichkeit eines glorreichen Sieges, oder einer vernichtenden Niederlage:

Ein **Waffenmeister** (einfacher Ritter) kann den Drachen nicht töten, nur verscheuchen.

Ein **Waffenmeister** (einfacher Ritter) kann im Kampf getötet werden.

Ein **Lanzenträger** (starker Ritter) kann den Drachen ebenfalls nicht töten, aber er kann ihn zur Prunkburg zurück jagen.

Ein **Lanzenträger** (starker Ritter) kann im Kampf getötet werden.

Ein **Drachentöter** (mächtiger Ritter) kann den Drachen töten (**Damit endet das Spiel**).

Ein **Drachentöter** (mächtiger Ritter) kann im Kampf **nicht** getötet werden.

Details zum Kampfsystem auf der nächsten Seite.

Drachentöter von Catan

Kampfsystem:

Drache kämpft mit ...

Drache	1 Auge Differenz	2 - 3 Augen Differenz	4 - 5 Augen Differenz
Der Drache gewinnt:	Der unterlegene Drache wird um ein Feld versetzt, das Feld bestimmt der Gewinner.	Der unterlegene Drache wird 2 Felder versetzt, die Felder bestimmt der Gewinner.	Der unterlegene Drache wird auf die Prunkburg zurückgeschickt.

Waffenmeister	1 Auge Differenz	2 - 3 Augen Differenz	4 - 5 Augen Differenz
Der Drache gewinnt:	Der Drache hat den Waffenmeister geschlagen! Der Waffenmeister zieht sich zurück . (Er wird auf die nächste freie Kreuzung gesetzt. Ist dies nicht möglich, muss er vom Spielfeld genommen werden.)	Der Drache hat dem Waffenmeister eine große Schmach bereitet. Der Waffenmeister zieht sich zurück und zahlt ein Schweige-Geld (einen Rohstoff seiner Wahl), damit die Kunde seines Versagens nicht bis zum König vordringt.	Der Drache hat den Waffenmeister vernichtend geschlagen. Der Ritter erliegt seinen schweren Verletzungen . (Der Ritter wird vom Spielfeld genommen.)
Der Waffenmeister gewinnt:	Der Waffenmeister hat knapp gewonnen und den Drachen ein Feld weiter geschickt. (Das Feld bestimmt der siegreiche Spieler.)	Der Waffenmeister hat klar gewonnen und den Drachen ein Feld weiter geschickt. Im ganzen Königreich erzählt man sich die Geschichte seines Sieges. Zur Belohnung darf er sich einen Rohstoff seiner Wahl vom Vorrat nehmen.	Der Waffenmeister hat dominant gewonnen und den Drachen ein Feld weiter geschickt. Im ganzen Königreich erzählt man sich die Geschichte seines ruhmreichen Sieges und seines Heldenmutes. Zur Belohnung wird er zum Lanzenträger befördert .

Lanzenträger	1 Auge Differenz	2 - 3 Augen Differenz	4 - 5 Augen Differenz
Der Drache gewinnt:	Der Drache hat den Lanzenträger geschlagen! Der Lanzenträger zieht sich zurück . (Er wird auf die nächste freie Kreuzung gesetzt. Ist dies nicht möglich, muss er vom Spielfeld genommen werden.)	Der Drache hat dem Lanzenträger eine große Schmach bereitet. Der Lanzenträger zieht sich zurück . Im ganzen Königreich erzählt man sich Geschichten seines Versagens. Er wird daraufhin zum Waffenmeister degradiert .	Der Drache hat dem Lanzenträger vernichtend geschlagen. Der Ritter erliegt seinen schweren Verletzungen . (Ritter wird vom Spielfeld genommen.)
Der Lanzenträger gewinnt:	Der Lanzenträger hat knapp gewonnen und den Drachen ein Feld weiter geschickt. (Das Feld bestimmt der siegreiche Spieler.)	Der Lanzenträger hat klar gewonnen und den Drachen zwei Felder weiter geschickt. Zur Belohnung wird er zum Drachentöter befördert (Stadtausbau nicht erforderlich!)	Der Lanzenträger hat dominant gewonnen und den Drachen auf die Prunkburg geschickt. Zur Belohnung bekommt er den Titel „Drachenschreck von Catan“ (1 Siegpunkt)

Drachentöter	1 Augen Differenz	2 - 3 Augen Differenz	4 - 5 Augen Differenz
Der Drache gewinnt:	Der Drache hat den Drachentöter geschlagen! Der Drachentöter zieht sich zurück . (Er wird auf die nächste freie Kreuzung gesetzt. Ist dies nicht möglich, muss er vom Spielfeld genommen werden.)	Der Drache hat dem Drachentöter große Schmach bereitet. Der Drachentöter zieht sich zurück . Im ganzen Königreich erzählt man sich Geschichten seines Versagens. Er wird daraufhin zum Lanzenträger degradiert .	Der Drachentöter hat eine herbe Niederlage erlitten. Er wird, so will es der Kodex, zum Waffenmeister degradiert .
Der Drachentöter gewinnt:	Der Drachentöter hat knapp gewonnen und den Drachen zwei Felder weiter geschickt. (Das Feld bestimmt der siegreiche Spieler.)	Der Drachentöter hat klar gewonnen und den Drachen auf die Prunkburg geschickt.	Der Drachentöter hat dominant gewonnen und den Drachen getötet . Zur Belohnung bekommt er den Titel „Drachentöter von Catan“ (3 Siegpunkte). Das Spiel ist zu Ende, der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen.

Drachentöter von Catan

„Feuer der Vernichtung“

Unser Drache besitzt die Möglichkeit Bauwerke (Straßen, Siedlungen, Städte) anzugreifen. Der Drache kann nur Bauwerke angreifen, die von ihm belagert werden. (Alle Bauwerke, die an das Landschaftsfeld grenzen, auf dem sich der Drache befindet)

Es können nur Städte oder Siedlungen angegriffen werden, die endständig sind (nur mit einer Straße verbunden)

Für das „Feuer der Vernichtung“ werden zusätzlich zu dem Schaf (siehe Der Drache in Aktion) Kosten in Höhe von 1x Holz, 1x Erz und 1x Getreide fällig.

Mit dem Stroh des Getreides wird das Holz vom Drachen entflammt, welches das Felsgestein zum Glühen bringt. Dieses glühende Gestein wird vom Drachen auf das jeweilige Bauwerk fallen gelassen.

Wie jede Drachen-Aktion findet Sie vor dem Würfeln statt und die erforderlichen Rohstoffe sind **vor dem Würfeln** zu entrichten.

- Greift der Drache einen Straßenzug an, so wird dieser Abschnitt vom Spielfeld entfernt. Drachen können nur Straßenzüge angreifen, die nicht an einer Siedlung oder Stadt grenzen.
- Greift der Drache eine Stadt an, liefert diese nur noch die halben Rohstoffträge. Solange die Kosten für den Wiederaufbau nicht gezahlt wurden, ist die Stadt nur einen Gewinnpunkt wert. Die Prunkburgen und Metropolen sind grundsätzlich **nicht** angreifbar.
- Greift der Drache eine Siedlung an so fördert sie keine Erträge mehr. Solange die Kosten für den Wiederaufbau nicht gezahlt wurden, ist die Siedlung keinen Gewinnpunkt wert.

(Das betroffene Bauwerk, sollten durch eine Markierung kenntlich gemacht werden)

Für den Wiederaufbau angegriffener Städte und Siedlungen benötigt man zwei beliebige Rohstoffe, die zum Bau einer Stadt bzw. einer Siedlung notwendig sind.

Wird eine zuvor angegriffene Stadt oder Siedlung erneut angegriffen, bevor die Kosten für den Wiederaufbau gezahlt wurden, wird diese endgültig vernichtet.

Achtung dieser 2. Vernichtungsangriff muss nicht von dem gleichen Spieler erfolgen, der das erste „Feuer der Vernichtung“ gespielt hat.

Noch ein Paar Tipps zum Spiel

Um sich mit dem Drachen vertraut zu machen, empfiehlt es sich für das 1. Spiel die Bedingung Prunkburg + Eigene 7 zu ändern, und den Drachen ins Spiel zu bringen sobald die Prunkburg gebaut wurde.

Um die Spieldauer zu verkürzen kann man die Rohstoff Verteilung erhöhen:

Siedlung:	1x Rohstoff
Stadt:	2x Rohstoff + 1x Handelsware
Metropole:	2x Rohstoff + 2x Handelsware

In unseren ersten Spielen haben uns wir zu sehr auf die Fähigkeit der Belagerung konzentriert und darüber hinaus vergessen, dass man den Drachen wunderbar einsetzen kann, um unbebaute Gebiete vor den Mitspielern zu sichern.

Drachentöter von Catan

In Eigener Sache

Unsere Drachen sind kleine Figuren, die in ihrer Größe perfekt zu Siedler von Catan passen. Wir haben die damals für 1 € das Stück im Fan-Shop des Zoo Hannover erstanden.



Spielerfarben: Blau, Braun, Orange, Grün, Rot, Weiß (Nach den Färbungen der Flügel)

Wer nicht diese Möglichkeit hat sollte sich mal die niedlichen Drachen, zum selber Basteln, aus dem Szenario „Drachenfürsten von Catan“ schauen, welches uns zu „Drachentöter von Catan“ inspirierte.

Uns fehlen leider die künstlerischen Fähigkeiten, ohne evtl UrheberRecht zu verletzen eigene gestaltete Materialien (z.B. Siegpunkte: Drachenschreck von Catan , Drachentöter von Catan, etc.) hier mit anzubieten, wie das von Szenarien wie HZD oder KGR bekannt ist. Wer aber über diese Fähigkeiten verfügt und Lust hat welche zu erstellen, kann uns diese zukommen lassen, wir werden sie dann hier mit einfließen lassen und den Künstler namentlich erwähnen.

Wir haben ursprünglich das Drachentöter Szenario auch für das Basis Spiel entwickelt, es aber auf Grund der wenigen Testspiele aus dieser Anleitung entfernt. Wer allerdings Interesse daran hat, sollte sich einfach melden.

Für Tipps und Anregung zur Verbesserung des Szenarios, haben wir ein offenes Ohr:
Kontakt via E-Mail: DvC@morm-meril.de

Danksagung

Ein Dankeschön für ihr Ausdauer und die langen Testspielabende geht von

Steffen - „Wenn die Fähigkeit nicht genutzt wird, kann sie auch ganz raus!“
und **Alex** - „Schaut mal wie viel Punkt der Steffen hat!“ *vonsichablenk*
an:

Andreas - „Niemand handelt mehr mir Alex !!!“ (und das nach der 1. Runde. ;-))

Ben - „Wohl an denn, so gebe er mir meine Rohstoffe“

Sylvia, die obwohl gleich zu Anfang zugebaut, tapfer bis zum Ende durchgehalten hat.
und besonders an

Jan - „Ich bin seit 04:00 Uhr wach!“ *schnarch* ,
dem wir mehr als einmal mitten in der Nacht, sein Wohnzimmer völlig verwüstet überlassen haben.