

Draconia



© 2003 Designerspiele

Ein Gesellschaftsspiel für 1-4 Spieler von Designerspiele®

Über das Spiel:

Die Welt liegt in Finsternis, der heiße Hauch des Todes weht aus der Schreckenswüste. Das Geschlecht der Drachen breitet sich aus. Mit den Drachen kommt die Ödnis, mit der Ödnis kommt der Tod, die Wüste wächst! Alle Feinden der Menschen werden beigelegt, der Streit um Vorherrschaft und Macht ist vergessen. Es ist das Zeitalter des Friedens, vielleicht des ersten und letzten wirklichen Friedens. Des Friedens im Angesicht des Untergangs. Jedes Königreich schickt seine kühnsten Ritter. Mutig ziehen sie in die Schreckenswüste um die Drachen zu besiegen, die Gesänge der Barden loben ihren Mut, doch keiner wird sich in der Glorie der Gesänge sonnen, denn keiner kehrt zurück. Die Prophezeiung spricht von dem Pakt der Vier.



Ein Barbar, ein Fürst aus den Wäldern des Nordens, der nackt in den Kampf zieht und einen Stier schlachtet indem er ihm mit bloßer Faust den Schädel zertrümmert.



Die Tochter des Mongolenfürsten, Kahn Kahwalgu, die, da er keine Söhne hatte, das Geschäft des Krieges erlernte. Die Pest wird gefürchtet auch in den Steppen der Mongolei, doch spricht man vom Kuß Kahwalgu Tochter, fliehen die Menschen, denn die Pest der Steppe, die Königin des Schlachtfeldes naht.



Der Dieb und Mörder Frack. Frack, der dreimal gehängte. Frack, der Meister des Speeres, Frack, der Dieb, Frack, den man nicht kennt und den man nicht sieht. Wo immer Leichen den Weg säumen, wo immer das Gold fehlt, Mütter weinen und Töchter Mütter werden, verflucht man Frack.



Der Ritter Edward von Ebenstein der Geächtete. Fern auf Island liegt seine Burg. Den Vater soll er im Jähzorn erschlagen haben, den König im Turnier. Kein Schwert soll die Rüstung Edwards durchdringen können und kein Mann außer Edward kann ihr Gewicht tragen. Wie ein eiserner Teufel zieht Edward durch die Länder des Nordens.

Mag sein, dass es eines Teufels bedarf um die Welt vor der Hölle zu retten, die aus der Wüste des Schreckens über das Menschengeschlecht hereinbricht.

Sie sind geächtet, verflucht, verfolgt und gehasst, aber sie sind die letzte Hoffnung, die den Menschen bleibt.

Kämpfe und glaube, vertraue und siege, oder zerreiß dieses Spiel.

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielregel (3 Seiten) spielregel.pdf
- 1 Spielplan (4 Seiten) spielbrett.pdf
- 33 Ausrüstungskarten (3 Seiten) karten.pdf
- 1 Kartenrückseite (1 Seite) kartenrueckseite.pdf
- 4 Ritterfiguren + Würfel (3 Seiten) figuren+wuerfel.pdf
- 12 Drachenfiguren (6 Seiten) drachen.pdf
- 1 Beschreibung (1 Seite) beschreibung.pdf
- 1 Aufbewahrungverpackung (4 Seiten) truhe.pdf
- Cover für die Verpackung (1 Seite) cover.pdf

- muss nicht ausgedruckt werden
- 1x drucken (4 Seiten) und zusammenkleben
- pro Spieler 1x drucken + 1x extra drucken
- 1x drucken (1 Seite)
- 1x drucken (3 Seiten)
- 2x drucken (12 Seiten)
- diese Seite (muss nicht ausgedruckt werden)
- 1x drucken (4Seiten) (optional)
- kann als Cover auf einen Aufbewahrungskarton geklebt werden (optional)



Bastelhinweis:

Um ein Durchscheinen der Ausrüstungskarten zu vermeiden, werden die 3 Bögen (karten.pdf) auch auf der Rückseite bedruckt. (kartenrueckseite.pdf)



Designerspiele wünscht viel Spaß beim Spielen.