

DRAGON HUNT - DIE DRACHENJAGD

Der Abend des dritten Zeitalters ist angebrochen, und drohende Schatten haben sich über Mittelerde gelegt. Während Sauron erneut seine Vasallen um sich schart, ist Glaurung's düstere Brut unruhig geworden und nach langen Jahren im Verborgenen nun wieder aus den tiefsten Höhlen der Erde hervorgekrochen, um reiche Beute in Mittelerde zu machen.

Thema der Helden: Die mächtigen Drachen sind über Mittelerde hergefallen und verwüsten und berauben die freien Reiche. Tapfere Helden werden daher ausgesandt, um sie in ihre Schranken zu weisen. Die freien Völker werden diejenigen, die sie von dieser Plage befreien, reich belohnen und zu Führern ihrer Länder erwählen.

Thema der Schergen: Die Präsenz der großen Drachen ist für Sauron zur Gefahr geworden, da diese viel eigene Macht für sich beanspruchen ... zu viel Macht, und dies kann und will er nicht dulden. Daher befiehlt Sauron seinen stärksten Vasallen, die neun großen Drachen, die ihm bei der vollständigen Unterjochung Mittelherdes nun im Wege stehen, entweder auf seine Seite zu ziehen oder aber sie endgültig zu beseitigen.

Klarstellung: Ein Schergen-Spieler kann also versuchen, die Drachen entweder als Heere zu spielen, oder aber (z. B. falls das nicht gelungen ist) sie zu im Kampf besiegen ... kann aber auch beide Strategien mischen. Dafür stehen ihm viele der typischen Anti-Drachen-Karten, die einem Helden-Spieler offen stehen, nicht zur Verfügung, und die Siegpunkte für Heere können durch den Gegner obendrein auf 1 reduziert werden (siehe Spielwertung).

Regeln: Die Drachenjagd wird nach den normalen Regeln eines „2 Deck General Opponent“ - Turniers gespielt, wobei dem Thema folgend die folgenden Abweichungen bzw. Sonderregeln gelten:

- 1) Um die thematische Komponente eines solchen Turniers zu erhalten, sind Balrog oder Gefallene Zauberer nicht zugelassen - man kann also nur mit Zauberer, Ringgeist oder Sauron spielen.
- 2) Vor Spielbeginn werden alle 9 „Drachen Daheim“ und alle 9 „Drachenheere“ offen ausgelegt (diese Karten sowie die Heimatorte der Drachen werden bei Bedarf von der Turnierleitung in Kopie zur Verfügung gestellt). Diese befinden sich solange im Spiel („Drachen Daheim“) bzw. können „wie von der Hand“ gespielt werden („Drachenheere“), bis der jeweilige Angriff einmal vollständig besiegt wurde; die jeweiligen besonderen Auswirkungen der „Drachen Daheim“ werden jedoch außer Acht gelassen (nicht aber die regionsbezogenen Angriffe der „Drachenheere“!). Sie können auch nicht durch Karten wie „Wundersame Geschichten“ o. ä. vorzeitig aus dem Spiel entfernt werden.
- 3) Gegen die „Drachen Daheim“ und die „Drachen-Heere“ dürfen keine Karten oder Aktionen gespielt werden, die sie aus einem Siegpunktstapel entfernen würden (z. B. „Auflösung des Heeres“ ... denn Drachen zerstreuen sich nicht in ihre Einzelteile ☺). **Klarstellung:** Der Sieg über einen einzigartigen Drachen, dessen Heer bereits im Spiel ist, entfernt dieses NICHT aus dem Siegpunktstapel, sondern vermindert nur dessen Siegpunktewert und hebt den speziellen Angriff dieses Heeres auf (siehe dazu auch Punkt 4).
- 4) Folgende Karten / Regeln werden modifiziert:

Alle Drachen ohne einen eigenen Heimatort zählen nicht als einzigartige Drachen im Sinne der Drachenjagd, auch wenn der Kartentext dies suggeriert (der „Cave-Drake“ ist z. B. laut Aufdruck ein „Dragon“). Allerdings bekommt man die aufgedruckten Siegpunkte sehr wohl als Drachensiegpunkte gutgeschrieben – dies gilt ausnahmsweise auch für Schergen-Spieler (siehe unten) !!!

Fram Framson: „-3 Siegpunkte, wenn er eliminiert wird“ (... da sein Verlust einen herben moralischen Rückschlag für die Drachenjagd der freien Völker darstellt ...).

Drachenbann: „Für jeden unter Mithilfe von Drachenbann besiegten Drachen wird bei der Endabrechnung 1 Drachensiegpunkt abgezogen, wenn auch der Gegner Helden spielt“. (... da *Drachenbann* als einzigartige Karte einen zu einseitigen Vorteil für den Helden-Spieler bietet, der das Glück hatte, sie zuerst ziehen / spielen zu können ...). Ein Schergen-Spieler darf *Drachenbann* natürlich nicht ausspielen, und gegen einen Schergen-Spieler entfällt dieser Abzug daher.

Jeder Zauberer und jeder Ringgeist: „-3 Drachensiegpunkte, wenn er eliminiert wird“ (d. h. das Spiel endet NICHT, wenn er eliminiert wird! Aber man darf auch keinen anderen mehr ausspielen).

Alle Ortskarten, die auf den 9 „Drachen Daheim“ – Karten erwähnt werden, behalten (bis zum Sieg über den entsprechenden Drachen) ungeachtet aller sonstigen Kartentexte immer den Status einer „Ruine“ mit einem „Hort“.

Alle „Drache-Heere“: „Wird der diesem Heer zugeordnete „Drache Daheim“ erschlagen, so bleibt das Heer trotzdem im Siegpunktstapel und der aufgedruckte Siegpunkte-Wert dieses Heeres wird durch „1“ ersetzt; der jeweilige Angriff wird aber ab jetzt ignoriert. Dieses Heer kann nicht mehr neu ausgespielt werden, wenn der diesem Heer zugeordnete „Drache Daheim“ erschlagen wurde“.

- 5) Folgende Karten dürfen nicht ins Spieldeck / Sideboard gegeben werden:

Aufwiegeln der Bewohner, Aufstacheln der Bewohner, Erwachen der Bewohner sowie *Botschaft tapferer Helden*
Opferung der Gestalt und *Wahre Gestalt*

Der Eine Ring und *Saurons Kriegsrat*

Alle Manifestationen der 9 einzigartigen Drachen und alle „Drachen-Heere“

- 6) Jeder Spieler muss mindestens 8 Drachenkreaturen in sein Deck geben, die allerdings jeweils nicht öfter als 2 Mal vorhanden sein dürfen. Auf die Heimatorte der einzigartigen Drachen dürfen keine anderen Drachenkreaturen gespielt werden („besetzt“ ... die großen Drachen dulden keine kleinen Artverwandten in ihrer direkten Umgebung), auf die zugehörigen Regionen aber schon. Aber an den Heimatorten der einzigartigen Drachen dürfen natürlich Karten „auf die Lauer“ gelegt werden, die den bzw. die Drachenangriffe beeinflussen
- 7) Reihenfolge von Angriffen: Der zusätzliche Angriff der „Drachen Daheim“ findet immer nach dem automatischen Angriff der Ortskarte statt. Der zusätzliche Angriff der Heere findet immer erst dann statt, nachdem der Gefahrenkartenspieler keine weiteren Karten spielen möchte (oder darf). Sind mehrere Angriffe von Heeren abzuwickeln, entscheidet der Gefahrenkartenspieler über die Reihenfolge dieser Angriffe.

Siegbedingung und Vergabe von Turnierpunkten:

Das Spielende ist erreicht, wenn jeder der 9 einzigartigen Drachen als „Drache Daheim“ besiegt oder als „Drachen-Heer“ erfolgreich gespielt wurde (oder eine Mischung daraus) - dies entspricht der Einberufung des Rates bzw. Sauron's Kriegsrat - oder nachdem die Spielzeit abgelaufen ist. Danach erhält der Gegner noch eine letzte Runde, um z. B. noch normale Siegpunkte auszuspielen oder den Drachen eines ausgespielten Heeres zu erschlagen, und wird mit einem letzten Korruptionswurf für alle Charaktere abgeschlossen. Das Spiel kann also nicht durch das Einberufen des Rates oder durch Sauron's Kriegsrat vorher beendet werden, auch wenn bereits mehr als 20 Siegpunkte durch einen der beiden Spieler erreicht werden konnten.

Siegpunkte kann nur erhalten, wer entweder mindestens 1 „Drachen Daheim“ oder mindestens 2 „Drachen-Heere“ in seinem Siegpunktestapel vorweisen kann. Als Siegpunkte zählen zuerst einmal nur die besiegten „Drachen Daheim“, die „Drachen-Heere“ sowie die besiegten sonstigen Drachen, wobei folgende Modifikationen gelten (in genau dieser Reihenfolge):

Schritt A – Drachensiegpunkte (DSP) ermitteln: Der erste (Reihenfolge beachten!) eigene besiegte „Drache Daheim“ zählt die dreifache Anzahl an Siegpunkten und der zweite eigene besiegte „Drache Daheim“ die zweifache Anzahl, oder aber (Wahl des Spielers) ein beliebiges (!) eigenes „Drachen-Heer“, dessen zugehöriger Drache nicht besiegt wurde, zählt doppelte Punkte. Jeder weitere besiegte Drache sowie alle nicht-einzigartigen Drachen und jedes weitere Heer zählen einfache Siegpunkte. Eventuelle Abzüge (siehe u. a. Punkt 4) werden jetzt erst berücksichtigt.

Schritt B – Sonstige Siegpunkte (SP) ermitteln: Dann werden nach den üblichen Regeln die Siegpunkte für die anderen Kategorien ermittelt, wobei insgesamt nie mehr Siegpunkte aus den anderen Kategorien angerechnet werden können, als Drachensiegpunkte erzielt wurden.

Bei einem Gesamtpunkte-Gleichstand gewinnt immer der Spieler, der mehr Drachensiegpunkte erringen konnte (4:2), ansonsten bleibt es bei einem Unentschieden. Das Spiel wird dann den Punkteverhältnissen entsprechend mit Turnierpunkten gewertet (6:0, 5:1, 4:2, 3:3).

Das klingt kompliziert, daher hier mal ein Beispiel:

Spieler 1 (Helden-Deck) hat folgende Dinge erzielt: Früh im Spiel konnte er „*Scorba Daheim*“ besiegen, danach brachte er „*Drachenbann*“ ins Spiel und konnte dieses sogar „*Fram Framson*“ geben. Mit dessen Hilfe konnte er noch „*Agburanar Daheim*“ und den Angriff des Heeres von „*Daelomin Erwacht*“ besiegen (s. u.), ist aber gegen Ende an „*Itangast Daheim*“ gescheitert. Außerdem gelangen ihm mit Hilfe von „*Drachenbann*“ 5 Siege über nicht-einzigartige Drachen, die allerdings jeweils nur einen Siegpunkt wert waren. Die Wertung sieht dann so aus:

3 x 3 für „*Scorba Daheim*“ + 2 x 4 für „*Agburanar Daheim*“ + 1 x 4 für „*Daelomin Daheim*“ = 21 Drachensiegpunkte. Für die besiegten nicht-einzigartigen Drachen bekommt er weitere 5 SP = 26 Drachensiegpunkte. Wäre der Gegner ein Heldenspieler gewesen, gäbe es jetzt allerdings noch den Abzug für die Beteiligung durch „*Drachenbann*“ (insgesamt 7 x -1 = - 7 SP). Dementsprechend dürfen aus den anderen Kategorien noch maximal weitere 26 SP angerechnet werden; er hat dort aber nur 14 erreicht -> Gesamtergebnis sind 40 SP.

Spieler 2 (Schergen-Deck) hat folgende Dinge erzielt: Er konnte im Verlauf des Spiels das Heer von „*Smaug*“, von „*Leucaruth*“ und von „*Daelomin*“ ins Spiel bringen, und hat außerdem „*Bairanax Daheim*“ besiegen können; aber er hatte auch seinen Ringgeist verloren. Außerdem gelangen ihm noch 6 Siege über nicht-einzigartige Drachen mit je 1 SP. Die Wertung sieht dann so aus:

Er kann entweder für den Sieg über „*Bairanax Daheim*“ 3 x 3 oder für sein bestes noch unbesiegtes Heer („*Smaug*“) 2 x 5 SP bekommen ... und entscheidet sich natürlich für die Option mit dem Heer = 10 SP. Dazu kommen die einfach gewerteten 3 SP für „*Bairanax Daheim*“, 4 für das Heer von „*Leucaruth*“ und nur noch 1 SP für das Heer von „*Daelomin Erwacht*“, da dieser später vom Helden-Spieler besiegt wurde. Mit den 6 restlichen Siegen sind das 24 Drachensiegpunkte, auf die er allerdings - 3 wegen des eliminierten Ringgeistes erleidet = 21 SP. Dementsprechend dürfen aus den anderen Kategorien noch maximal weitere 21 SP angerechnet werden, er hat aber nur 16 erreicht -> Gesamtergebnis sind 37 SP.

Spieler 1 gewinnt daher knapp und bekommt 4 Turnierpunkte, Spieler 2 nur 2 Turnierpunkte.

So, das war's – und jetzt auf zur fröhlichen Drachenjagd !!! ☺