

Randwig Bregenz'

Helden Condras

Für 3 bis 6 Spieler

Spielmaterial

110 Spielkarten

1 Zettel

6 Würfel

1 Stift

Spielidee

Du bist ein Wolf in Condra, lange Jahre nachdem Ihr die verhassten Nekaner endlich vertrieben habt. Du dienst deinem Anführer mit bestem Wissen und Gewissen, für die Ehre deiner Vogtei oder deiner Glaubensgemeinschaft ... und natürlich Kupfer. Du vermehrst euer Einkommen, wenn sich dir oder deinem Anführer die richtigen Akademieler anschließen oder du wertvolle Besitztümer besorgst oder vielleicht sogar deinem Anführer einen Sitz im Rat verschaffst ... und ihm natürlich hilfst, diesen auch zu behalten. Dazu musst du deinen Anführer beschützen, vor allerlei Schlitzohren, Fanatikern und natürlich anderen, machtgierigen Anführern. Oder gehörst du etwa zu denen, die auch schon mal bereit sind ihren Anführer „zu wechseln“, wenn es ihrer Sache dienlich ist?

Du kannst dich zur Ruhe setzen, sobald es dir gelungen ist, 400 Kupfer zu verdienen. Sollte dir allerdings ein anderer Betrag eher zusagen, so zögere nicht ihm nachzujagen.

Spielvorbereitung

Die sechs Wölfe, die sechs Start-Anführer (steht auf der Karte) und die Ratsmitgliedskarte werden aussortiert.

Die Ratsmitgliedskarte wird offen in die Tischmitte gelegt. Die sechs Würfel kommen ebenfalls in die Tischmitte.

Jeder Spieler erhält einen Wolf, den er offen vor sich ablegt. Überzählige Wölfe werden beiseite gelegt.

Die sechs Start-Anführer werden gemischt. Jeder Spieler zieht verdeckt einen Anführer, den er offen oberhalb seines Wolfes ablegt.

Die nicht verteilten Anführer werden mit allen anderen Karten zusammen gemischt. Jeder Spieler erhält sieben Karten auf die Hand.

Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte. Daneben wird im Laufe des Spiels ein Ablagestapel entstehen. Ist der Zugstapel aufgebraucht, dann wird der gemischte Ablagestapel zum neuen Zugstapel.

Jeder Spieler benötigt des Weiteren einen Zettel und einen Stift.

Spielablauf

Da es hier um einen Ratssitz geht, können die Spieler zu Beginn fleißig diskutieren, wer warum anfangen darf. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn. Der Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen:

Kupfer verdienen

Macht einsetzen

Zug beenden

1.) Kupfer verdienen

Kupfer bezieht ein Spieler nur in der ersten Zug-Phase und nur für Karten, die in seinen beiden Häusern liegen (d.h. vor dem Spieler, auf dem Tisch). Der Spieler zählt die auf den Karten genannten Kupferwerte zusammen und gibt

die Summe laut bekannt. Dann addiert er diese Summe zum bereits vorhandenen Betrag in seiner Geldkatze. In der ersten Runde startet jeder Spieler mit 0 Kupfer.

Wichtig: Sollte ein Wolf die Runde geächtet, also OHNE einen Anführer, beginnen, so erhält er gar nichts.

Es kann auch vorkommen, dass ein Wolf ins Minus rutscht, z.B. durch hereinkommende Rechnungen oder unbändige Gefolgsleute (z.B. den Eckländischen Eingreiftrupp). Dies muss ebenfalls entsprechend vermerkt werden. Solange der Wolf im Minus ist, kann er keine „unlauteren Mittel“ verwenden, um seine Sache voranzutreiben.

2.) Macht einsetzen

Der Spieler zählt die auf den Karten genannten Machtwerte in beiden Häusern zusammen. Für jeden vollen Machtpunkt kann der Spieler eine Aktion durchführen. Fünf Aktionen sind jedoch das erlaubte Maximum. D.h. selbst wer mehr Punkte gesammelt hat, darf nur fünf Aktionen durchführen.

Eine Aktion ist...

... das Ziehen einer Karte vom Zugstapel.


... das Ablegen einer Karte auf den Ablagestapel.

... das Ausspielen einer Karte von der Hand.

Ausspielen: Akademieler, Gardisten, Burgen und Besitztümer werden in die Häuser gelegt. Aktionskarten werden laut vorgelesen, durchgeführt und auf den Ablagestapel gelegt.

*Brekandian
Sübenschwenk*

Evolanus & Kämpfer




0 Kupfer
13 Macht
13 Stärke

Stoiz

Hanok

Falke & Kämpfer




0 Kupfer
0 Macht
23 Stärke

Stoiz

Sübertor

Sting



15 Kupfer
23 Macht
12 Stärke

Die Stärke einer Strey kann nur der Feindspion kennen

Stoiz

*Salix
Phönixflug*

Dytanus & Akademie



10 Kupfer
1 Macht
0 Stärke

Stoiz

*Sarah
Kupferschläger*

Pagt & Anführer



20 Kupfer
13 Macht
13 Stärke

Stoiz

Werte beider
Häuser zusammen:

Kupfer: 65
Macht: 5 1/3 (5 Aktionen)
Stärke: 4 2/3 (4 Würfel)

Ira

Falke & Kämpfer




0 Kupfer
0 Macht
23 Stärke

Stoiz

*Yanus
Valerian*

Gardist



0 Kupfer
0 Macht
0 Stärke

Opfert von Leben. Jeder Stoizer nur mit einer 5 oder 6 erfolgreich

Stoiz

*Gaerion
Sturmfels*

Dytanus & Akademie




10 Kupfer
1 Macht
0 Stärke

Stoiz

Valentin

Wolf



0 Kupfer
2 Macht
0 Stärke

Stoiz

Jeder Spieler führt maximal zwei Häuser, das seines Wolfes und das seines Anführers. Diese entstehen als waagerechte Kartenreihen vor jedem Spieler, die obere symbolisiert (natürlich) das Haus des Anführers und die untere das Haus des Wolfes. In jedem Haus dürfen sich höchstens ein Akademieler, fünf Kämpfer und eine Burg befinden. Außerdem kann sich eine Burg natürlich nur im Besitz eines Anführers befinden. Wie sollte ein armer Wolf sich das auch leisten können?

Ein Spieler darf höchstens sieben Karten auf der Hand halten. Wer bereits sieben Karten hat, muss erst eine Karte ausspielen oder ablegen, bevor er eine neue Karte ziehen darf.

Wird eine Karte ausgespielt, welche die Macht des Spielers erhöht, kann es geschehen, dass er dadurch bereits während des aktuellen Zuges eine weitere Aktion erhält.

Ein geächteter (also anführerloser) Wolf kann an dieser Stelle auch einen neuen Anführer ausspielen.

Erklärung abgeben: Nach Erhalt seines Kupfers kann der Spieler zu jeder Zeit innerhalb seiner 2. Zug-Phase **eine** Erklärung abgeben. Das Abgeben einer Erklärung ist freiwillig und der Spieler kann auch darauf verzichten. Mögliche Erklärungen sind:

„Mein Anführer ist nun Ratsmitglied!“

Wenn die Ratsmitgliedskarte noch in der Tischmitte liegt, kann ein Spieler sich einfach selbst als Ratsmitglied deklarieren. Danach nimmt der Spieler sich die Karte und legt

sie neben seinen Anführer. Dies bringt ihm das auf der Karte angegebene Zusatzeinkommen pro Runde, welches abhängig von der Spieleranzahl ist.

Wichtig: Der erste Spieler, der 100 oder mehr Kupfer eingenommen hat, wird automatisch Ratsmitglied, wenn noch kein anderer Spieler den Ratssitz beansprucht hat. Ein Ratsmitglied ist immer angreifbar, siehe „Kampf“.

„Ich greife Anführer XXX an!“

Ein Anführer kann jederzeit den Angriff seiner Truppen auf einen anderen Anführer befehlen. Nur Spieler, die entweder im Besitz einer Burg oder ein Ratsmitglied sind, dürfen angegriffen werden, siehe „Kampf“.

„Ich folge nun Anführer XXX!“

Wenn ein geächteter Wolf selbst keinen Anführer ausspielen kann oder will, so kann er stattdessen einem anderen Anführer seiner Wahl folgen. Welcher aufrechte condri-anische Anführer würde schon einen weiteren Wolf ablehnen? Dies hat für beide Seiten verschiedene Vor- und Nachteile, siehe „Gefolgschaft“ für Details.

„Ich folge Anführer XXX nun nicht mehr!“

Ein ehemals geächteter Wolf, der dem Anführer eines Mitspielers folgt, kann das natürlich auch wieder sein lassen. Da das jedoch mit einigem Aufwand verbunden ist, schließlich müssen verschiedene „Dinge“ erstmal „weggeschafft“ werden, ohne dass der Ex-Anführer in spe etwas merkt, kostet dies 25 Kupfer und eine Runde Zeit. Das

bedeutet, dass alle im Kapitel „Gefolgschaft“ beschriebenen Vor- und Nachteile noch weiter gelten, bis der Spieler des geächteten Wolfes erneut dran ist. Auch kann dieser bis dahin keinen neuen Anführer ausspielen. Dafür kann der andere Spieler, also derjenige, dem die Gefolgschaft aufgekündigt wurde, aber auch nichts „Offizielles“ dagegen unternehmen. (Eventuell passende Aktionskarten darf der Anführer-Spieler selbstverständlich zu gegebener Zeit einsetzen.)

3.) *Zug beenden*

Ein Spieler muss immer laut ankündigen, dass sein Zug nun beendet ist. Dann ist sein linker Mitspieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mindestens 400 Kupfer (oder anderen vorher vereinbarten Betrag) gesammelt hat und sein Wolf sich endlich zur Ruhe setzen kann. Er hat damit natürlich gewonnen.

Kampf

Ein Kampf wird mit Hilfe der Würfel ausgetragen. Die Anzahl der Würfel entspricht der vollen Anzahl an Stärkepunkten der jeweiligen Häuser von Angreifer und Verteidiger. Sechs Würfel sind allerdings das erlaubte Maximum. D.h. selbst wer mehr volle Punkte gesammelt hat, darf nur 6 Würfel benutzen.

Besitzt der Angreifer eine Burg, so darf er deren Stärkepunkte nicht benutzen. Eine Burg dient nur der Vertei-

digung. Hat der Anführer, egal ob Angreifer oder Verteidiger, jedoch einen weiteren, geächteten Wolf in seinem Gefolge, so zählt auch die Stärke dessen Hauses vollständig zur Stärke des Anführers hinzu, siehe „Gefolgschaft“.

Jeder am Kampf beteiligte Spieler würfelt mit seiner Anzahl von Würfeln und zählt die Augen zusammen. Der Angreifer beginnt und das höhere Würfelergebnis gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

Kampfregeeln:

Angreifen darf jeder Anführer, der dies möchte.

Nur andere Anführer können angegriffen werden, keine einzelnen, geächteten Wölfe.

Nur das Ratsmitglied oder der Besitzer einer Burg ist überhaupt angreifbar.

Ein geschlagener Anführer wird inklusive aller Karten seines Hauses auf den Ablagestapel gelegt. Sein Wolf und gegebenenfalls weitere Wölfe in der Gefolgschaft werden geächtet.

Wird das Ratsmitglied besiegt, so ist der Sieger des Kampfes nun das neue Ratsmitglied und nimmt die Karte an sich. Diese „Ehre“ kann der Sieger nicht ablehnen, es geht hier schließlich auch um die Zukunft Condras.

Wenn der unterlegene Spieler kein Ratsmitglied ist, darf er die Karte „Furathas Günstling“ ausspielen. Dies muss er sofort tun und dies zählt nicht als Aktion. Damit bleibt der Anführer samt seinem Haus vor dem Spieler liegen, außer seiner Burg, so er denn eine hat.

Sollte der Verlierer eines Kampfes im Besitz einer Burg gewesen sein, so kann der Sieger ...

... dem Verlierer seine Burg lassen.

... die Burg des Verlierers schleifen (auf den Ablagestapel legen).

... den Verlierer auf die Straße jagen. D.h. er übernimmt die Burg und legt sie zu seinem Haus dazu. Hatte er vorher bereits eine Burg, so kann er die alte Burg mit der neuen austauschen und die alte auf den Ablagestapel werfen.

Gefolgschaft

Es kann passieren, dass ein Spieler seinen Anführer samt dessen Haus verliert, sei es im Kampf, durch Bankrott oder durch einen Mesiter. Dadurch wird sein Wolf sofort geächtet und er kann kein weiteres Kupfer verdienen. Um das zu ändern kann der Spieler sobald er am Zug ist entweder einen neuen Anführer ausspielen oder einem anderen Anführer folgen. Dies gilt, sobald er es laut in seiner Runde erklärt, alle Karten bleiben aber vor ihm liegen.

Ein Anführer darf eine solch ehrenhafte Erklärung natürlich nicht ablehnen. Allerdings können einem Anführer auch nicht mehr als zwei Wölfe folgen. (Wer soll denn das bezahlen?)

Hierdurch kann auch ein Wolf ohne eigenen Anführer wieder Kupfer verdienen. Ab seinem nächsten Zug erhält er **die Hälfte** des Kupferwertes des Hauses seines neuen Anführers und sollte dieser Ratsmitglied sein auch hier-

von die Hälfte des angegebenen Wertes. Außerdem erhält er **die Hälfte** des Kupferwertes seines eigenen Hauses. Er erhält jedoch **kein Kupfer** aus dem Haus des anderen Wolfes! (Das wäre ja auch noch schöner...)

Der Vogt, dem diese Gefolgschaft aufgezwungen wurde, hat jedoch auch einen Vorteil. Sollte es zu einem Kampf kommen, Angriff oder Verteidigung ist hierbei egal, so kann er alle Stärkepunkte seiner Gefolgschaft zu seinen eigenen hinzu zählen, also von **beiden** Wölfen. Dies gilt auch noch, wenn der Wolf seine Gefolgschaft bereits aufgekündigt hat, aber noch nicht wieder am Zug war.

Spieler die einer Gefolgschaft angehören dürfen Karten in **alle** verbündeten Häuser spielen, nicht nur in die eigenen. (**Sehr** wichtig! Halte kurz inne und denke darüber nach, was das für Konsequenzen haben kann!)

Das ist auf Dauer natürlich kein Zustand für einen ehrgeizigen Wolf, deswegen hat er die Möglichkeit einem Mesiter die leidige Aufgabe zu übertragen sich um die unliebsame Konkurrenz zu kümmern. Diese Bruderschaft kennt neben direkten Attentaten auch andere Mittel und Wege und kann so auch einen Wolf in Ungnade fallen lassen. Sollte der Mesiter erfolgreich sein, so dient der Auftraggeber fortan als einziger Wolf seinem Anführer. D.h. das Opfer ist fortan geächtet, dient also keinem Anführer mehr und der Spieler verliert alle Karten des Hauses seines Wolfes. Ist der Auftraggeber der Spieler ohne Anführer, so wechselt der Anführer inklusive sämtlicher zugehöriger Karten (einschließlich eines eventuellen Ratssitzes) den Spieler, welcher die Karten nun vor sich ablegen darf.

Eine solch miese Intrige lässt sich der Mesiter natürlich extra was kosten ...

Auch wenn sich ein Anführer seiner Gefolgschaft nicht direkt entledigen kann, so kennt er natürlich Mittel und Wege. Ein Spieler kann ...

... sich eines folgenden Wolfes wie beschrieben durch einen Mesiter entledigen.

... seinen ungewollten Gefolgsmann mit dessen Schulden konfrontieren (eine Schulden-Aktionskarte ausspielen).

... seinen ungewollten Gefolgsmann einem neuen Anführer zuweisen (also einen Anführer auf den folgenden Wolf ausspielen).

Unlautere Mittel

Ein Anführer ist ein Mann (oder eine Frau) von Recht und Gesetz (bzw. Glauben), doch zuweilen muss sich auch der beste Anführer „anderer“ Mittel bedienen, um seine Ziele zu erreichen. Je nachdem wie tief er in seine Tasche greifen möchte, kann er sich dazu entweder irgendwelche gemeinen Schlitzohren suchen oder sich gleich an Meister-Schlitzohren wenden. Und wenn alle Stricke reißen, bleibt da immer noch der Orden der Mesiter...

Hat ein Wolf nicht genug Kupfer auf Tasche sich solche Hilfe leisten zu können, kann er dafür **keine** Schulden aufnehmen. Diese Leute arbeiten nicht für ein warmes Versprechen und einen Händedruck.

Und manchmal, in ganz seltenen Fällen, wurde auch schon gemunkelt, dass ein Anführer diese Leute auf

sich selbst oder seinen Wolf gehetzt habe. Aber das ist bestimmt nur Gerede. Doch möglich ... möglich ist das natürlich ...

Schlitzohren

Gemeine Schlitzohren können, gegen ein kleines Entgelt, ein beliebiges Besitztum aus einem Haus stehlen (wem das Haus gehört ist dabei egal) und entweder zu ihrem Auftraggeber bringen, der es dann einem seiner Häuser angliedert, oder anderswo verschwinden lassen (auf den Ablagestapel abwerfen).

Meister-Schlitzohren können dasselbe, vermögen es aber gar sich um zwei Besitztümer zu kümmern. Dabei können diese beiden Besitztümer aber auch aus verschiedenen Häusern stammen und an verschiedenen Orten enden.

Ein Besitz ist als solcher auf der Karte gekennzeichnet.

Der Mesiter-Orden

Mesiter können davon „überzeugt“ werden einen beliebigen Anführer oder beliebigen Wolf zu „missionieren“. Der auftraggebende Spieler muss dann mit einem Würfel würfeln und bei einer 3, 4, 5 oder 6 ist das Attentat gelungen. (Mit einem Mesiter ist nicht zu Spaß.) Beschäftigt der angegriffene Wolf oder Anführer einen Gardisten in seinem Haus, so erschwert das dem Mesiter seinen Auftrag und er ist nur bei einer 5 oder 6 erfolgreich. Ein Gardist gibt sein Leben für seinen Arbeitgeber, deswegen wird er nach jedem Attentat, ob erfolgreich oder nicht, aus dem Haus entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

(Mit einem Mesiter IST NICHT ZU SPASSEN!)

War das Attentat gegen einen Anführer erfolgreich, so werden er und sein ganzes Haus auf den Ablagestapel gelegt. Sollte er zu diesem Zeitpunkt Ratsvorsitzender gewesen sein, ist sein Sitz wieder frei geworden, d.h. die Karte wird wieder in die Tischmitte gelegt. Sollte ein Spieler mehr als 100 Kupfer angehäuft haben, so geht der Ratssitz natürlich direkt an diesen, siehe Ratsmitgliedschaft für Details. Sein Wolf wird geächtet, war er doch nicht in der Lage seinen Anführer zu beschützen.

War das Attentat gegen einen Wolf erfolgreich, so bleibt seine Karte liegen, aber alle Karten seines Hauses werden abgelegt. Ein Mesiter würde einen herzenstreuen Gefolgsmann nie töten (solange er nicht Hydracor verunglimpft), sondern ihm immer eine zweite Chance geben. Aber Strafe muss sein!

Ratsmitgliedschaft

Zu Beginn des Spieles oder aufgrund eines Kampfes oder Attentates kann der Ratssitz vakant sein. Es gibt zwei Möglichkeiten Ratsmitglied zu werden: Entweder ist man einfach der Erste, der sich als Ratsmitglied deklariert (wir sind hier immer noch in Condra) oder aber man ist der Erste, der über 100 Kupfer angehäuft hat. Der entsprechende Spieler legt sich die Karte einfach neben seinen Anführer. Dies bringt ihm das auf der Karte angegebene Zusatzeinkommen pro Runde, welches abhängig von der Spieleranzahl ist. Sollte der Ratssitz vakant sein und mehrere Spieler über 100 Kupfer besitzen, wird derjenige

Ratsmitglied, der am meisten Kupfer besitzt. Das Leben ist vieles, aber sicher nicht fair...

Wichtig: Ist man Ratsmitglied, so kann man jederzeit von anderen Spielern angegriffen werden, dabei ist es egal, ob man eine Burg besitzt oder nicht.

Akademieler

Anführer und Wölfe können durch verschiedene Akademieler unterstützt werden, deren Werte sich dann zum jeweiligen Haus hinzu addieren. Jedes Haus kann maximal einen Akademieler haben, d.h. jeder Spieler kann maximal zwei Akademiekarten vor sich liegen haben. (Mehr von der Sorte auf einem Haufen hält ja auch keiner aus...)

Gardisten

Anführer und Wölfe können auch Gardisten zu ihrem Schutz anheuern. Man weiß ja nie, wann der nächste Mesiter einem einen Besuch abstattet. Wird ein Wolf oder Vogt, der einen Gardisten beschäftigt, von einem Mesiter angegriffen, so ist dieser nur noch bei einem Wurf einer 5 oder 6 erfolgreich. Aber Mesiter sind keine Anfänger, d.h. Gardisten bezahlen ihren Einsatz immer mit dem Leben, müssen also ungeachtet dessen, ob das Attentat erfolgreich war oder nicht, immer auf den Ablagestapel abgeworfen werden. Die Anzahl an Gardisten pro Haus ist unbeschränkt.

Burgen

Ein Anführer, der etwas auf sich hält, besitzt natürlich auch eine Burg. Wölfe können sich so etwas nicht leisten.

Die Werte einer Burg addieren sich zu den Werten der Häuser hinzu, ihre Stärke dient aber natürlich nur der Verteidigung und darf bei Angriffen nicht hinzugezählt werden. Oder hat schon mal jemand von einem „Wandelnden Schloss“ gehört? Aber da der Besitz einer Burg in Condra selbst für Anführer ungewöhnlich ist, kann jeder Anführer maximal eine Burg gleichzeitig sein Eigen nennen. Außerdem besteht die Gefahr seine Burg nach einem verlorenen Kampf zu verlieren, siehe „Kampf“ für mehr Details.

Wichtig: Ist man im Besitz einer Burg, so kann man jederzeit von anderen Spielern angegriffen werden, dabei ist es egal, ob man Ratsmitglied ist oder nicht.

Besitz

Sowohl Anführer als auch Wölfe können verschiedene Statussymbole ihr Eigen nennen, deren Werte einfach zum jeweiligen Haus hinzu addiert werden können. Aber so etwas zieht natürlich auch Neider an und man kann sich sicher sein, wo ein kostbarer Besitz vorhanden ist, kann das nächste Schlitzohr nicht weit sein, um die Besitzverhältnisse zu „klären“. Auch Kämpfer zählen der Einfachheit halber als Besitz. Aber sie werden natürlich nicht einfach gestohlen, doch Erpressung, falsche Versprechungen und Ähnliches gehören zum angeborenen Repertoire der Schlitzohren...

Wichtig: Während jeder Anführer und jeder Wolf beliebig viel Besitz sein eigen nennen darf, so können sie jeweils nur fünf Kämpfer beschäftigen, schließlich müssen

diese ja auch essen, brauchen eine Unterkunft, Ausbilder, etc. etc. D.h. jeder Spieler kann insgesamt maximal 10 Kämpfer sein eigen nennen.

Schulden

Da es das höchste Ziel jedes Spielers ist möglichst viel Kupfer zu sammeln, kommen unerwartete Rechnungen oder „Altlasten“ höchst ungelegen. Sollte einem Anführer oder Wolf so etwas ins Haus geflattert kommen, gibt es drei Möglichkeiten darauf zu reagieren. Der Spieler kann ...

... mit seinem treuen Wolf ehrenvoll seine eigenen oder die Schulden seines Anführers begleichen.

... den Wolf oder Anführer mit der entsprechenden Aktionskarte als „Furathas Günstling“ benennen und so die Schuldlast reduzieren. Gezahlt werden muss natürlich noch immer etwas.

... seinen Wolf oder Anführer den Bankrott erklären lassen. Ein bankrotter Anführer ist natürlich in seinem Amt gescheitert und tritt zurück, d.h. die Anführer-Karte sowie alle Karten seines Hauses werden auf den Ablagestapel gelegt. Der Wolf ist von nun an geächtet, konnte er doch nicht einmal für die Schulden seines Herren einstehen. Erklärt hingegen ein Wolf seinen Bankrott, so verliert er zwar alle Akademieler, Kämpfer, Besitztümer, etc., es werden also alle Karten seines Hauses auf den Ablagestapel gelegt, sein bisher gesammeltes Kupfer behält er allerdings, denn es ist natürlich gut versteckt und man muss seinen Gläubigern ja nun auch nicht alles erzählen...

Sollte ein Spieler einen ihm folgenden Wolf eines anderen Spielers mit seinen Schulden konfrontieren, so ist die Gefolgschaft sofort aufgelöst und der Wolf wieder geächtet. Das geht ja wohl auch gar nicht, dass ein Wolf seinen Anführer mit den eigenen Schulden belastet...

Furathas Günstling

Sollte ein Spieler das Glück haben im Besitz dieser Karte zu sein, so kann er mögliches Unglück von seinem Anführer oder Wolf abwenden. „Furathas Günstling“ kann als Reaktion jederzeit gespielt werden, wenn der Spieler es für angemessen hält und zählt nie als Aktion. Es gibt zwei Situationen in denen diese Karte eingesetzt werden kann:

Muss der Spieler Schulden begleichen, so wird sich bei einem Günstling Furathas letztendlich herausstellen, dass die Rechnung doch nicht so hoch ist, wie zuerst angenommen.

Sollte der Spieler einen Kampf verlieren, so kann Furatha ihren Günstling davor bewahren sein Haus zu verlieren. Der Anführer behält also alle seine Karten **außer** wenn er im Besitz einer Burg ist, denn diese ist auf Ge-deih und Verderb dem Willen des Siegers ausgeliefert, siehe „Kampf“ für mehr Details. Furatha ist halt ein launisches Miststück ...

Wichtig: Einem Ratsmitglied würde Furatha niemals zur Seite stehen! Ein Spieler der im Besitz der Ratsmitgliedskarte ist, kann also die Karte „Furathas Günstling“ nicht einsetzen.

Helden Condras

„Auf das unseren Helden ein Denkmal gesetzt sei, dass wir alle immer und nicht nur im Herzen mit uns führen können!“

Idee:	Randwig Bregenz
Ausführung:	Ida Vielenstolz
Karten:	Ilayda Müller
Zeichnungen:	Dargur, Sohn des Argrimm Eberhardt Funkenschwall
Druck:	Die Tröte

Ermöglicht durch die finanzielle Unterstützung des Goldkrugs, des Hallers und der Tröte.

Exklusiver Vertrieb bei ausgesuchten Händlern, sowie durch den Goldkrug und den Haller.

Alle Abbildungen und Nennungen mit freundlicher Genehmigung des Hohen Rates zu Condra.



Alle Rechte vorbehalten, Condra anno XII n.d.S.

Kurzanleitung

Jeder einen Wolf und einen Start-Anführer

Sechs Würfel besorgen

Jeder einen Stift und Zettel

Ein Zug besteht aus

Kupfer verdienen

Kupferwerte der Karten zusammenzählen

Gefolgschaft bekommt die Hälfte

Geächtete bekommen nichts

Ratsmitglieder bekommen am Meisten

Macht einsetzen

Machtwerte der Karten zusammenzählen, eine Aktion pro
vollem Machtpunkt

Ziehen einer Karte vom Zugstapel

Ablegen einer Karte auf den Ablagestapel

das Ausspielen einer Karte von der Hand

ggf. eine Erklärung

bei Angriff ein Würfel pro vollem Stärkepunkt, höchster Wurf
gewinnt

Zug beenden

Immer schön deutlich ansagen

Gewonnen hat, wer als erstes die vereinbarte Menge Kupfer
sammelt, z.B. 400

Merke:

Max. eine Burg, nur Anführer

Max. ein Akademieler pro Haus (insgesamt also zwei)

Max. fünf Krieger pro Haus (insgesamt also zehn)

Sonstiger Besitz und Gardisten unbegrenzt