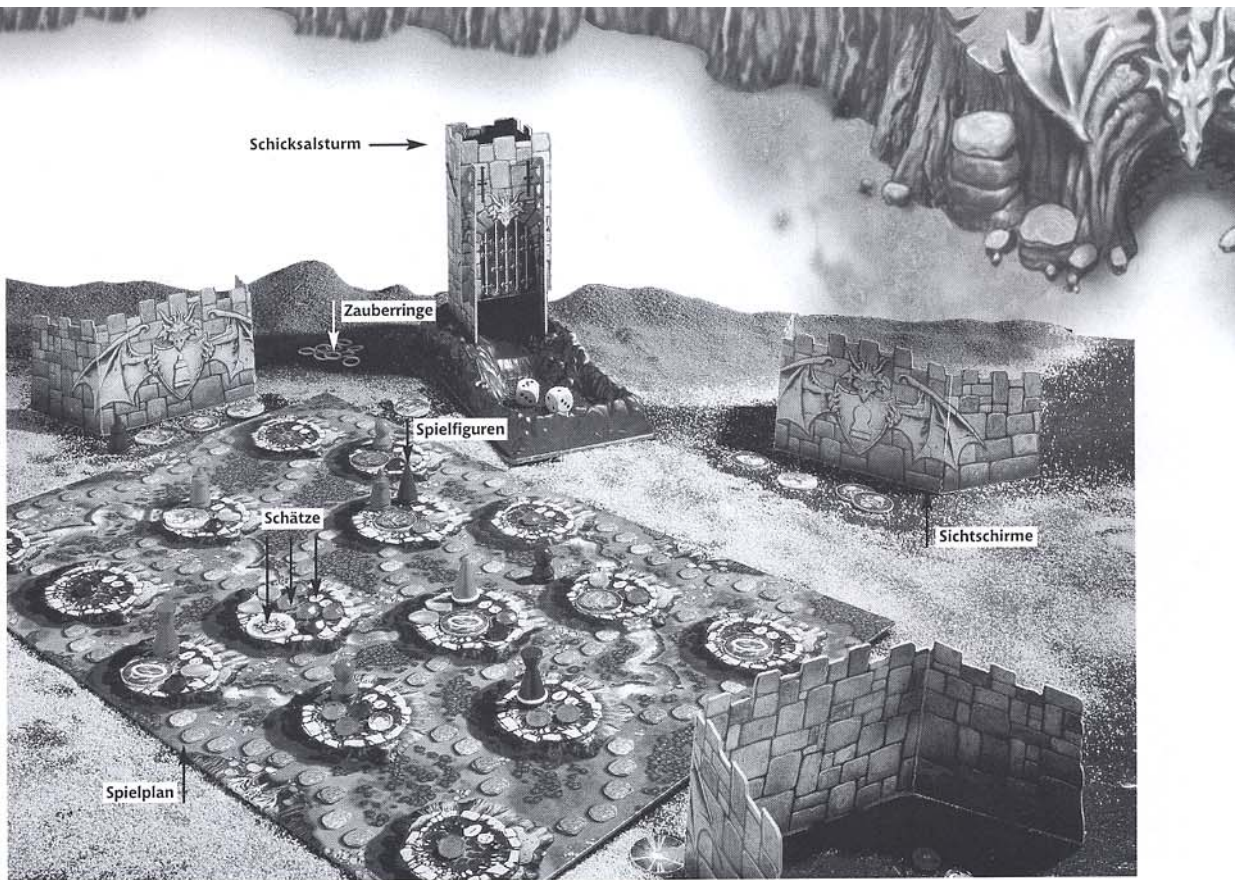


Drachtenland

Ein Familienspiel für 2-4 Spieler ab 9 Jahren
Autor: Reiner Knizia
Illustration: David Wyatt
Design: Kinetic / DE Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26 302 8

Ravensburger



INHALT

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren
- 12 weiße Zauberringe
- 4 Sichtschirme
- 2 Würfel
- 1 „Schicksalsturm“
- Schätze: 18 Dracheneier, 57 Edelsteine (je 16x Rot, Grün und Blau, 9x transparent), 28 Plättchen (je 6x „Bootsmann“ und „Kleiner Drache“, je 4x „Schnelle Schritte“ und „Neu Würfeln“, je 3x „Königsdrache“ und „Ring“, 2x „Magische Hand“)

SPIELIDEE

Aufregung im Drachenland! Die in den zahlreichen Vulkanen versteckten Schätze sind in Gefahr. Die Drachen bitten die Zwerge, Elfen, Menschen und Zauberer um Hilfe. Da die Zeit drängt – die Vulkane stehen kurz vor dem Ausbruch – machen sich die Gruppen

sofort auf den Weg. Jeder möchte erfolgreicher sein als der andere. So entwickelt sich ein spannender Wettstreit, in den auch immer wieder die geheimnisvolle Macht des Schicksalsturms eingreift, wodurch die einzelnen Helfer manchmal auch zu spät am gewünschten Ort sind.

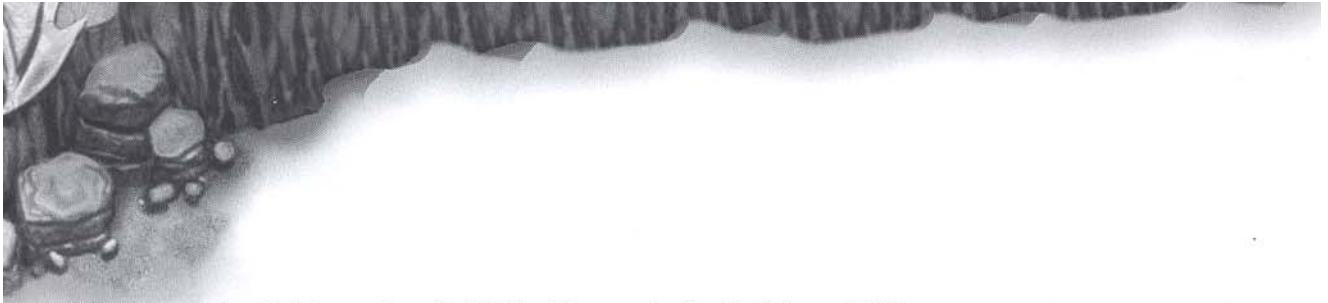
SPIELZIEL

Jeder Spieler führt eine Gruppe durch das Drachenland. Auf seinem Weg versucht er Dracheneier und Edelsteine einzusammeln. Dafür bekommt er Punkte.

Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Punkte besitzt.

VORBEREITUNG

Hinweis: Auf den folgenden Seiten wird das Spiel für 3 und 4 Personen beschrieben. Die Abweichungen für das Spiel mit 2 Personen befinden sich am Ende dieser Regel.

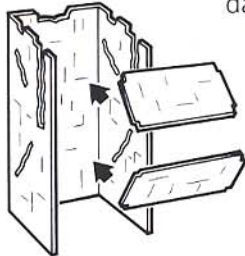


Vor dem ersten Spiel werden die Sichtschirme, Dracheneier, Plättchen und der Schicksalsturm vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

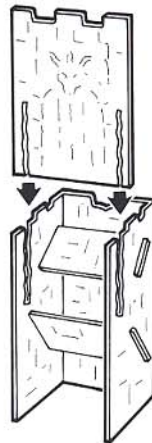
Der Turm wird vor jedem Spiel wie folgt zusammgebaut:

1. Die Schlitze ausbrechen.
(Nur vor dem ersten Spiel notwendig!)

2. Den Turm so biegen, dass die dunkle Seite nach innen zeigt.



3. Die beiden Tafeln in die ausgebrochenen Schlitze stecken.



4. Die Vorderseite (Tor) des Turms von oben in die Stanzschlitze der beiden Seitenteile stecken.



5. Den Turm in die Auffangschale stecken.



Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Der **Schicksalsturm** wird für alle erreichbar daneben gestellt.

Jeder Spieler erhält:

- 3 gleichförmige Spielfiguren in den Farben Rot, Grün und Blau,
- den mit seiner Spielfigur gekennzeichneten Sichtschirm und
- die 3 Plättchen „Kleiner Drache“, „Bootsmann“ und „Neu Würfeln“, die auf der Rückseite ebenfalls mit seiner Spielfigur gekennzeichnet sind.



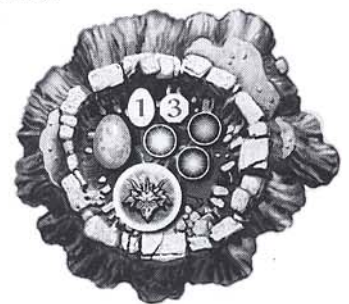
Die Spielfiguren und die offen liegenden Plättchen werden vor dem Sichtschirm platziert.

Wird zu dritt gespielt, bleiben die nicht benötigten Spielfiguren, der Sichtschirm und die 3 Plättchen in der Schachtel.

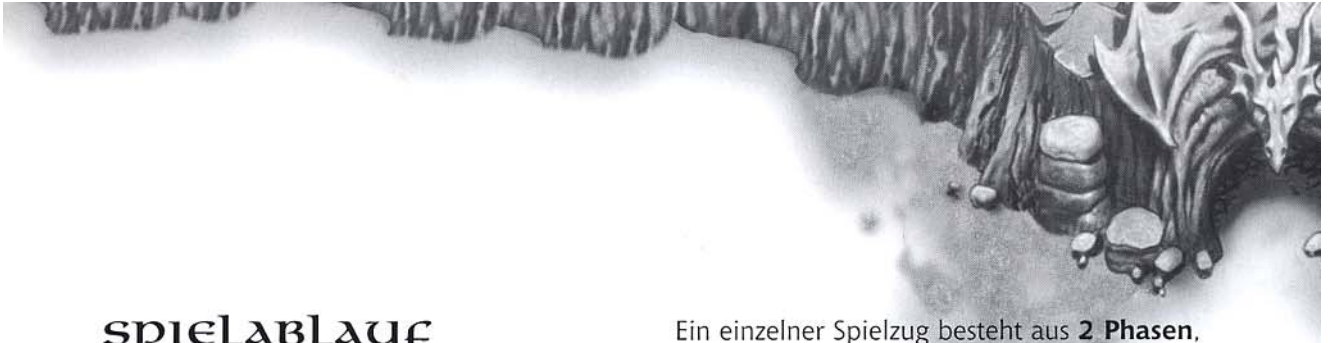
Die **Plättchen mit dem Drachen auf der Rückseite** werden verdeckt gemischt. Anschließend wird ein verdecktes Plättchen auf jeden Vulkan gelegt. Das überzählige Plättchen wird unbesehen in die Schachtel gelegt.

Zudem werden auf jeden Vulkan so viele **Dracheneier** und **Edelsteine** gelegt, wie dort angegeben ist.

Die Edelsteine werden zufällig verteilt, allerdings dürfen auf keinem Vulkan mehr als 2 Edelsteine derselben Farbe liegen.



Die **Würfel** und die **weißen Zauberringe** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Die erste Runde läuft folgendermaßen ab:

Der erste Spieler betritt mit einer seiner Figuren das Drachenland durch einen der 3 Eingänge und zieht seine Figur 1 Feld weit.



Der nächste Spieler wählt entweder den selben oder einen anderen Eingang und zieht eine seiner Figuren 2 Felder weit, dann der dritte Spieler 3 und der vierte Spieler 4 Felder. Die Eingänge zählen nicht als Felder. Hat jeder Spieler auf diese Weise seine erste Figur ins Spiel gebracht, beginnt das eigentliche Spiel.

Ab jetzt darf der Spieler am Zug würfeln und **genau 2** seiner 3 Spielfiguren (eine pro Würfel!) bewegen. In jeder Runde kann ein Spieler neu entscheiden, welche beiden Figuren er bewegen will. Er darf in seinem Zug nicht zweimal die selbe Figur bewegen.

Ist ein Spieler an der Reihe, führt er zuerst den Spielzug für eine Figur aus. Hat er diesen abgeschlossen, führt er anschließend den Spielzug für seine zweite Figur aus. Hat er auch diesen beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

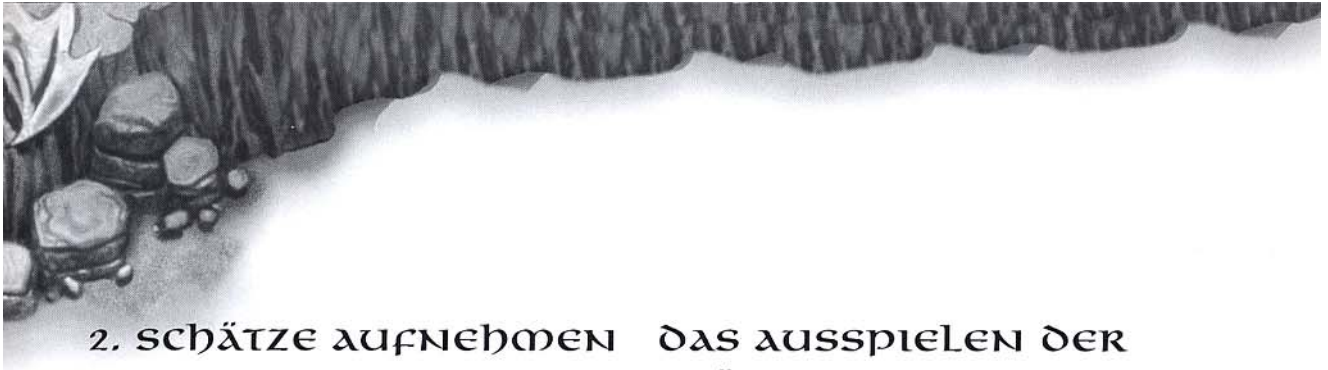
Ein einzelner Spielzug besteht aus **2 Phasen**, die in der angegebenen Reihenfolge durchzuführen sind:

1. **Bewegung**
2. **Schätze aufnehmen**

1. BEWEGUNG

Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel in den Schicksalsturm wirft. Anschließend entscheidet er sich für einen der zwei Würfel, nimmt ihn aus der Schale des Schicksalsturms heraus und bewegt eine seiner Figuren (= aktive Figur) entsprechend vorwärts. (Der zweite Würfel bleibt für die Bewegung der zweiten Spielfigur zunächst im Schicksalsturm liegen.) Hierbei gilt:

- Die Augenzahl muss nicht vollständig genutzt werden, nicht benötigte Würfelaugen verfallen.
- Eine Figur darf eine andere Figur überspringen. Auf einem Feld darf aber nie mehr als eine Figur stehen.
- Auf einem Vulkan dürfen beliebig viele Figuren stehen.
- Erreicht eine Figur einen Vulkan, auf dem sich ein **verdecktes Plättchen** befindet, wird dieses Plättchen **sofort** aufgedeckt. Damit endet die Bewegungsphase dieser Figur, die im Anschluss aber noch Schätze aufnehmen darf.
- Ein Vulkan auf dem ein Plättchen offen liegt oder bereits aufgenommen wurde, darf durchquert werden. Er zählt als ein Feld.
- Eine Figur darf das Drachenland nicht wieder verlassen, nachdem sie es betreten hat.



2. SCHÄTZE AUFNEHMEN

Auf ihrem Weg durch Drachenland sammeln die einzelnen Gruppen Schätze (Dracheneier, Edelsteine und Plättchen).

Hat ein Spieler die Bewegung seiner (aktiven) Figur auf einem Vulkan beendet, darf er dort Schätze aufnehmen. Er darf entweder:

- **alle** Edelsteine, die die selbe Farbe haben wie die Figur, mit der man auf dem Vulkan steht oder
 - **einen** transparenten Edelstein oder
 - **ein** Drachenei aufnehmen.
- Sollte ein Plättchen auf dem Vulkan liegen, erhält der Spieler dieses mit Aufnahme des Dracheneis automatisch dazu, es sei denn, es handelt sich um ein Königsdrachen- oder Ringplättchen (s.u.).

Die Dracheneier und Edelsteine werden immer **hinter** den Sichtschirm gelegt. Die aufgenommenen Plättchen werden **offen vor** den Sichtschirm gelegt.

Hinweise:

Befindet sich eine Figur bereits zu Beginn ihres Zuges auf einem Vulkan, darf der Spieler einen Würfel verfallen und die Figur stehen lassen, und, wie oben beschrieben, Schätze aufnehmen.

Da immer nur 2 Figuren bewegt werden dürfen (pro Würfel eine Figur!), kann mit der dritten (passiven) Figur weder gezogen noch Schätze aufgenommen werden, auch wenn diese Figur auf einem Vulkan stehen sollte!

DAS AUSSPIELEN DER PLÄTTCHEN

Man unterscheidet zwischen Plättchen, die nur in der **ersten Phase** eines Spielzugs gespielt werden (**Neu Würfeln, Bootsmann, Schnelle Schritte, Königsdrachen, Drachen**) und solchen, die nur in der **zweiten Phase** gespielt werden dürfen (**Magische Hand, Ring**).

Die Plättchen dürfen in den entsprechenden Phasen in beliebiger Anzahl und Kombination ausgespielt werden. Die ausgespielten Plättchen müssen sich jedoch auf die gerade aktive Figur beziehen.

Die ausgespielten Plättchen kommen – mit Ausnahme der Ringe und der Königsdrachen – aus dem Spiel. Ringe und Königsdrachen können von allen Spielern mehrfach genutzt werden.

DIE BEDEUTUNG DER PLÄTTCHEN

DIE PLÄTTCHEN DER ERSTEN PHASE

NEU WÜRFELN

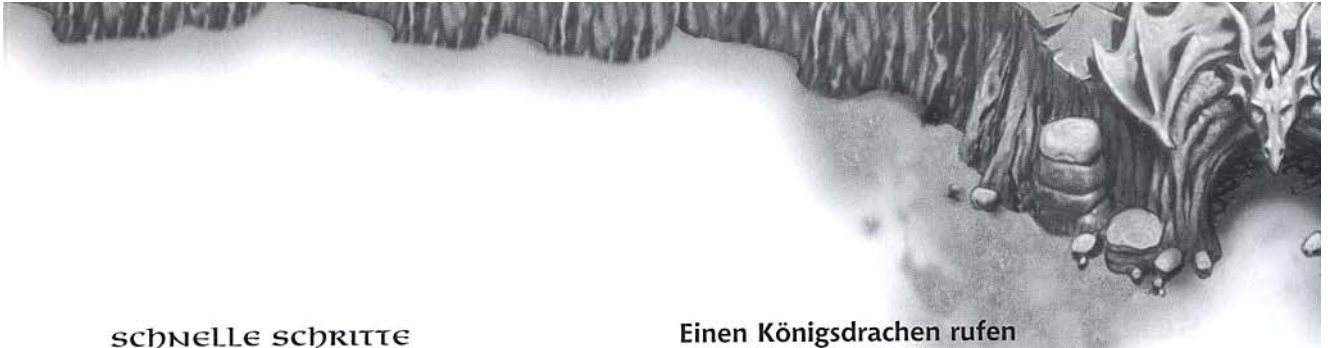
Dieses Plättchen berechtigt einen Spieler zu Beginn der ersten Phase einen eigenen Wurf als ungültig zu erklären und beide Würfel erneut in den Turm zu werfen.



BOOTSMANN

Mit dem Bootsmann kann ein Spieler eine eigene Figur von einem Vulkan über einen angrenzenden Fluss oder Wasserfall auf einen benachbarten Vulkan ziehen.





SCHNELLE SCHRITTE

Durch Einsetzen dieses Plättchens darf eine aktive Figur bis zu 3 zusätzliche Felder vorrücken.



KÖNIGSDRACHE

Königsdrachen bleiben nach ihrem Aufdecken solange auf diesem Vulkan liegen, bis eine Spielfigur mit ihnen fliegt bzw. zunächst zu sich ruft. Sie fliegen nur von Vulkan zu Vulkan, niemals auf andere Felder. Es gibt je einen Königsdrachen in den Farben Rot, Grün und Blau.



Mit einem Königsdrachen fliegen

Unter folgenden 3 Voraussetzungen kann eine Spielfigur mit einem Königsdrachen fliegen:

1. Sie muss die selbe Farbe wie der Königsdrache haben.
2. Sie muss sich auf dem selben Vulkan wie der Königsdrache befinden.
3. Der Spieler muss eine gewürfelte „4“ zur Verfügung haben.

Anstatt eine Figur entsprechend dem Würfel zu ziehen, legt der Spieler einen Würfel mit der „4“ beiseite und bewegt seine Figur zusammen mit dem Königsdrachen auf einen beliebigen anderen Vulkan.

Beispiel: Ein Spieler steht mit seiner roten Figur auf einem Vulkan, auf dem sich auch der rote Königsdrachen befindet. Er nutzt eine gewürfelte „4“ und zieht seine rote Figur zusammen mit dem roten Königsdrachen auf einen anderen Vulkan, um dort zwei rote Edelsteine aufzunehmen.

Einen Königsdrachen rufen

Ein Spieler kann eine gewürfelte „4“ auch dazu verwenden, einen Königsdrachen zu seiner gleichfarbigen Figur zu rufen. Auch in diesem Fall darf der Spieler auf dem Vulkan, auf dem diese Figur steht, anschließend einen Schatz aufnehmen.

Beispiel: Ein Spieler steht mit seiner blauen Figur auf einem Vulkan, auf dem noch ein blauer Edelstein liegt. Er nutzt seine „4“, um den blauen Königsdrachen zu seiner blauen Figur zu ziehen und gleichzeitig einen blauen Edelstein aufzunehmen.

KLEINER DRACHE

Wie eine „4“, hilft der Kleine Drache einem Spieler, einen Königsdrachen zu seiner gleichfarbigen Figur zu rufen oder, sollte sich der gleichfarbige Königsdrachen auf dem selben Vulkan befinden, mit ihm auf einen anderen Vulkan zu fliegen.



Der Kleine Drache erlaubt einem Spieler **nicht**, eine Figur 4 Felder weit zu ziehen!

Beispiel: Einem Spieler steht in seinem Zug noch eine „4“ zur Verfügung. Er ruft den grünen Königsdrachen zu seiner grünen Figur. Anschließend spielt er den Kleinen Drachen aus, der ihm erlaubt, seine grüne Figur und den Königsdrachen auf einen anderen Vulkan zu ziehen.

DIE PLÄTTCHEN DER ZWEITEN PHASE

MAGISCHE HAND

Dieses Plättchen berechtigt einen Spieler, einmal weitere Schätze in dem Vulkan aufzunehmen, auf dem sich seine Figur befindet.





RING

Ringplättchen bleiben nach ihrem Aufdecken bis zum Spielende offen auf dem Vulkan liegen. Nur auf den Vulkanen, auf denen ein Ringplättchen liegt, können die Figuren, die weißen Zauberringe erhalten.



Steht ein Spieler mit seiner Figur auf einem Vulkan, auf dem ein Ringplättchen liegt, kann er sich in Phase 2 entscheiden – anstatt Schätze aufzunehmen – einen weißen Zauberring über diese Figur zu ziehen. Jede Figur kann nur einen Zauberring tragen.



Wichtig: Ist eine Spielfigur am Spielende ohne Ring, darf der betroffene Spieler die Edelsteine dieser Farbe nicht werten!

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort, wenn das letzte **Drachenei** vom Spielplan genommen wird.

Hat nun ein Spieler eine Figur, die keinen Zauberring trägt, muss er alle Edelsteine dieser Farbe abgeben, sie werden nicht gewertet.

Jetzt ermittelt jeder Spieler seine Punkte.

Ein kompletter Satz, bestehend aus einem Drachenei, einem roten, einem blauen und einem grünen Edelstein, bringt 10 Punkte. Transparente Edelsteine können als Joker anstelle **jedes** beliebigen farbigen Edelsteins verwendet werden (siehe Beispiel Spieler A).

Jedes weitere Drachenei und jeder weitere Edelstein zählt einen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten, gewinnt das Spiel.

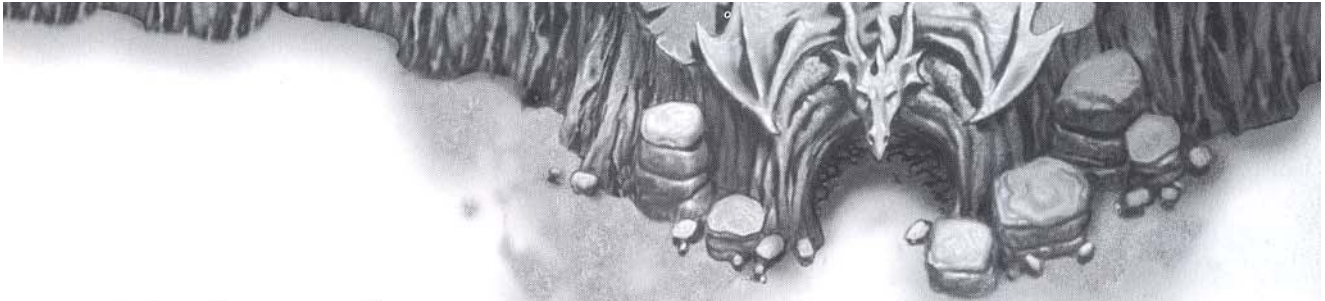
BEISPIEL SPIELER A	PUNKTE
	10
	10
	10
	10
	3
	2
	0

BEISPIEL SPIELER B	PUNKTE
	10
	10
	10
	10
	2
	1

R = Rot B = Blau G = Grün T = Transparent

Die grüne Figur von Spieler A trägt am Spielende keinen Zauberring. Somit gehen seine grünen Edelsteine nicht in die Wertung ein. Da er aber seine transparenten Edelsteine (Joker) einer Farbe seiner Wahl zuordnen kann, kommt er auf 45 Punkte und gewinnt das Spiel. Spieler B erreicht nur 43 Punkte.





SPIELREGEL FÜR 2 SPIELER

Die Regeln für 2 Spieler sind – bis auf die folgenden Abweichungen – die selben, wie die für 3 und 4 Spieler:

- Auf jeden Vulkan wird nur ein Drachenei gelegt. Die 3 übrigen Dracheneier werden nicht benötigt.
- Der Startspieler beginnt die erste Runde, indem er eine seiner Figuren 2 Felder weit auf den Spielplan bewegt. Der zweite Spieler bewegt eine seiner Figuren anschließend 4 Felder weit. In den folgenden Runden würfeln die Spieler wie oben beschrieben.

ABWECHSLUNG GEFÄLLIG?

Variante 1: Auf einem Vulkan dürfen nun beliebig viele Edelsteine der selben Farbe liegen.

Variante 2: Es wird ohne Sichtschirme gespielt.

Autor und Verlag danken den zahlreichen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere David Farquhar, Chris Bowyer, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Ivan Towlson.

DER URSPRUNG DES SCHICKSALSTURMS

Das in diesem Spiel als Schicksalsturm bezeichnete Spielgerät ist in der Historie als Würfelturm bekannt.

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Erfunden wurde der Würfelturm von den Römern, die uns als geniale Strategen, hervorragende Ingenieure und perfekte Organisatoren bereits bekannt sind. Wie man heute weiß, waren sie aber auch begeisterte Spieler. Vor allem das Würfeln hatte es ihnen angetan, besonders dann, wenn es um hohe Einsätze ging.

Da es auch schon zu dieser Zeit Würfeln gab, die ganz gezielt bestimmte Zahlen werfen konnten, lösten die Römer dieses Problem mit einem ebenso schönen wie praktischen Spielgerät – dem Würfelturm. Es handelte sich dabei um einen im unteren Teil der Vorderseite offenen viereckigen Turm aus Holz oder Metall, in dessen Inneren Treppen so angeordnet waren, dass oben hineingeworfene Würfel zunächst über die Treppen rollten, bevor sie unten herauspurzelten.

Ein einzigartiges Exemplar, sehr wahrscheinlich zwischen 367 – 369 hergestellt, wurde vor ca. 17 Jahren in der Nähe von Vettweiß/Fritzheim im Kreis Düren gefunden und befindet sich heute im Rheinischen Landesmuseum Bonn.

Leider verschwand der Würfelturm nach der Antike aus dem Gedächtnis. In der jüngeren Vergangenheit ist er aber u.a. im Verlag Kuhlmann-Geschichtsspiele, Hannover, wieder aufgetaucht. Dieser als mittelalterlicher Befestigungsturm gestaltete Würfelturm diente als Vorbild für den in diesem Spiel verwendeten Schicksalsturm.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger