

Leo Colovini

# MOUNT DRAGO



# MOUNT DRAGO

Ein abenteuerlicher Wettlauf von Leo Colovini für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

## Spielmaterial



10 Drachen



10 Drachenreitersteine  
(je 2 pro Symbol)



110 Spielkarten



1 doppelseitiger Spielplan

## Spielgeschichte

Jedes Jahr findet im Reich der Drachen der große Wettstreit der Drachenreiter statt. Jeder Drachenreiter misst sich dabei mit seinesgleichen beim großen Rennen auf den Gipfel des höchsten Berges, den Mount Drago. Für dieses Wettrennen werden 10 wilde Drachen am Fuße des Berges zusammen getrieben. Anschließend treiben die 5 besten Drachenreiter des Landes die Drachen zum Gipfel. Wer bei diesem Rennen auf den Mount Drago die meisten Punkte sammelt, ist unbestritten der beste Drachenreiter im ganzen Land.

## Spielziel

Die Spieler reiten auf wechselnden Drachen zum Gipfel des Mount Drago hinauf. Dazu spielen sie Karten der entsprechenden Drachen aus. Aber ob es der richtige Drache ist, sieht man erst, wenn es zu einer Wertung kommt, denn die Wertungen sorgen für die zum Spielsieg nötigen Punkte. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Je nach Mitspielerzahl wird die Spielplanseite für 2-3 Spieler oder für 4-5 Spieler verwendet und der Spielplan mit der entsprechend markierten Seite in die Tischmitte gelegt.



Startfeld

Zu Beginn des Spieles werden alle 10 Drachen unten links auf das Startfeld gestellt – die Farben der Drachen dienen nur zur Unterscheidung der Drachen und entsprechen den Farben der Spielkarten. Es sind **keine** Spielerfarben. Statt dessen sucht sich jeder ein Drachensymbol aus und nimmt sich die zugehörigen beiden Drachenreitersteine aus dem Vorrat. Einen Stein legt er vor sich ab, den anderen legt er auf das Feld 0 der Siegpunktleiste. Mit ihm werden seine Siegpunkte angezeigt. Jeder Spieler nimmt sich eine unterschiedlich farbige Drachenkarte und legt sie offen vor sich ab (Zahlenwert unwichtig). Die vor den Spielern ausliegenden Karten zeigen an, welcher Spieler aktuell

welchen Drachen reitet. Die Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel bereitgelegt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. In seinem Zug muss der Spieler, der an der Reihe ist, folgende Punkte nacheinander durchführen:

1. Karte spielen - Drachen bewegen

2. Drachenwechsel

3a. Wertung

3b. ggf. Karte(n) nachziehen

### 1. Karte spielen - Drachen bewegen

In seinem Zug darf ein Spieler immer nur eine Karte ausspielen. Die Farbe der ausgespielten Karte bestimmt den Drachen, der bewegt wird. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Felder der Drache in Richtung Gipfel gezogen wird. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Drachen stehen.

Ein Spieler **kann jeden Drachen bewegen. Auch Drachen, die anderen Spielern gehören.**

### 2. Drachenwechsel

Beim Ausspielen kann es zu folgenden Situationen kommen:

- Der Spieler spielt eine Karte in einer Farbe aus, die **ein anderer Spieler** vor sich ausliegen hat. In diesem Fall legt er seine ausgespielte Karte **unter** seine offen ausliegende Karte. Die vor den Mitspielern ausliegenden Drachenkarten bleiben immer unberührt.
- Der Spieler spielt eine Karte in einer Farbe aus, die **kein anderer Spieler** vor sich liegen hat. Dann muss er die **neu ausgespielte Karte offen oben** auf seine ausliegende Karte ablegen. Durch das Ausspielen einer Farbe, die kein Mitspieler vor sich liegen hat, wechselt ein Spieler also den Drachen, den er aktuell reitet.

Ein Spieler kann immer nur einen Drachen reiten. Daher ist vor jedem Spieler **immer nur eine offene Karte** zu sehen.

*Beispiel: Lukas spielt eine blaue 1 aus und bewegt damit den blauen Drachen 1 Feld vorwärts. Da kein anderer Spieler eine blaue Karte vor sich liegen hat, legt er seine blaue Drachen-Karte auf die rote Drachen-Karte, die noch aus einer der Vorrunden offen vor ihm liegt.*



**Ausnahme:** Beim Bewegen von Drachen, die **keinem Spieler gehören und an hinterster Position auf dem Weg stehen**, kann sich der Spieler **entscheiden**, ob er ab sofort diesen Drachen **reiten will oder nicht**. Möchte er den Drachen nicht reiten, so bleibt die aktuell ausliegende Karte vor dem Spieler liegen und die neu ausgespielte Karte kommt unter seine offene Karte. Der entsprechende Drache wird aber ganz normal gezogen.

*Beispiel:* Der schwarze und der weiße Drache befinden sich an letzter Position. Lukas bewegt den schwarzen Drachen um 4 Felder vorwärts. Da es einer der letzten Drachen ist, kann Lukas sich entscheiden: Entweder er übernimmt die Farbe und legt die schwarze Karte auf seine blaue, oder er behält seine blaue Karte und legt die schwarze Karte ab. Er entscheidet sich, die blaue Drachen-Karte zu behalten und legt die schwarze 4 unter seine blaue Karte.



### 3a. Wertung

Immer wenn ein Drache auf ein **blaues oder grünes Feld** gezogen wurde, kommt es zu einer Wertung. Die Art der Wertung hängt von der Farbe des Feldes ab, auf die der Drachen gezogen wurde.



**Blaues Feld = Kleine Wertung:** Wird ein Drache auf ein blaues Feld gezogen, gibt es eine kleine Wertung. Dabei werden **alle Drachen** gewertet, die **auf einem Feld** stehen, dessen Zahl **3 oder niedriger** ist.

Die Drachen bringen ihren Reitern so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf dem Feld, auf dem der Drache steht, angibt. Die Drachenreitersteine werden um diese Zahl auf der Siegpunkteleiste vorwärts gezogen. Alle Spieler, deren Drachen auf einem **Feld mit einer höheren Zahl** stehen, bekommen **keine Punkte**. Drachen die auf dem Startfeld stehen bringen 0 Siegpunkte.

*Beispiel:* Lukas spielt eine schwarze 4 aus und zieht damit den schwarzen Drachen von Nina auf ein blaues Feld, wodurch es zu einer kleinen Wertung kommt. Da sein blauer Drache auf einem 3er-Feld steht, zieht er seinen Drachenreiterstein um 3 Felder vorwärts. Ninas Stein wird um 2 Felder weiter gezogen, da ihr schwarzer Drache inzwischen auf dem 2er-Feld steht. Marias weißer Drache steht auf einem 6er-Feld. Sie geht bei dieser Wertung leer aus. Ihr Drachenreiterstein wird nicht bewegt.





**Grünes Feld = Große Wertung:** Wird ein Drache auf ein grünes Feld gezogen, gibt es eine große Wertung. Dabei **werden alle Drachen gewertet**. Das bedeutet, dass alle Spieler so viele Punkte erhalten, wie das Feld anzeigt, auf dem ihr Drache steht. Die Drachenreitersteine werden um diese Zahl auf der Siegpunkteleiste vorwärts gezogen.

*Beispiel: Marie bewegt den blauen Drachen um 3 Felder vorwärts. Da Lukas bereits eine blaue Karte vor sich liegen hat, kommt Maries Karte unter ihre weiße Karte. Dadurch, dass der blaue Drache auf das grüne Feld gezogen wurde, kommt es zu einer großen Wertung. Marie bekommt für ihren weißen Drachen 6 Punkte und Lukas für seinen blauen 4 Punkte. Nina erhält für ihren schwarzen Drachen wieder 2 Punkte.*



Jedes Mal, wenn ein **neuer Drache** auf eines der vier Gipffelder gezogen wird, gibt es eine **große Wertung**. Würde der Drache über das letzte Feld hinaus ziehen müssen, verfallen diese überzähligen Bewegungspunkte. Drachen dürfen auf den Gipffeldern ganz normal bewegt werden. Allerdings haben die Spieler auch die Möglichkeit beliebig viele Karten von Drachen, die auf einem Gipffeld stehen, abzuwerfen, bevor sie Karten nachziehen.

### 3b. ggf. Karte(n) nachziehen

- Der Spieler hat **keine Wertung** ausgelöst. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler so viele Karten vom Zugstapel nach, bis er wieder **6 Karten auf der Hand** hat. Sollte der Zugstapel leer sein, werden von allen Spielern die Ablagestapel (bis auf die oberste Karte) gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.
- Der Spieler hat **eine Wertung** ausgelöst. Der Spieler darf **keine Karten nach ziehen**. (Es kann vorkommen, dass ein Spieler in mehreren aufeinander folgenden Runden Wertungen auslöst. Ein Spieler, der z.B. 4 Runden nacheinander eine Wertung ausgelöst hat, hat anschließend nur noch 2 Karten auf der Hand.)

Ein Spieler darf erst wieder Karten nachziehen, wenn er einen ganz **normalen Zug ohne Wertung** ausgeführt hat.

Sonderfall: Sofern ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat, darf er, unabhängig davon, ob er damit eine Wertung auslöst oder nicht, seine Hand sofort wieder auf 6 Karten auffüllen.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald **der dritte Drache** auf ein Gipffeld gezogen und die große Wertung durchgeführt wurde. Die laufende Runde wird nicht zu Ende gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

# MOUNT DRAGO

Une course passionnante de Leo Colovini pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

## Contenu



10 dragons



10 pions de cavalier  
(2 pour chaque symbole)



110 cartes



1 plateau de jeu imprimé  
des deux côtés

## Histoire

Au Royaume des Dragons se déroule chaque année la plus importante des compétitions pour ceux qui savent chevaucher un dragon. A cette occasion, les cavaliers se mesurent à leurs semblables lors d'une grande course vers le sommet de la plus haute montagne du royaume, le Mount Drago. Dix dragons sauvages commencent la course au pied de la montagne. Les cinq meilleurs cavaliers du pays mèneront les dragons jusqu'au sommet. Celui qui récoltera le plus de points au cours de cette chevauchée vers le Mount Drago sera sans conteste le meilleur cavalier du Royaume des Dragons.

## But du jeu

Les cavaliers chevauchent successivement plusieurs dragons jusqu'au sommet du Mount Drago. Pour ce faire, ils jouent la carte du dragon correspondant. On ne sait si on a choisi le bon dragon que lorsqu'une évaluation a lieu : les évaluations permettent de récolter les points nécessaires pour gagner. C'est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie qui gagne.

## Préparatifs

En fonction du nombre de joueurs, on utilise le côté du plateau de jeu pour 2-3 joueurs ou celui pour 4-5 joueurs. Le plateau de jeu est placé du côté correspondant, au milieu de la table.



Case départ

Au début de la partie, on place les 10 dragons sur la case départ, en bas à gauche du plateau. Les différentes couleurs des dragons servent seulement à distinguer les dragons et correspondent aux couleurs des cartes. Les joueurs **n'ont pas besoin de choisir une couleur**. Chaque joueur choisit en revanche un symbole de dragon et prend dans la réserve les deux pions de cavalier correspondants. Il pose un pion devant lui et place l'autre sur la case 0 du compteur de points. Ce pion indiquera les points de victoire récoltés au cours de la partie. Chaque joueur prend une carte d'une couleur différente et la place devant

lui sur la table, face visible (le chiffre n'a pas d'importance). Les cartes placées devant les joueurs indiquent quel dragon est actuellement chevauché par quel joueur. On mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 6 cartes, face cachée, qu'il prend en main. On constitue une pile avec les cartes restantes, face cachée : ce sera la pioche.

## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit exécuter les actions suivantes, l'une après l'autre :



1. Jouer une carte - déplacer le dragon

2. Changer de dragon

3a. Evaluation

3b. Piocher une ou plusieurs carte(s) si nécessaire

### 1. Jouer une carte - déplacer le dragon

Le joueur dont c'est le tour **ne peut jouer qu'une seule carte**. La couleur de la carte jouée détermine le dragon qu'on va déplacer. Le chiffre sur la carte indique le nombre de cases dont on fait avancer le dragon en direction du sommet. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une même case.

Un joueur **peut déplacer le dragon qu'il souhaite, même un dragon qui appartient actuellement à un autre joueur**.

### 2. Changer de dragon

Les situations suivantes peuvent se produire :

- Le joueur joue une carte d'une couleur qu'**un autre joueur** a devant lui. Dans ce cas, il place la carte jouée **en dessous** de sa carte qui se trouve face visible. Les cartes de dragon placées devant les autres joueurs restent à leur place.
- Le joueur joue une carte d'une couleur qu'**aucun autre joueur** n'a devant lui. Dans ce cas, il doit poser **la nouvelle carte qu'il joue** sur la carte qui se trouve devant lui, **face visible**. En jouant une carte d'une couleur qu'aucun autre joueur n'a devant lui, le joueur change donc de dragon pour en chevaucher un autre.

Mais un joueur ne peut chevaucher qu'un seul dragon à la fois : il ne peut y avoir qu'**une seule carte face visible** devant chaque joueur.

*Exemple : Lucas joue une carte bleue « 1 » et déplace par conséquent le dragon bleu d'1 case vers l'avant. Comme aucun autre joueur n'a de carte bleue devant lui, il place sa carte bleue sur la carte rouge qu'il avait posée devant lui lors d'un tour précédent, face visible.*



**Exception :** Si le dragon qui doit être déplacé **n'appartient à aucun joueur et se trouve en dernière position sur le parcours**, le joueur peut **décider s'il veut ou non** chevaucher ce dragon à partir de maintenant. S'il ne souhaite pas chevaucher ce dragon, il place la nouvelle carte qu'il vient de jouer sous sa carte visible. Mais le dragon correspondant à cette carte est déplacé normalement.

*Exemple :* Le dragon noir et le dragon blanc se trouvent en dernière position. Lucas déplace le dragon noir de 4 cases vers l'avant. Comme c'était l'un des derniers dragons, Lucas a le choix : soit il opte pour cette nouvelle couleur et place la carte noire en dessus de sa carte bleue, soit il conserve sa carte bleue et défausse la carte noire. Il décide de conserver la carte bleue et place donc la carte noire « 4 » en dessous de sa carte bleue.



### 3a. Evaluation

A chaque fois qu'un dragon arrive sur une **case bleue ou verte**, on procède à une évaluation. Le type d'évaluation dépend de la couleur de la case sur laquelle le dragon s'arrête.



**Case bleue = petite évaluation :** quand un dragon s'arrête sur une case bleue, on procède à une petite évaluation. **Tous les dragons** qui se trouvent **sur une case indiquant 3 ou un chiffre inférieur** sont évalués.

Les dragons rapportent à leurs cavaliers respectifs le nombre de points indiqué sur la case où ils se trouvent. On avance les pions des cavaliers du nombre de points correspondant sur le compteur de points. Tous les joueurs dont le dragon se trouve sur une **case indiquant un chiffre supérieur à 3** ne reçoivent **pas de point**. Les dragons qui se trouvent sur la case départ ne rapportent aucun point.

*Exemple :* Lucas joue une carte noire « 4 » et avance par conséquent le dragon noir de Nina. Celui-ci arrive sur une case bleue, on procède donc à une petite évaluation. Comme son dragon bleu se trouve sur une case « 3 », Lucas avance son pion de cavalier de 3 cases. Nina avance son pion de 2 cases, car son dragon noir se trouve à présent sur une case « 2 ». Le dragon blanc de Marie se trouve sur une case « 6 ». Cette évaluation ne lui rapporte aucun point. Elle ne doit pas déplacer son pion sur le compteur de points.







**Case verte = évaluation générale :** quand un dragon s'arrête sur une case verte, on procède à une évaluation générale. **Tous les dragons sont évalués**, c'est-à-dire que tous les joueurs reçoivent le nombre de points indiqué sur la case où se trouve leur dragon. On avance les pions des cavaliers du nombre de points correspondant sur le compteur de points.

*Exemple : Marie avance le dragon bleu de 3 cases. Comme Lucas a déjà une carte bleue devant lui, Marie doit placer sa carte bleue en dessous de sa carte blanche. Le dragon bleu est arrivé sur une case verte, on procède donc à une évaluation générale. Marie reçoit 6 points pour son dragon blanc et Lucas reçoit 4 points pour son dragon bleu. Nina reçoit 2 points pour son dragon noir qui se trouve toujours sur une case « 2 ».*



### Cases du sommet

A chaque fois qu'un **nouveau dragon** arrive sur l'une des quatre cases du sommet, on procède à une **évaluation générale**. Si le dragon déplacé doit arriver au-delà de la fin du parcours, il s'arrête sur la dernière case.

Sur les cases du sommet, les dragons sont déplacés normalement. Toutefois, les joueurs ont aussi la possibilité de se défausser d'autant de cartes correspondant à des dragons positionnés sur une case du sommet qu'ils le

souhaitent, avant de piocher des cartes pour compléter leur main.

### 3b. Piocher une ou plusieurs carte(s) si nécessaire

- Si les actions du joueur **n'ont pas entraîné d'évaluation** : à la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau **6 cartes en main**. Si la pioche est vide, les cartes ramassées par tous les joueurs sont rassemblées (à part la carte se trouvant tout à fait en haut), bien mélangées et empilées pour servir de nouvelle pioche.
- Si les actions du joueur ont entraîné **une évaluation** : le joueur **ne peut pas piocher de carte**. (Il peut arriver que les actions d'un joueur entraînent une évaluation au cours de plusieurs tours successifs. Par exemple, un joueur dont les actions entraînent une évaluation pendant 4 tours de suite n'a plus que 2 cartes en main au bout de ces 4 tours.)

Un joueur ne peut piocher des cartes que quand il vient de jouer **normalement, sans évaluation** et termine son tour.

Cas particulier : Lorsqu'un joueur vient de jouer sa dernière carte, il peut aussitôt piocher des cartes pour en avoir à nouveau 6 en main, indépendamment du fait que la carte jouée ait entraîné une évaluation ou non.

### Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un dragon est le **troisième** à arriver sur une case du sommet. Une fois qu'on a procédé à l'évaluation générale correspondante, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

# MOUNT DRAGO

Un'avventurosa gara per 2-5 cavalieri di draghi dagli 8 anni in su. Di Leo Colovini

## Contenuto



10 draghi



10 segnalini cavaliere  
(2 per ogni simbolo)



110 carte drago



1 tavoliere stampato  
su ambo i lati

## La storia

Nel regno dei draghi ogni anno si svolge una grande gara tra i più famosi cavalieri di draghi. Ognuno compete con i suoi pari nella grande corsa verso la vetta del monte più alto, Mount Drago. Per l'occasione, ai piedi del monte, vengono radunati 10 ferocissimi draghi ai piedi del monte, che i cavalieri dovranno condurre alla vetta. Il cavaliere che, durante la corsa, realizzerà il miglior punteggio diverrà Primo Cavaliere dei draghi di tutto il regno.

## Scopo del gioco

In questa particolare gara i cavalieri non restano sempre in groppa a un solo drago. Giocando le carte drago i cavalieri possono infatti salire su qualsiasi drago. Lo scopo inoltre non è raggiungere per primi la vetta, ma trovarsi sul drago giusto quando vi sono le valutazioni dei giudici, perché è proprio in quel momento che si ottengono i punti necessari per la vittoria.

## Preparativi

Piazzare il tavoliere al centro del tavolo, aperto sul lato corrispondente al numero di giocatori (quello per 2-3 o quello per 4-5 giocatori).

Piazzare i 10 draghi sulla casella di partenza in fondo a sinistra – i colori dei draghi servono solo a distinguerli e corrispondono ai colori delle carte drago. I colori **non corrispondono** ai giocatori.



### Casella di partenza



Ogni giocatore sceglie un simbolo e prende i due rispettivi segnalini cavaliere. Ne tiene uno davanti a sé e piazza l'altro sulla casella 0 della scala segnapunti. Servirà a tener conto del suo punteggio.

Infine si mescolano le carte drago. Ogni giocatore ne riceve 6 coperte che tiene in mano. Le carte restanti formano il mazzo di gioco, coperto.

Ognuno riceve inoltre un'ulteriore carta che piazza davanti a sé scoperta. Se un giocatore riceve una carta di un colore corrispondente alla carta di un altro, la scarta e ripesca finché non

trova una carta di colore diverso. Questa carta indica il drago che il giocatore controlla all'inizio della partita. Le carte che ciascun giocatore giocherà durante il gioco, andranno impilate sopra o sotto questa prima carta.

## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno, in senso orario, a partire dal giocatore più giovane. Il turno consiste nelle seguenti fasi:

1. **Giocare una carta e muovere un drago**
2. **Cambiare o mantenere il proprio drago**
- 3a. **Valutazione**
- 3b. **Ripescare**

### 1. Giocare una carta e muovere un drago

Il giocatore deve **giocare una (e una sola) carta** e muovere, verso la vetta, il drago del colore corrispondente, di un numero di caselle pari al valore della carta. Su una casella possono stare più draghi. Il giocatore può giocare una carta di qualsiasi colore.

### 2. Cambiare o mantenere il proprio drago

Si possono verificare due casi:

- Il colore della carta giocata è **diverso** dai colori delle carte che gli **altri giocatori** hanno in cima al rispettivo mazzetto. In questo caso il cavaliere **deve** cambiare il proprio drago. La carta che ha giocato va quindi posta **sopra** il proprio mazzetto di carte.
- Il colore della carta giocata corrisponde al colore della carta che **un altro giocatore** ha in cima al suo mazzetto. In tal caso il cavaliere non può impadronirsi del drago corrispondente perchè è sotto il controllo di un altro cavaliere. La carta giocata va quindi posta **sotto** il mazzetto di carte giocate fino a quel momento. In altri termini se il drago è controllato da un altro giocatore si può muoverlo, ma non si può mai impadronirsene.

Le carte in cima ai mazzetti dei giocatori indicano pertanto il drago che ciascuno sta cavalcando in quel momento. Ogni cavaliere può cavalcare soltanto un drago alla volta.

*Esempio: Luca gioca un 1 blu e dunque muove il drago blu di 1 casella in avanti. Dato che nessun altro giocatore ha una carta blu esposta davanti a sé, Luca mette la carta giocata sopra quella rossa che aveva precedentemente. Ora controlla il drago blu.*



**Eccezione:** Se il giocatore di turno gioca la carta di un colore che corrisponde a un drago che, prima della mossa, si trovava in ultima posizione (anche se assieme ad altri draghi), il giocatore **non è obbligato** a rimpiazzare la propria carta con quella nuova anche nel caso in cui il colore **non fosse controllato da nessun altro giocatore**.

*Esempio: Il drago nero e quello bianco sono all'ultimo posto. Luca muove il drago nero di 4 caselle in avanti. Dato che è uno degli ultimi draghi, sta a Luca decidere: o assume il nuovo colore e pone la carta nera sopra quella blu, o mantiene il blu e pone la carta nera sotto il mazzetto. Luca decide di mantenere la carta drago blu ma, in tutti i casi, muove di 4 passi il drago nero.*



### 3a. Valutazione

Tutte le volte che un drago viene mosso su **una casella blu o verde**, avviene una valutazione. Ci sono due tipi di valutazione che dipendono dal colore della casella sulla quale il drago è stato mosso.

**Casella blu = valutazione minore:** In tal caso si valutano **solo i draghi** che si trovano su **una casella** di valore **3 o inferiore**. Ogni drago che si trova in una casella di valore 3 o inferiore, fa guadagnare al cavaliere che lo controlla tanti punti quanto è il valore della casella in cui si trova. I giocatori muovono il proprio segnapunti in avanti del punteggio ottenuto. Tutti i giocatori i cui draghi si trovano su una **casella di valore maggiore**, non ottengono **alcun punto**. La casella di partenza vale 0 punti.



*Esempio: Luca gioca un 4 nero e muove quindi il drago nero (controllato da Nina) su una casella blu, provocando una valutazione minore. Il suo drago blu si trova su una casella di valore 3, e quindi Luca avanza il proprio segnapunti di 3 caselle. Anche Nina guadagna 2 punti (il valore della casella in cui si trova il suo drago nero), mentre Maria, che controlla il drago bianco, non ottiene alcun punto poiché il drago bianco si trova in una casella di valore 6.*

**Casella verde = valutazione maggiore:** Se un drago si ferma su una casella verde, si deve effettuare una valutazione maggiore. La valutazione maggiore coinvolge tutti i draghi indipendentemente dal valore della casella in cui si trovano. In tal caso quindi, **tutti i giocatori** guadagnano tanti punti quanti indicati dalla casella sulla quale si trova il proprio drago. I segnapunti avanzano quindi del rispettivo numero di punti ottenuti.



*Esempio: Maria muove il drago blu di 3 caselle in avanti. Giacobbe Luca ha già una carta blu esposta davanti a sé, Maria pone la sua carta sotto il suo mazzetto e conserva il bianco. Siccome il drago blu è stato mosso su una casella verde, avviene una valutazione maggiore. Maria riceve 6 punti per il suo drago bianco, Luca 4 punti per quello blu e Nina altri 2 punti per il suo drago nero.*



### La vetta

Alla fine del percorso vi sono 4 caselle che rappresentano la **vetta**. Ogni volta che un drago raggiunge la vetta avviene una **valutazione maggiore**. I draghi che si trovano sulla vetta possono essere ancora mossi, ma il loro movimento all'interno della vetta non provoca ulteriori valutazioni. Raggiunta l'ultima casella un drago non può più avanzare, ma è ancora possibile giocare carte di quel colore, se lo si desidera.

Alla fine del proprio turno se il giocatore possiede carte corrispondenti a draghi che hanno già raggiunto la vetta, se vuole le può scartare e ripescarne altrettante dal mazzo.

### 3b. Ripescare

- Se il giocatore di turno non ha provocato **nessuna valutazione**, alla fine del proprio turno ripesca dal mazzo in modo da riportare la propria mano a **6 carte**. Se il mazzo dal quale pescare è esaurito, tutti i giocatori dovranno mischiare le carte del proprio mazzo (ad eccezione della carta in alto) e formare con esse un nuovo mazzo di prelievo.
- Se invece ha provocato **una valutazione, non può ripescare**.  
*(Può capitare che un giocatore provochi valutazioni in vari turni consecutivi e che quindi la sua mano si riduca di più carte. Ad esempio se un giocatore provoca una valutazione per 4 turni consecutivi, si ritroverà con due sole carte in mano.)*

Eccezione: Non appena un giocatore avrà giocato la sua ultima carta, indipendentemente dal fatto che abbia provocato o meno una valutazione, può riportare a 6 le carte della sua mano.

### Fine del gioco

Non appena il **terzo drago** raggiunge una delle caselle della vetta, si effettua un'ultima valutazione (maggiore) e il gioco finisce immediatamente senza concludere il giro. Vince il giocatore con più punti. In caso di parità, vi saranno più vincitori.

Under license of  
**studiogiochi**

Spielautor: Leo Colovini  
Illustration: Kerem Beyit, Anne Pätzke  
Agentur: Walter Holl  
Layout: Maike Schiller  
Redaktion: Thorsten Gimmler

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
Made in Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



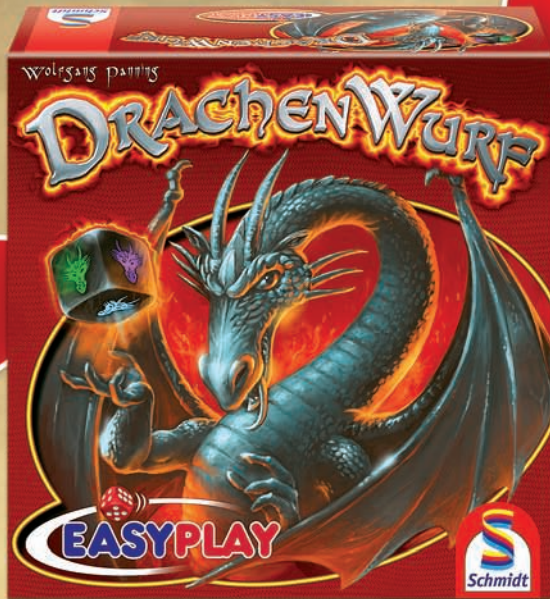


Wenig Regeln –  
Viel Spaß!

Intelligente  
Spiele für  
Zwischendurch!

Achtung  
Suchtgefahr!

Hoher  
Wiederspielreiz!



Jetzt neu auf [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de):  
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.



Der Würfelspaß  
der Extraklasse  
im praktischen  
Würfelturm!

Die stabile  
Spielbox  
bewahrt alle  
Spielmaterialien  
sicher auf!



Ob auf Reisen  
oder zu Hause  
– so schnell  
gehen hier  
keine Würfel  
verloren.

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
Made in Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



# DIE VERBOTENE INSEL

EIN TEAM • EIN ABENTEUER • EIN ZIEL

**E**rlebe das Abenteuer...  
Wenn du dich traust!

Trau dich, die verbotene Insel zu entdecken! Schließ dich einer Gruppe furchtloser Abenteurer an. Denn nur gemeinsam als Team könnt ihr die verborgenen Artefakte finden. Dabei heißt es, sich zu beeilen, clever die Fähigkeiten aller Abenteurer zu nutzen und die Nerven zu behalten. Denn das Wasser steigt und die Insel versinkt in den Fluten.

Die verbotene Insel, ein überaus spannendes Spiel, bei dem es gilt, gemeinsam die Taktik zu bestimmen und mit etwas Glück, viel Geschick und Nerven aus Stahl den Erfolg zu erzwingen.

Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren



Der neue Trailer auf [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

