

DER WEG NACH DRAKONIA

Ein Brettspiel für 2 – 6 Spieler von Folker Jung

Als Schöpfung einer längst untergegangenen Kultur erhebt sich das gewaltige Monument, majestätisch inmitten dieser Urgewalten und aus ihnen geformt: mehr als eine Festung, mehr als ein Tempel, mehr als eine Halle, mehr als ein Kunstwerk – Drakonia ist selbst eine elementare Gewalt.

In den Stunden seit der Mittagsrast war das Wetter immer schlechter geworden, und inzwischen ballten sich dunkle Wolken um die steilen Felsgipfel. Rondrian schlang den Mantel enger um sich, doch das kalte Metall seiner Rüstung ließ den Krieger weiterhin frieren. Die vergangenen Tage waren anstrengend gewesen: Durch den tropischen Dschungel, die brennend heiße Wüste und über reißende Flüsse hatte sie ihre Reise geführt und jetzt, seit dem frühen Morgen, konnten sie ihr Ziel endlich inmitten dieser kargen Gebirgslandschaft erahnen. Drakonia schimmerte in schier unendlicher Ferne auf einem gewaltigen Bergmassiv.

„Ob wir es noch rechtzeitig schaffen?“, vernahm Rondrian die fast geflüsterte Stimme Mirhibans an seinem Ohr. „In wenigen Tagen wird der Lichtvogel die Prophezeiung verkünden, in wenigen Tagen wird sich nicht nur das Schicksal jedes Einzelnen, sondern das Schicksal Aller für die nächsten Jahre offenbaren.“

„Wir müssen es schaffen“, erwiderte Rondrian und stampfte einige Schritte über den zugeschneiten Boden weiter voraus.

„Rondrian, warte! Lass uns für diese Nacht lieber einen Unterschlupf suchen, damit Perainhilf und Daria zu uns aufschließen können. Alleine werden wir in diesen Bergen nicht weit kommen.“

Rondrian hielt in seinen Schritte inne. „Du hast natürlich Recht!“, stimmte er ihr zu. „Die beiden sind wahrscheinlich nur einige Stunden hinter uns und werden uns sicherlich bis zum Abend eingeholt haben.“

Er zeigte mit der gepanzerten Rechte auf einige kleine Höhlen direkt voraus.

„Dann lass uns solange eine dieser feudalen Bergnischen in Beschlag nehmen. Und vielleicht bekommen wir ja auch dank deines magischen Talents ein kleines wärmendes Feuerchen zustande.“

Gemeinsam kletterten Rondrian und Mirhiban in eine der Höhlen. Der Krieger nahm unweit vom Eingang Platz, von wo er den Weg aus dem Tal überwachen konnte, auf dem sie hierher gekommen waren.

„Was für ein Ausblick!“, schwärmte Mirhiban und ließ ihren Blick über die Gebirgsketten, Anhöhen und Täler schweifen, die langsam in der abendlichen Dämmerung versanken.

„Hm. Mag sein. Aber die ganzen anderen Lagerfeuer stören mich“, erwiderte Rondrian missmutig.

Jetzt sah Mirhiban sie auch. In der anbrechenden Dunkelheit waren entlang des Pfades zahlreiche weitere Feuerstellen zu erkennen. Die Prophezeiung des Lichtvogels lockte also viele andere Abenteurer in die Berge.

„Ich will hoffen, dass Perainhilf und Daria unterwegs nicht aufgehalten werden. Wenn wir die Ersten in Drakonia sein wollen, müssen wir uns beeilen!“

SPIELIDEE

Der Weg nach Drakonia ist ein spannendes, abwechslungsreiches Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges. Bis zu 6 Heldengruppen machen sich auf den Weg, um als erste das geheimnisvolle, mächtige und zauberhafte Drakonia zu erreichen, den Ort perfekter elementarer Ausgewogenheit, wo die Konzilmagier die Prophezeiung des Lichtvogels überwachen. Viele Abenteuer gilt es bis dahin zu bestehen. Mancher Weg wird in die falsche Richtung führen. Oft, sehr oft versuchen die konkurrierenden Gruppen, sich gegenseitig Fallen zu stellen, aber manchmal kann es auch von Vorteil sein, sich gegenseitig zu helfen. Notgedrungen ...



1 Spielplan



6 Kulturenkarten

SPIELMATERIAL



64 Abenteuerkarten
unterteilt in vier Heldentypen



72 Helden in
sechs Farben/Kulturen





SPIELVORBEREITUNGEN

● Jeder Spieler sucht sich eine Kultur aus und legt die entsprechende Karte vor sich ab. Entscheiden sich mehrere Spieler für die gleiche Kultur, wird gelöst. Anschließend nimmt sich jeder Spieler die 12 Helden in seiner Farbe und legt sie unverletzt (siehe **Die Helden**) zu seiner Kulturenkarte.

● Die Abenteuerkarten werden anhand der Symbole der Kartenrückseiten in 4 Stapel sortiert. Anschließend werden die Stapel einzeln gemischt und gut erreichbar für alle Mitspieler mit der Rückseite nach oben nebeneinander auf dem Spieltisch platziert.



● Zu Beginn des Spieles haben die Spieler noch keine Abenteuerkarten auf der Hand.

● Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.



SPIELZIEL

Jeder Spieler führt eine Heldengruppe seiner Kultur von der *Stadt*, dem Startfeld "0", bis nach *Drakonia*, dem Zielfeld "6". Die Gruppe besteht, je nach Spieleranzahl, aus 4 bis 6 Helden. Ausgespielte Abenteuerkarten bewegen die Helden dabei von Ort zu Ort, meist vorwärts in Richtung *Drakonia*, manchmal aber auch zurück in Richtung der *Stadt*. Das Spiel endet sofort, sobald der erste Held *Drakonia* betritt. Dann wird abgerechnet. Jeder Held bringt dem Spieler jene Punktzahl, die bei dem Ortsfeld notiert ist, auf dem er steht. Der Spieler, dessen Helden die meisten Punkte sammeln, gewinnt das Spiel. Das muss also nicht unbedingt der Spieler sein, dessen Held *Drakonia* erreicht hat.

DIE HELDENANZAHL

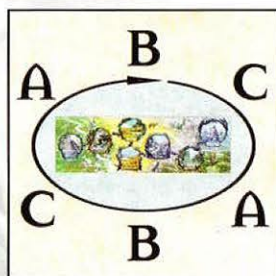
Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, dürfen die Spieler unterschiedlich viele Helden gleichzeitig ins Abenteuer schicken:

2 Mitspieler:	6 Helden
3 bis 4 Mitspieler:	5 Helden
5 bis 6 Mitspieler:	4 Helden

DAS TEAMSPIEL MIT 6 MITSPIELERN

Das 6-Personen-Spiel ist besonders: Hier spielen 3 Teams (A, B, C) zu je 2 Spielern gegeneinander. Die Sitz- und Spielreihenfolge entspricht der **Abbildung rechts**.

Jeder Spieler führt eine eigene Kultur, darf aber Abenteuerkarten sowohl auf eigene Helden als auch auf Helden des Teampartners spielen. Die Spieler dürfen sich untereinander absprechen, alle Absprachen müssen jedoch offen, für alle hörbar, geschehen. Es dürfen keine Karten ausgetauscht oder verdeckt gezeigt werden. Bei der Abrechnung zählen die Helden-Punkte der beiden Teamspieler zusammen. Es gewinnt also kein Einzelspieler, sondern nur das Team.



DIE HELDEN

Es gibt 4 verschiedene Helden:

1. der Krieger (Schwert)
2. der Dieb (Schlüssel)
3. der Priester (Tempel)
4. der Zauberer (Zauberbuch)

Die blutende Hand auf der Rückseite der Heldenfigur bedeutet, dass der Held verletzt ist.

DIE SPIELAKTIONEN

Die Aktionen des Spielers im Kurzüberblick. Er kann nacheinander ...

Standardspielzug:

a) ... **einen neuen Helden ins Spiel bringen**, solange sein maximales Heldenkontingent noch nicht ausgeschöpft ist und er noch über Helden verfügt. Der neue Held wird in die *Stadt* gesetzt. Der Held darf vor oder nach dem Ausspielen der Abenteuerkarten ins Spiel gebracht werden, beim Ausspielen von mehreren Abenteuerkarten auch mittendrin.

b) ... **eine, mehrere oder alle 4 Abenteuerkarten ausspielen**. Besonders das koordinierte Ausspielen von mehreren Abenteuerkarten während eines Zuges kann einen Spieler und seine Helden weit nach vorne bringen, da kein anderer Spieler zwischendurch die Szenerie stören kann. Aber auch beim Ausspielen mehrerer Karten hintereinander muss immer erst eine Karte vollständig ausgeführt werden, bevor die nächste ausgespielt werden darf.

Alternative zu a) und b):

... **beliebig viele unverletzte Helden beliebig weit in Richtung Stadt zurücksetzen**, sofern der Spieler keine Abenteuerkarte spielen und auch keinen neuen Helden ins Spiel bringen will. Der Spieler kann dabei seine Helden auch aus der *Stadt* heraus zurück zu den restlichen noch nicht eingesetzten Helden ziehen.

c) ... **die Unsichtbarkeits-Zaubersprüche der eigenen Zauberer anwenden oder aufheben**, mit denen Helden am gleichen Ort – nicht sie selbst – geschützt werden (siehe **Die besondere Fähigkeit des Zauberers**). Auf den *Unsichtbaren* können keine Abenteuerkarten gespielt werden. Er kann auch keine Bedingungen von Abenteuerkarten mehr erfüllen.

d) ... **eine neue Abenteuerkarte von einem Stapel freier Wahl ziehen**, wenn sein Kontingent von maximal 4 Abenteuerkarten auf der Hand noch nicht erreicht ist. Das Ziehen einer neuen Abenteuerkarte ist stets die letzte Aktion des Spielers und beendet seinen Zug. Auch wenn der Spieler mehrere Abenteuerkarten in seinem Zug gespielt hat, zieht er nur eine neue Karte.

Alternative zum Standardspielzug:

... **eine, mehrere oder alle Abenteuerkarten aus der Hand ablegen und die gleiche Anzahl neu ziehen**, wobei er frei wählen kann, von welchem



Stapel er zieht. Dies ist nur möglich, wenn der Spieler keine Abenteuerkarte spielen, keinen neuen Helden ins Spiel bringen und auch seine Helden nicht zurücksetzen kann oder will. Er kann als einzige Aktion vor dem Kartenaustausch die *Unsichtbarkeits-Zaubersprüche* der eigenen Zauberer ausführen oder beenden. Er darf keine zusätzliche Karte ziehen.

DAS AUSSPIELEN VON ABENTEUERKARTEN

- Ein Spieler hat niemals mehr als 4 Abenteuerkarten auf der Hand.
- Wenn eine Karte ausgespielt wird, so wird diese für alle Mitspieler sichtbar und nachvollziehbar stets auf einen eigenen Helden der eigenen Farbe/Kultur gespielt. Die Abenteuerkarte eines Zauberers z.B. kann nur ausgespielt werden, wenn auch mindestens ein Zauberer der eigenen Farbe/Kultur irgendwo auf dem Weg zwischen der *Stadt (0)* und dem *Wald (5)* steht. Da das Spiel mit dem Zug eines Helden auf das Feld *Drakonia* sofort endet, gibt es niemals eine Situation, in der eine Karte auf eine Figur in *Drakonia* gespielt wird.
- Sind alle Aktionen der Abenteuerkarte ausgeführt, wird die Karte offen neben den verdeckten Stapel des entsprechenden Heldentypen abgelegt.
- Wird die letzte Abenteuerkarte von einem Stapel gezogen, so mischt der Spieler, der diese Karte nimmt, die offen daneben liegenden abgelegten Karten und legt diese anschließend als neuen Stapel wieder verdeckt auf den Tisch.

DAS HELDENTYPEN- UND DAS "AUGE"-SYMBOL AUF DEN ABENTEUERKARTEN

Die Symbole der Helden, die auf den Abenteuerkarten gezeigt werden, müssen erfüllt werden. Gibt es auch nur einen solchen Helden nicht am Ort des Geschehens, so kann die Karte nicht ausgespielt werden. Der Held, auf den die Abenteuerkarte gespielt wird, kann, aber muss nicht selbst von den Auswirkungen der Karte betroffen sein, also vor- oder zurückgehen, verletzt oder geheilt werden. Die Auswirkungen der Karte kann alle Helden treffen, nicht nur die der eigenen Farbe/Kultur. Alle diese Aktionen passieren gleichzeitig an dem Ort, an dem die Karte gespielt wurde.

Wann immer sich auf den Abenteuerkarten ein **Auge** als Symbol findet, bedeutet dies, dass der Spieler frei wählen kann, welchen Heldentypen die entsprechende Aktion betreffen soll.



DIE ABENTEUERKARTE DES KRIEGERES

Die Karte kann nur auf einen eigenen Krieger gespielt werden (**Beispiel 1**). Als Folge dieses Krieger-Abenteuers gehen zwei Helden vom Ort dieses Kriegers zum nächsten Ort in Richtung *Drakonia* (**grüner Pfeil**) und ein dritter frei wählbarer Held wird verletzt (**blutende Hand**). Das kann auch der Krieger selbst sein. Der verletzte Held wird auf die Seite mit der blutenden Hand gedreht und deutlich sichtbar neben das Ortsfeld gelegt.

DIE ABENTEUERKARTE DES DIEBES

Die Karte kann nur auf einen eigenen Dieb gespielt werden (**Beispiel 2**). Als Folge dieses Diebes-Abenteuers gehen zwei Helden zum nächsten Ort in Richtung *Drakonia* (**grüner Pfeil**) und ein dritter Held zurück zum nächsten Ort in Richtung *Stadt* (**roter Pfeil**).



Beispiel 1:
Krieger



Beispiel 2:
Dieb



Beispiel 3:
Priester

Wird die Abenteuerkarte des Diebes in der *Stadt* gespielt, so wird der Held, der einen Ort zurückgehen muss, vom Spieler, der diese Kultur führt, entgegengenommen und neben die Kulturenkarte zu den restlichen noch nicht eingesetzten Helden gelegt. In der nächsten Runde kann dieser Held einen neuen Anlauf wagen und sich wieder in die *Stadt* begeben.

DIE ABENTEUERKARTE DES PRIESTERS

Die Karte kann nur auf einen eigenen Priester gespielt werden (**Beispiel 3**). Als Folge dieses Priester-Abenteuers geht ein Held zum nächsten Ort in Richtung *Drakonia* (**grüner Pfeil**).

Wenn an dem Ort, an dem die Karte gespielt wurde, ein verletzter Held liegt, so muss dieser vom Priester geheilt werden (**verbundene Hand**). Liegen mehrere Verletzte an diesem Ort, kann der Spieler aussuchen, wen er heilt. **Achtung:** Liegt an dem Ort des Priesters kein Verletzter, so kann die Abenteuerkarte dennoch gespielt werden.

Ein geheilter Held wird von der blutenden-Hand-Seite wieder zurück auf die Typensymbol-Seite gedreht und in das Ortsfeld gelegt.



DIE ABENTEUERKARTE DES ZAUBERERS

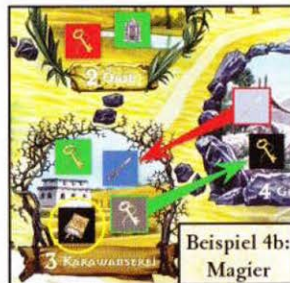
Die Karte kann nur auf einen eigenen Zauberer gespielt werden (Beispiel 4). Als Folge dieses Zauberspruchs tauschen zwei Helden den Platz.

Dieser Zauberspruch wirkt entweder auf den Ort, an dem der Zauberer steht oder aber auf den Ort davor und dahinter.

Der Zauberer kann also z. B. von dem Ort, an dem er steht, einen Helden einen Ort zurückschicken und von diesem Ort einen zu sich nach vorne zaubern (a), oder er kann von seinem Ort einen Helden einen Ort nach vorne senden und von diesem Ort einen zu sich nach hinten zaubern (b). Als dritte Möglichkeit, bei der der Zauberer selbst nicht das Ziel der Aktion sein kann, lässt er über seinen Standort hinweg einen Helden vom Ort hinter sich mit einem anderen am Ort vor sich den Platz tauschen (c).



Beispiel 4a:
Magier



Beispiel 4b:
Magier



Beispiel 4c:
Magier

Die besondere Fähigkeit des Zauberers

Ein Zauberer kann, sofern der Spieler dies möchte, mittels eines *Unsichtbarkeits-Zauberspruchs* einen anderen Helden der gleichen Kultur – nicht sich selbst – am selben Ort *unsichtbar* machen und so schützen. Auf den *Unsichtbaren* können keine Abenteuerkarten gespielt werden. Der *Unsichtbare* kann auch keine Bedingungen von Abenteuerkarten mehr erfüllen. Sobald der schützende Zauberer dies wünscht, spätestens aber wenn er den Ort verlässt oder verletzt wird, endet der Zauberspruch und der geschützte Held wird wieder sichtbar. Ein solcher Schutz-Zauberspruch und auch seine Aufhebung kann nur während des eigenen Spielzuges ausgesprochen werden.



VERLETZUNG UND TOD

Ein verletzt neben einem Ort liegender Held kann nur noch durch einen Priester geheilt werden oder sterben. Auf ihn kann keine Abenteuerkarte gespielt werden. Er zählt auch nicht zu den Bedingungen einer Abenteuerkarte, die auf diesen Ort gespielt wird. Er liegt tatenlos neben dem Geschehen und wartet auf Heilung – oder den Tod.

Nur der Spieler, der diesen Helden führt, kann – in großer Trauer – den Tod des Helden feststellen. Er nimmt den Helden und legt ihn mit dem Symbol der **blutenden Hand** zu seiner Kulturenkarte, getrennt von den restlichen noch nicht eingesetzten Helden. Dieser Held kann nicht mehr ins Spiel kommen.

DER SCHLUSSZUG

Spielt ein Spieler eine Karte, mit der ein oder zwei Helden *Drakonia* betreten, so endet nach vollständiger Ausführung dieser Abenteuerkarte das Spiel. Auch der Spieler an der Reihe kann anschließend keine weitere Abenteuer-Karte mehr spielen (er kann dies aber zuvor machen!).

SPIELEENDE

Jeder Held bringt dem Spieler die Punktzahl des Ortes an dem der Held steht. Verletzte Helden bringen immerhin noch die halbe Punktzahl des Ortes (z.B. im *Wald* 2,5 Punkte). Jeder Spieler addiert bei Spielschluss die Punktzahl seiner Helden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnt der Spieler, dessen vorderster Held näher an *Drakonia* steht. Erst wenn gleich viele Helden an identischen Orten stehen, gibt es ein Unentschieden.

VERKÜRZTE SPIELE

Short Way-Variante (A)

Wünschen die Spieler ein Spiel, das statt der üblichen 45 bis 60 Minuten lediglich 30 bis 40 Minuten benötigt, so können sie die Oase mittels der Flussfähre umschiffen. Das Spielfeld Oase kann von keinem Spieler betreten werden. Beim Ausspielen von Abenteuerkarten sind der *Sumpf* und die *Karawanserei* die unmittelbar aufeinanderfolgenden Orte. Bei der Schlussabrechnung zählen die aufgedruckten Punktwerte der jeweiligen Orte.



Speed Game-Variante (A+B)

Vornehmlich für Turniere oder wenn nur Zeit für 15 bis 20 Minuten ist, kann in Ergänzung zur *Short Way*-Variante auch die 2. Abkürzung über die Karawanenstraße zwischen der *Karawanserei* und dem *Wald* genutzt werden. Diese beiden Orte gelten beim *Speed Game* als unmittelbar aufeinanderfolgend. Auch bei dieser Variante zählen bei der Schlussabrechnung die aufgedruckten Punktwerte der jeweiligen Orte.

IMPRESSUM

Autor: Folker Jung, **productspielkonzeption**, Essen

Cover: Zoltan Boros / Agentur Kohlstedt

Illustrationen: Zoltan Boros / Agentur Kohlstedt, Michael Nietzer

Grafikgestaltung, Layout & Satz: Ralf Berszuck

Projektleitung Brettspiele: Arnfried Klipper

Lektorat: Florian Don-Schauen

Druck: Ludo Fact GmbH, Jettingen-Scheppach

Danksagung: allen beteiligten Spieltestern, insbesondere dem Litfass-Team aus Essen