

DRACHEN DELTA

Ein Spiel von Roberto Fraga

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer zwischen 15 und 45 Minuten. Es ist ratsam, mindestens eine oder zwei Partien mit 2, 3 oder 4 Spielern gespielt zu haben, bevor Sie eine Partie mit 5 oder 6 Spielern beginnen.

Jedes Jahr findet im Drachendelta ein Wettbewerb statt, bei dem sich die tapfersten Helden und Heldinnen des Königreichs messen. Im Delta des Drachenflusses befindet sich seit Jahrhunderten ein gefürchteter Drache. Mit Holzplanken müssen Sie Stege errichten, die Ihnen ermöglichen, das Flussdelta zu überqueren. Der Held, der als erster das gegenüberliegende Ufer erreicht, erhält vom König einen wertvollen, vergoldeten Drachen. Der Weg an das andere Ufer muss gut geplant werden, wenn Ihr Held es als erster erreichen soll. Durchkreuzen Sie die Pläne Ihrer Gegenspieler und achten Sie auf den Drachen des Flussdeltas!

SPIELMATERIAL

- ❖ 1 Spielbrett, welches das Flussdelta mit seinen 27 Inseln und 6 Dörfern darstellt. Jedes Dorf hat am Spielbrettrand einen farbigen Balken, der die Zuteilung der jeweiligen Dörfer regelt.
- ❖ 6 kleine Holzfiguren in verschiedenen Farben. Dies sind die Helden und Heldinnen des Wettbewerbs.
- ❖ 36 Stege in 6 verschiedenen Farben (schwarz, weiß, gelb, grün, rot, blau) und Größen (von 1 bis 6 nummeriert). Mit diesen errichten die Spieler Brücken.
- ❖ 27 Holzscheiben, die Steine repräsentieren, auf denen die Stege abgelegt werden.
- ❖ 1 große Holzfigur für den Startspieler.
- ❖ 78 Aktionskarten (13 in jeder Farbe).

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, mit seiner Spielfigur als erster das Delta zu überqueren und das Dorf auf dem gegenüberliegenden Ufer zu erreichen. Der Weg führt über die zu einer Brücke zusammengesetzten Stege.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält:

1. Eine Spielfigur (sein Held oder seine Heldin) und setzt diese auf das Dorf der entsprechenden Farbe;
 - Bei 2 Spielern wird nur mit der schwarzen und weißen Figur gespielt.
 - Bei 3 Spielern wird nur mit der roten, blauen und weißen Figur gespielt.
 - Bei 4 Spielern wird nur mit der roten, grünen, blauen und gelben Figur gespielt.
 - Bei 5 Spielern wird mit allen Figuren außer der Schwarzen gespielt.
 - Bei 6 Spielern wird mit allen Spielfiguren gespielt.

2. Die 6 Stege in seiner Farbe;
3. Die 13 Aktionskarten seiner Farbe. Daraus entfernt er die Drachen der Farben, die nicht an dem Spiel beteiligt sind;
Beispiel: Bei 3 Spielern muss jeder Spieler von seinen Aktionskarten die Karten mit den schwarzen, grünen und gelben Drachen beiseite legen (siehe auch Übersicht auf der folgenden Seite).
4. Die 27 Steine (graue Holzscheiben) werden für alle Spieler zugänglich neben das Spielbrett gelegt.

Der jüngste Spieler nimmt die große Holzfigur, er ist Startspieler.

SPIELABLAUF

JEDE SPIELRUNDE HAT DENSELBE ABLAUF:

1. Alle Spieler nehmen ihre Aktionskarten in die Hand.
2. Jeder Spieler wählt 5 der ihm zur Verfügung stehenden Aktionskarten aus. Er legt diese verdeckt in der von ihm gewünschten Reihenfolge (von links nach rechts) vor sich ab. Diese Karten erlauben ihm 5 Aktionen für diese Spielrunde. Er kann die gesetzten Karten in dieser Spielrunde weder versetzen noch austauschen!
3. Nachdem alle Spieler ihre 5 Aktionskarten ausgelegt haben, drehen sie gleichzeitig ihre erste (links außen liegende) Karte um. Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander ihre durch diese Karte beschriebene Aktion durch.

4. Sobald alle Aktionen der ersten Aktionskarten durchgeführt wurden, drehen die Spieler gleichzeitig ihre zweite Aktionskarte um und führen nacheinander die Aktion der zweiten Karte durch. Der Startspieler beginnt und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
5. Für die dritte, vierte und fünfte Aktionskarte wird genauso vorgegangen. Nach Durchführung der Aktion der letzten Karte ist die Spielrunde zu Ende.

Wichtige Anmerkung: Wenn die Spieler ihre Aktionskarten umdrehen, müssen sie überprüfen, ob ein Mitspieler einen Drachen in ihrer Farbe ausgewählt hat. Wenn ja, können sie die eigene Aktion nicht durchführen.

DER WEITERE SPIELVERLAUF

1. Die große Spielfigur wird an den Spieler links vom Startspieler gegeben. Er ist neuer Startspieler.
2. Die Spieler erhalten ihre 5 ausgewählten Aktionskarten zurück. Zusammen mit den Aktionskarten, die sie letzte Runde nicht benutzt haben, können sie wieder frei unter allen Aktionskarten für die nächste Runde auswählen.
3. Die neue Spielrunde beginnt wie in Punkt 1 des Abschnitts "JEDE SPIELRUNDE HAT DENSELBE ABLAUF" beschrieben.

SPIELEND

Die Partie ist sofort zu Ende, sobald eine Spielfigur das Dorf auf dem gegenüberliegenden Ufer ihres Startplatzes erreicht hat, selbst wenn die anderen Spieler noch Aktionen durchführen oder Aktionskarten umdrehen könnten. Erreicht ein Spieler sein Ziel und hat noch überschüssige Bewegungspunkte, hat er trotzdem gewonnen.

DIESE TABELLE ZEIGT, WELCHE FARBEN, STARTDÖRFER UND STEGE BENUTZT WERDEN UND WELCHE DRACHENKARTEN DIE SPIELER NICHT BENUTZEN.

		Anzahl der Spieler				
		2	3	4	5	6
Benutzte Farben	Schwarz	9 Karten	Kein Drache	Kein Drache	Kein Drache	13 Karten
	Weiß	9 Karten	10 Karten	Kein Drache	12 Karten	13 Karten
	Rot	Kein Drache	10 Karten	11 Karten	12 Karten	13 Karten
	Blau	Kein Drache	10 Karten	11 Karten	12 Karten	13 Karten
	Grün	Kein Drache	Kein Drache	11 Karten	12 Karten	13 Karten
	Gelb	Kein Drache	Kein Drache	11 Karten	12 Karten	13 Karten

Diese Übersicht ermöglicht mit einem Blick die Anzahl der benötigten Karten in Abhängigkeit der Spieleranzahl zu erkennen.

Beispiel: Bei 4 Spielern hat jeder Teilnehmer 11 Karten, da die weißen und schwarzen "Drachenkarten" aus dem Spiel genommen werden.

Man sieht ebenfalls, daß bei 4 Teilnehmern nur die Farben rot, blau, grün und gelb benutzt werden.

Jedes Feld ist zweigeteilt: In dem größeren Feld steht die Anzahl der Karten und das kleinere zeigt die **Farbe des Dorfes, das der Spieler mit seiner Figur erreichen muss.**

Beispiel: Bei 4 Spielern, hat Rot 11 Karten und muss das grüne Dorf erreichen.

DIE AKTIONSKARTEN



SETZEN SIE 1 STEIN: Der Spieler **MUSS** einen Stein auf eine der 27 Inseln (nicht in ein Dorf) setzen. Der Stein muss vollständig auf der Insel liegen und darf das Wasser nicht berühren.

Auf jeder Insel darf sich nur ein Stein befinden. Ein Stein auf einer Insel kann von jedem Spieler genutzt werden, um darauf einen Steg zu legen. Er kann bis zu 3 Stege tragen.

In den Dörfern dürfen keine Steine plziert werden. Ihre Ufer sind fest und besitzen die richtige Höhe. Das ganze Dorf kann somit als Ablage von bis zu 3 Stegen genutzt werden.

Ein gesetzter Stein kann bis zum Spielende nicht mehr versetzt werden, auch nicht durch den Spieler, der ihn gesetzt hat, es sei denn, er wird durch eine Aktionskarte entfernt. Ein durch eine Aktionskarte entfernter Stein wird in den allgemeinen Vorrat am

Spielbrettrand gelegt und kann von allen Spielern benutzt werden.

Wenn sich keine Steine mehr im allgemeinen Vorrat befinden (d.h. in diesem Fall sind alle Steine auf dem Spielbrett), kann diese Aktionskarte nicht gespielt werden.



SETZEN SIE 2 STEINE: Der Spieler **MUSS** zwei Steine setzen. Dafür gelten die gleichen Regeln wie auf der vorherigen Seite beschrieben.

SETZEN SIE 1 STEG: Der Spieler **MUSS** einen seiner Stege setzen. Dabei müssen die Enden des Stegs auf einem Stein und in einem Dorf oder auf zwei Steinen aufliegen.



Ein Steg kann auf einem beliebigen verfügbaren Stein abgelegt werden, auch auf Steinen, die von den Mitspielern gesetzt wurden.

Ein Steg muß so aufgelegt werden, daß er stabil liegt.

Ein Stein darf nicht verschoben werden, damit das Setzen eines Stegs ermöglicht wird, denn ein Stein darf seine Position nie ändern.

Auf einem Stein dürfen nie mehr als 3 Stege aufliegen.

Ein Steg darf nur dann auf einem anderen Steg aufliegen, wenn beide ihrerseits auf einem Stein aufliegen. Da bis zu 3 Stege auf einem Stein aufgelegt werden können, ist es gezwungenermaßen so, daß die Enden von Stegen aufeinander liegen, wenn sie auf dem gleichen Stein abgelegt werden.

Der Spieler wählt den Steg, den er setzen will nach Augenmass aus, d.h. er darf vorher nicht ausprobieren, ob er passt. Wenn er keine Möglichkeit findet, den Steg regelgerecht zu legen (z.B. zu kurz, um Steine zu verbinden usw.) wird dieser Steg ganz aus dem Spiel genommen.

Kann ein Steg nicht gelegt werden (Paßt nicht oder der Stein, der für das Ablegen vorgesehen war, wurde von einem anderen Spieler entfernt), fällt die Figur ins Wasser und beginnt noch einmal im Startdorf.



SETZEN SIE 2 STEGE: Der Spieler **MUSS** zwei Stege auf das Spielbrett setzen. Dafür gelten die gleichen Regeln wie für das Setzen eines Stegs.



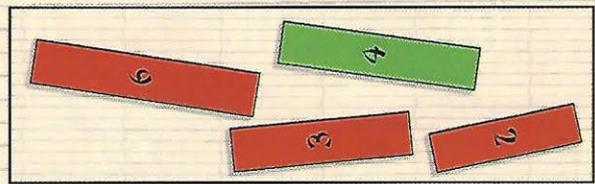
ENTFERNEN SIE EINEN STEG ODER EINEN STEIN: Der Spieler **MUSS** eine der beiden folgenden Aktionen durchführen:

1. Er entfernt **EINEN** Steg einer beliebigen Farbe und Länge. Diesen Steg legt er zu seinen anderen Stegteilen. Er kann ihn später benutzen.

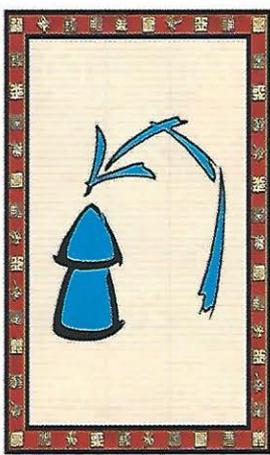
Nicht gestattet ist jedoch:

- Einen Steg zu entfernen, auf dem sich eine Spielfigur befindet.
- Stege in mehr als zwei verschiedenen Farben im eigenen Vorrat zu besitzen.
- Zwei Stege der gleichen Größe im eigenen Vorrat zu besitzen.

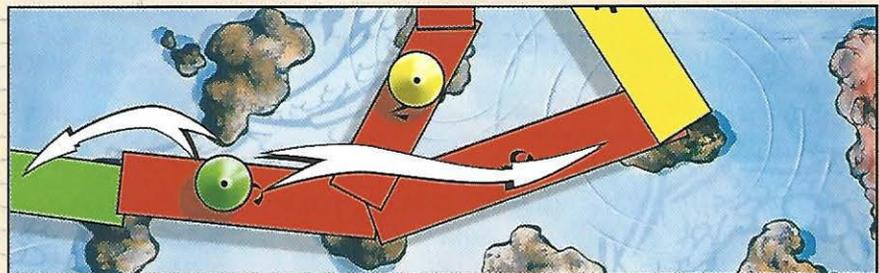
Beispiel: Spieler Rot besitzt die abgebildeten Stege in seinem Vorrat. Er kann keinen Steg vom Spielbrett mit der Zahl 2, 3, 4 oder 6 entfernen und auch keinen, der nicht grün oder rot ist.



2. Er entfernt **EINEN** Stein und legt ihn in den allgemeinen Vorrat zurück. Es ist nicht gestattet, einen Stein zu entfernen, auf dem bereits Stege aufliegen.

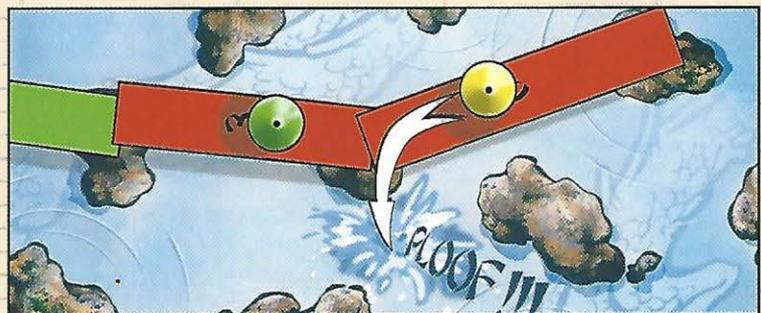


VERSETZEN SIE IHRE SPIELFIGUR UM 1 STEG: Der Spieler **MUSS** seine Spielfigur auf einen angrenzenden freien Steg (oder in ein Dorf) versetzen. Die Spielfigur kann in eine beliebige Richtung (auch rückwärts) und auf einen beliebigen freien Steg gezogen werden, unabhängig davon, von welcher Farbe der Steg ist und wer ihn gesetzt hat.



Der Steg, auf den der Spielstein gezogen werden soll, muss frei sein, d.h. er darf nicht von einer anderen Spielfigur besetzt sein. In einem Dorf dürfen sich aber beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig aufhalten.

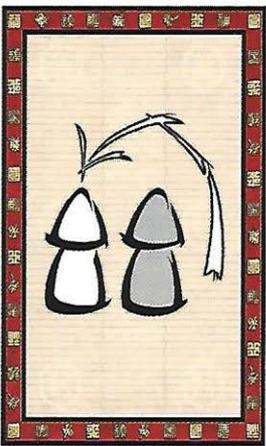
Wenn die Spielfigur nicht auf einen Steg oder in ein Dorf gezogen werden kann, fällt sie ins Wasser und muss in ihrem Startdorf neu beginnen.



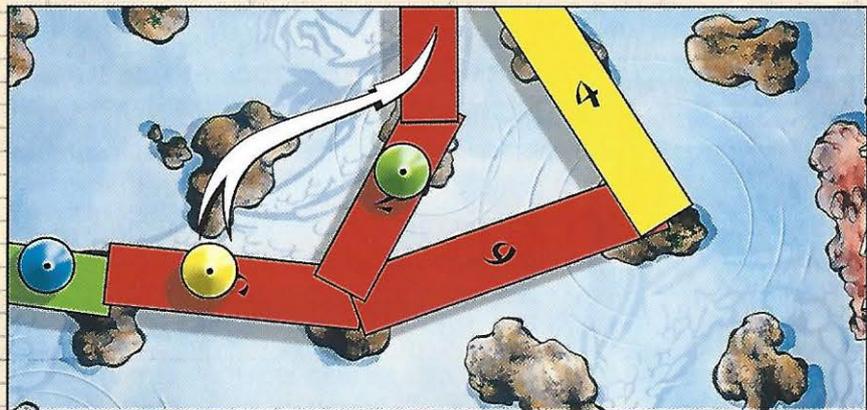


VERSETZEN SIE IHRE SPIELFIGUR UM 2 STEGE: Der Spieler **MUSS** seine Spielfigur um **zwei** Stege oder um einen Steg und ein Dorf versetzen. Dafür gelten dieselben Regeln wie im vorhergehenden Abschnitt. Wenn es keine andere Möglichkeit gibt als seine Figur hin- und herzuziehen (die Figur bleibt dann am Ende an ihrem Ausgangspunkt stehen), ist dies gestattet.

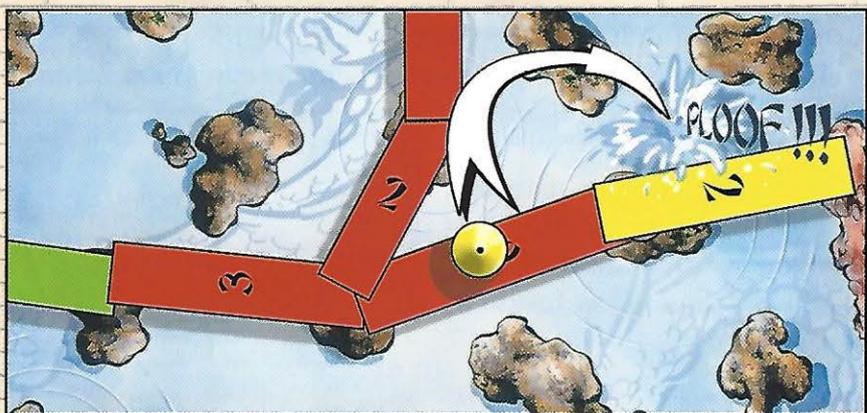
Wenn sich die Figur nicht um 2 Stegteile versetzen lässt, fällt sie ins Wasser. Die Figur muss dann in ihrem Startdorf neu beginnen.



ÜBERSPRINGEN SIE MIT IHRER SPIELFIGUR EINE ANDERE SPIELFIGUR: Der Spieler **MUSS** mit seiner Figur eine andere Figur überspringen, und dabei auf einem freien Steg oder in einem Dorf landen, das sich angrenzend zur übersprungenen Figur befindet. Das Überspringen einer anderen Figur entspricht somit einer Bewegung um zwei Stege.



Wenn es nicht möglich ist, eine andere Figur zu überspringen, weil es keine Figur auf einem benachbarten Steg gibt, oder kein freier Steg zur Verfügung steht, auf dem die Figur landen kann, fällt die Figur ins Wasser und startet in ihrem Startdorf.





DRACHENKARTE: Eine Drachenkarte verhindert die Aktion des Spielers, dessen Farbe die Drachenkarte hat. Wenn der betroffene Spieler aber selbst eine Drachenkarte gelegt hat, ist sie dennoch wirksam. Drachenkarte hebt Drachenkarte nicht auf.

Beispiel: Die 4. Aktionskarte von Grün ist die rote Drachenkarte. Rot kann die Aktion seiner vierten Karte nicht durchführen.

Jeder Spieler kann in einer Spielrunde unter den 5 ausgewählten Karten nur eine Drachenkarte haben. Kein Spieler ist gezwungen, eine Drachenkarte zu wählen.

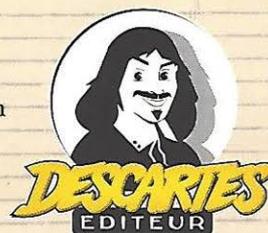
Beispiel: Rot hat als vierte Karte die grüne Drachenkarte ausgewählt. Grün dreht die blaue Drachenkarte um. Die grüne Drachenkarte hebt die Auswirkung der blauen Drachenkarte nicht auf. Blau kann die Aktion seiner vierten Karte nicht durchführen.

Jeder Kartensatz besteht aus 13 Karten, wovon je 1 Drachenkarte in den 5 verschiedenen Farben der möglichen Gegner enthalten ist. Wenn weniger als 6 Spieler an einer Partie teilnehmen, entfernt jeder Spieler die Drachenkarte der Farbe aus seinem Satz, die nicht durch einen Spieler vertreten ist.



ein Markenzeichen
von Jeux Descartes

Ein Spiel von Roberto Fraga
Redaktionelle Bearbeitung: Henri Balczesak
Verantwortlich für die deutsche Ausgabe: Uwe Walentin
Illustrationen: Cyril Saint Blancat
Graphische Umsetzung: Guillaume Rohmer



Ein Spiel herausgegeben von JEUX DESCARTES,
vertrieben von EUROGAMES DESCARTES DEUTSCHLAND, SCHÜTZENSTRASSE 38, 78462 KONSTANZ
www.descartes-editeur.com - e-mail: EUROGAMESD@aol.com

--- DIE AKTIONSKARTEN - ZUSAMMENFASSUNG ---



SETZEN SIE 1 STEIN

Der Spieler **MUSS** einen Stein auf eine der 27 Inseln (nicht in ein Dorf) legen. Der Stein muss vollständig auf der Insel liegen und darf das Wasser nicht berühren.



SETZEN SIE 2 STEINE

Der Spieler **MUSS** zwei Steine auf zwei der 27 Inseln (nicht in ein Dorf) legen. Jeder Stein muß vollständig auf der Insel liegen und darf das Wasser nicht berühren.



SETZEN SIE 1 STEG

Der Spieler **MUSS** ein Steg setzen. Dabei müssen die Enden des Stegs auf einem Stein und in einem Dorf aufliegen oder auf zwei Steinen.



SETZEN SIE 2 STEGE

Der Spieler **MUSS** zwei Stege auf das Spielbrett setzen. Es gelten hierfür die gleichen Regeln wie für das Setzen eines Stegs.



ENTFERNEN SIE EINEN STEG ODER EINEN STEIN

Der Spieler **MUSS** eine der beiden folgenden Aktionen durchführen:
1. Er entfernt **einen** Steg einer beliebigen Farbe und Länge. Diesen Steg legt er zu seinen anderen Stegen.
2. Er entfernt **einen** Stein und legt ihn in den allgemeinen Vorrat zurück.



VERSETZEN SIE IHRE SPIELFIGUR UM 1 STEG

Der Spieler **MUSS** seine Spielfigur auf einen angrenzenden freien Steg (oder in ein Dorf) versetzen.



VERSETZEN SIE IHRE SPIELFIGUR UM 2 STEGE

Der Spieler **MUSS** seine Spielfigur um **zwei** Stege oder um einen Steg und ein Dorf versetzen.



ÜBERSPRINGEN SIE MIT IHRER FIGUR EINE ANDERE FIGUR

Der Spieler **MUSS** mit seiner Figur eine angrenzende Figur überspringen und auf einem freien Steg oder in einem Dorf landen.



DRACHENKARTE

Eine Drachenkarte verhindert die Aktion des Spielers, dessen Farbe die Drachenkarte hat.