

DRACHENREITER

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren



In diesem Spiel begleitet ihr den Drachen Lung, das Koboldmädchen Schwefelfell, den Menschenjungen Ben und den Homunkulus Fliegenbein auf ihrer Reise zum „Saum des Himmels“ – dem letzten Zufluchtsort der Drachen! Doch der böse Drache Nesselbrand ist euch immer dicht auf den Fersen ...

Spielmaterial

- 1 zweiteiliger Spielplan
- 4 Auftragskarten
- 8 Abenteuer-Chips
- 4 gelbe Kampf-Chips
- 4 Helden-Figuren mit Standfüßen
- 1 gelbe Nesselbrand-Figur mit Standfuß
- 2 Würfel

Ziel des Spiels

Ihr versucht, Lung und seine Freunde taktisch vorzurücken, um auf den Abenteuer-Feldern Chips zu erbeuten – denn so gewinnt ihr Drachenschuppen von Nesselbrand. Besonders viele Schuppen könnt ihr aber am Ende des Spiels durch die Kampf-Chips ergattern: Für jede der vier Helden-Figuren, die ihr im Saum des Himmels auf dem Feld platzieren könnt, das eure Auftragskarte vorgibt, bekommt ihr einen Kampf-Chip. Wer die meisten Drachenschuppen erbeutet, gewinnt.

Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Die fünf Figuren steckt ihr in die Standfüße.

Vor jedem Spiel

- Setzt den zweiteiligen Spielplan zusammen und legt ihn für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches.

- Die gelbe Nesselbrand-Figur stellt ihr auf das Startfeld der Reisesstrecke mit der entsprechenden Abbildung. Dann lasst ihr zwei Felder frei und stellt den Drachen Lung (blau) auf das vierte Feld. Auf den nächsten Feldern platziert ihr die übrigen Spielfiguren wie folgt: Schwefelfell (rot), Ben (orange), Fliegenbein (grün).
- Die vier gelben Kampf-Chips mischt ihr so, dass der Drache Nesselbrand zu sehen ist. Dann legt ihr je einen auf die vier großen, farbig umrandeten Ziel-Felder im Saum des Himmels. Dabei darf kein Spieler sehen, wie viele Drachenschuppen sich unter den Chips verbergen!
- Die acht Abenteuer-Chips verteilt ihr (Schuppen verdeckt) auf den acht größeren Feldern der Reisesstrecke.
- Die zwei Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.
- Jeder Spieler erhält verdeckt eine Auftragskarte, die er sich anschaut und dann verdeckt vor sich ablegt. Kein Mitspieler darf sehen, welchen Auftrag die Karte zeigt! Übrige Auftragskarten werden für das Spiel nicht benötigt.

Das Spiel beginnt

ACHTUNG! Die Figuren sind nicht einzelnen Spielern zugeordnet – alle fünf Figuren können von allen Spielern bewegt werden!

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Würfeln und eine oder zwei Figuren bewegen

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Dann muss er mit einer oder zwei Figuren auf dem Spielplan ziehen. Der Spieler darf frei entscheiden, welches der beiden Würfelresultate er zuerst einsetzen möchte.

Zeigt mindestens ein Würfel eine Zahl? **1** / **2**

Dann muss der Spieler für diesen Würfel mit einer **beliebigen Helden-Figur** (NICHT mit der gelben Nesselbrand-Figur) die Anzahl an Feldern vorziehen, die der Würfel vorgibt.

ACHTUNG! Felder, die von anderen Figuren besetzt sind, werden übersprungen und **nicht mitgezählt**.



Oetinger  spiele

KOSMOS

Zeigen beide Würfel eine Zahl, muss der Spieler entscheiden, ob er beide Würfelergebnisse zusammenzählt und entsprechend mit einer Figur vorrückt oder ob er je ein Würfelergebnis für zwei verschiedene Figuren einsetzt.

Beispiel: Die beiden Würfel zeigen eine 1 und eine 2. Der Spieler hat nun zwei Möglichkeiten: ENTWEDER er zieht eine Figur insgesamt drei Felder vor ODER er zieht eine Figur ein Feld und zusätzlich eine andere Figur zwei Felder vor.

Die Abenteuer-Felder

Auf der Reisstrecke gibt es acht Abenteuer-Felder, auf denen die Abenteuer-Chips liegen. Diese zeigen Abenteuer, die Lung und seine Freunde auf ihrer Reise erleben.

Landet ein Spieler mit einer Figur **genau auf einem Abenteuer-Feld**, auf dem ein Chip in der Farbe dieser Figur liegt, so darf er den Chip nehmen und vor sich ablegen.

ACHTUNG! Der Spieler darf den Chip nur nehmen, wenn der Chip die gleiche Farbe wie die Figur hat!

Zeigt mindestens ein Würfel den Rückwärtspfeil?

Dann muss der Spieler für diesen Würfel **eine beliebige Helden-Figur (NICHT die gelbe Nesselbrand-Figur) um ein Feld zurücksetzen**. Dabei werden belegte Felder wie beim Vorwärtsziehen übersprungen und nicht mitgezählt!

Zeigen beide Würfel den Rückwärtspfeil, muss der Spieler entscheiden, ob er eine Figur um zwei Felder oder zwei Figuren um je ein Feld zurücksetzt.

ACHTUNG! Nesselbrand verfolgt Lung und seine Freunde, das heißt: Nesselbrand steht immer **hinter** den anderen Figuren. Es ist nicht erlaubt, eine Helden-Figur auf ein Feld hinter Nesselbrand zu setzen!

Landet ein Spieler mit einer Figur beim Rückwärtsziehen auf einem Abenteuer-Feld mit einem **Chip in der Farbe dieser Figur**, darf er sich wie beim Vorwärtsziehen den Chip nehmen und vor sich ablegen.

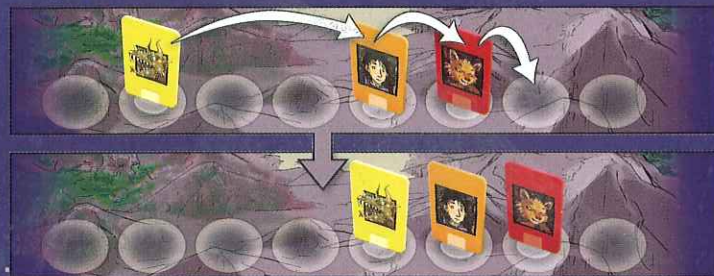
Zeigt mindestens ein Würfel das **N** für Nesselbrand?

Dann wird es für Lung und seine Freunde brenzlich: Nesselbrand ist ihnen dicht auf den Fersen!

ACHTUNG! Der Spieler, der das **N** gewürfelt hat, **MUSS** für diesen Würfel mit der **gelben Nesselbrand-Figur** vorziehen!

Der Spieler muss Nesselbrand auf das Feld setzen, auf dem die am weitesten zurückliegende Helden-Figur steht. Diese Figur wird um ein Feld nach vorn geschoben. Steht dort bereits eine andere Figur, so wird auch diese um ein Feld nach vorn geschoben und so weiter.

Beispiel:



Zeigen beide Würfel das **N**, so schiebt Nesselbrand die am weitesten zurückliegende Figur gleich um zwei Felder nach vorn.

Zeigt der zweite Würfel eine Zahl oder den Rückwärtspfeil, so darf der Spieler für diesen Würfel eine der Helden-Figuren entsprechend vor- oder zurückziehen. Der Spieler darf entscheiden, ob er zuerst mit Nesselbrand oder mit der Helden-Figur zieht.

Nesselbrand greift an!

Würde das **N** gewürfelt und die Nesselbrand-Figur vorgezogen, steht Nesselbrand direkt hinter einer der Helden-Figuren – und greift diese Figur an, um seine Drachenschuppen zurückzuerobern:

- Besitzt ein Spieler einen Abenteuer-Chip in der Farbe der Figur, die direkt vor Nesselbrand steht? Dann muss dieser Spieler den Abenteuer-Chip abgeben.
- Besitzt kein Spieler einen Abenteuer-Chip in der Farbe der Figur? Dann war Nesselbrands Angriff erfolglos.
- Besitzen zwei Spieler einen Abenteuer-Chip in der Farbe der Figur ODER besitzt ein Spieler beide Chips dieser Farbe? Dann bestimmt der Spieler, der das **N** gewürfelt hat, welcher Spieler einen Chip abgeben muss.

Dabei gilt:

- Chips, die abgegeben werden müssen, werden in die Schachtel gelegt und sind aus dem Spiel.
- Nesselbrand kann immer nur einen Chip zurückerobern – auch wenn das **N** doppelt gewürfelt wurde.

Ende des Spielzugs

Hat ein Spieler gewürfelt und mindestens eine Figur bewegt und wurden eventuell Chips genommen oder abgegeben, ist der Zug beendet. Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe und es wird wie oben beschrieben weitergespielt.

Der Saum des Himmels

Das Ziel der Reise ist der „Saum des Himmels“: die vier Felder am Ende der Reisedecke, auf denen die gelben Kampf-Chips liegen. Solange noch nicht alle vier Kampf-Felder mit den vier Helden-Figuren belegt sind, können die Figuren nach den oben beschriebenen Regeln noch auf diesen vier Feldern vorwärts- und rückwärtsbewegt werden.

Spieltipp: Kurz bevor die Figuren am Saum des Himmels ankommen, sollte sich jeder Spieler nochmals seine Auftragskarte anschauen. Um Kampf-Chips zu ergattern, müsst ihr mindestens eine Figur wie auf eurer Auftragskarte vorgegeben im Saum des Himmels platzieren. Je mehr Figuren ihr richtig platziert, desto mehr Kampf-Chips könnt ihr gewinnen.

Beispiel:



Dieser Spieler sollte Lung auf dem Feld mit dem weißen Rahmen platzieren, Schwefelfell auf dem Feld mit dem türkisfarbenen Rahmen, Fliegenbein auf dem Feld mit dem violetten Rahmen und Ben auf dem Feld mit dem dunkelblauen Rahmen.

ACHTUNG!

- Die vier Kampf-Chips bleiben liegen, bis alle vier Helden-Figuren im Saum des Himmels angekommen sind!
- Es ist nicht erlaubt, eine Figur aus dem Saum des Himmels heraus wieder zurück auf die normale Reisedecke zu ziehen!

Ende des Spiels

Sobald die vier Helden-Figuren im Saum des Himmels angekommen sind – also die vier Kampf-Felder besetzt sind –, taucht Nesselbrand plötzlich aus dem See auf: Die Figur Nesselbrand wird auf den See beim Saum des Himmels gestellt.

Der große Kampf gegen Nesselbrand

Alle Spieler decken nun ihre Auftragskarten auf. Auf jeder Auftragskarte sind Lung und seine Freunde in verschiedenfarbigen Kreisen abgebildet. Diese Kreise stehen für die Kampf-Felder im Saum des Himmels mit der entsprechenden Rahmenfarbe.

Gemeinsam werten die Spieler nun die vier Kampf-Felder der Reihe nach aus:

Welche Figur steht auf dem weißen Feld? Und welcher Spieler hat auf seiner Auftragskarte diese Figur im weißen Kreis abgebildet? Dieser Spieler darf sich den Kampf-Chip unter der Figur nehmen und vor sich ablegen.

So werden nacheinander auch die übrigen drei Kampf-Felder ausgewertet und die Chips an die Spieler verteilt.

Es kann vorkommen, dass kein Spieler die richtige Figur auf seiner Auftragskarte abgebildet hat. In diesem Fall wird der Kampf-Chip für dieses Feld in die Schachtel gelegt und ist aus dem Spiel.

Beispiel für die Wertung:

Die Spieler Anne, Tanja und Mirko haben folgende Auftragskarten:



*Anne:
Lung
Schwefelfell
Fliegenbein
Ben*



*Mirko:
Ben
Lung
Schwefelfell
Fliegenbein*



*Tanja:
Schwefelfell
Fliegenbein
Ben
Lung*

Die Figuren stehen in folgender Reihenfolge im Saum des Himmels:



Den Kampf-Chip vom weißen Feld bekommt Anne, weil die Figur Lung auf diesem Feld steht.

Den Kampf-Chip vom türkisfarbenen Feld bekommt Tanja für Fliegenbein.

Den Kampf-Chip vom violetten Feld bekommt ebenfalls Tanja, diesmal für Ben.

Der Kampf-Chip vom dunkelblauen Feld ist aus dem Spiel, weil kein Spieler den Auftrag hatte, Schwefelfell dort zu platzieren.

Wer hat den Kampf gewonnen?

Wurden alle vier Kampf-Felder ausgewertet, deckt jeder Spieler seine gewonnenen Abenteuer- und Kampf-Chips auf, sodass die Drachenschuppen auf der Rückseite zu sehen sind. Alle Spieler haben nun gemeinsam den bösen Drachen Nesselbrand besiegt!

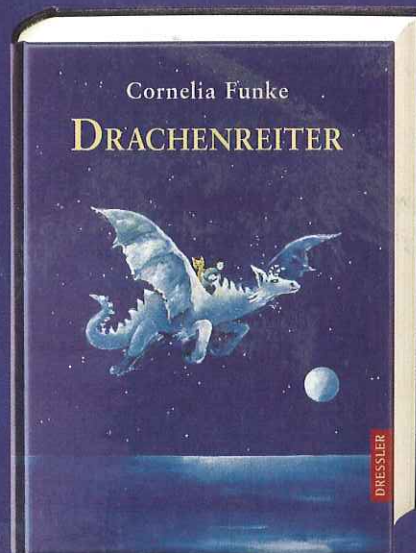
Jetzt zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Drachenschuppen. Der Spieler mit den meisten Drachenschuppen hat den größten Beitrag zum Sieg über Nesselbrand geleistet – und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der außerdem die meisten Kampf- und Abenteuer-Chips sammeln konnte. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Noch Fragen?

- Wird eine Helden-Figur durch einen Angriff von Nesselbrand auf ein Abenteuer-Feld geschoben, auf dem ein gleichfarbiger Abenteuer-Chip liegt? Dann bleibt der Chip liegen.
- Wer an der Reihe ist, MUSS mit einer oder zwei Figuren entsprechend den Würfelergebnissen ziehen. Es ist nicht erlaubt, auf einen Zug zu verzichten oder einen Würfel verfallen zu lassen, wenn der Zug möglich ist. In der letzten Spielphase kann es allerdings vorkommen, dass ein Spieler eine 2 würfelt, aber keine der Helden-Figuren um zwei Felder nach vorn gezogen werden

kann. In diesem Fall muss der Spieler für diesen Würfel mit einer Helden-Figur ein Feld ziehen.

- Kann mit dem Würfelergebnis keine Figur nach den Regeln bewegt werden, hat der Spieler Pech gehabt und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.



Nach dem Buch „Drachenreiter“ von Cornelia Funke. Erschienen im Cecilié Dressler Verlag.
Alle Informationen unter www.cecilie-dressler.de

Spielidee: Dominique Ehrhard / Week End Games
Gestaltung: Mirko Suzuki
Illustrationen: Cornelia Funke und Björn Pertoft
(mit freundlicher Genehmigung von C. Funke)

© Cecilié Dressler Verlag GmbH & Co. KG, Hamburg 1997
www.cecilie-dressler.de

© 2008 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 698348