

Drachenreiter

WETTFUG DER MAGIER

Spieler: 2 – 6 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 90 Minuten

Spielidee

In diesem phantasievollen Brettspiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Magiern. Jeder Magier nimmt mit seinem Drachen an einem magischen Wettflug teil. Dabei gilt es sehr schnell zu sein, seine Zaubersprüche sinnvoll einzusetzen und seinen Drachen möglichst gut vor Zaubersprüchen zu schützen. Wer am Ende des Spiels als Erster die Ziellinie überfliegen hat, gewinnt.

Inhaltsverzeichnis

Spielvorbereitung	2
Inhalt	2
Die Geschwindigkeitsanzeiger	3
Die Rennstrecke	3
Die Startreihenfolge	4
Spielablauf	4
Avolatio – Der Start	4
Die Flugbewegung	4
Das Rennen	5
1. Geschwindigkeit einstellen	5
2. Eine Zauberkarte ablegen	6
3. Flug- und Zaubephase	6
Was kann während der Flugbewegung geschehen?	7
Neue Zauberarten erhalten	7
Neue Energiechips erhalten	8
In Magische Fallen tappen	8
Einen Crash verursachen	9
Einen anderen Drachen anrennen	10
Debillitatus – Erschöpfter Drache	10
Übersicht der Zauberarten	11
Spielende	15
Vorschläge für weitere Rennstrecken	15



GAMEMOB.DE
DIE SPIEL-GAMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN FÜR UND UM'S SPIEL

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

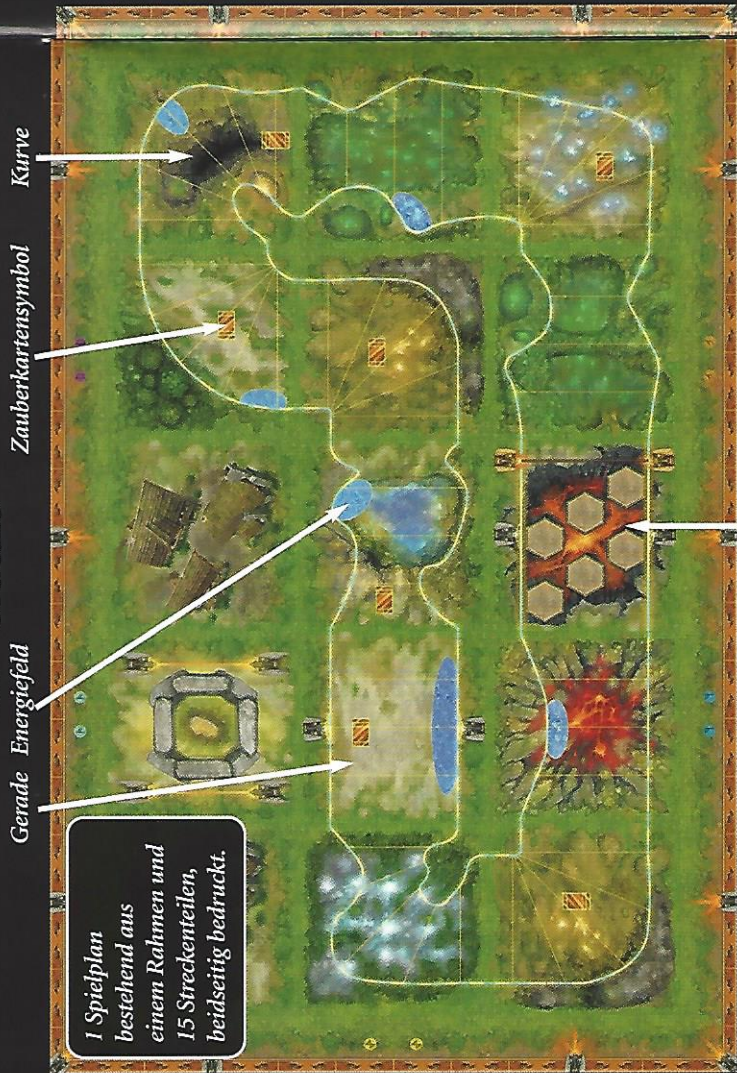
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



♣ Spielvorbereitung

Alle Materialien werden wie in der großen Abbildung zu sehen um den Spielplan angeordnet. Die „Magischen Fallen“ werden vorher mit der Zahl nach unten gemischt und die Zauberkarten, die Karten „Avolatio“ und die Karten „Debitatus“ werden voneinander getrennt als Stapel abgelegt. Jeder Magier wählt in einer Farbe eine Drachenfigur und einen Geschwindigkeitsanzeiger und legt beides vor sich ab.

♣ Inhalt



1 Spielplan bestehend aus einem Rahmen und 15 Streckenteilen, beidseitig bedruckt.

Gerade Energiefeld

Zauberkartensymbol

Kurve

12 Magische Fallen (3 x 2, 6 x 1, 3 x 0)

38 Zauberkarten

6 Avolatio (Startkarte) (Erschöpfung)

6 Debitatus (Erschöpfung)

Start-Ziel

2 Schadenswürfel

28 Energichips

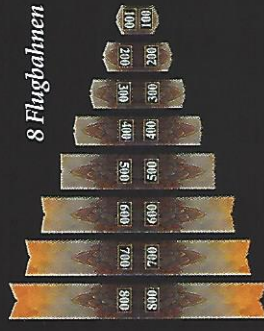


Die Geschwindigkeitsanzeiger

Vor dem ersten Spiel müssen die sechs Geschwindigkeitsanzeiger zusammengesetzt werden. Zwei Zeiger (der silberne zuerst, darüber der Zeiger, der zur Randfarbe passt) werden mit der Kunststoffhalterung in der Mitte der Scheibe befestigt. Die Kunststoffhalterung wird soweit ineinandergedreht, dass die Zeiger während des Spiels noch gut hin und her bewegt werden können.



6 Drachen



8 Flugbahnen

In der Spielanleitung werden zur besseren Übersicht statt der Drachenfiguren diese vereinfachten Symbole verwendet.



6 Geschwindigkeitsanzeiger mit je zwei Zeigern



Die Rennstrecke

Der Spielplan besteht aus dem Rahmen und 15 Streckenteilen. Der Rahmen muss so zusammengebaut werden, dass an den Verbindungsstellen die beiden Symbole gleich sind. Jedes Streckenteil ist beidseitig bedruckt. Dadurch können unterschiedliche Rennstrecken gebaut werden. Es gibt ein Startfeld für bis zu vier Drachen und ein Startfeld für bis zu sechs Drachen. Man kann auch beide Startfelder gleichzeitig verwenden, wenn man keinen Rundkurs machen möchte, sondern einen mit unterschiedlichem Start und Ziel. Dann ist das 6er-Startfeld der Start und das 4er-Startfeld das Ziel oder umgekehrt. Drei Streckenteile haben auf der einen Seite keine Rennstrecke, aber auf der anderen Seite eine Kurve oder eine Gerade.

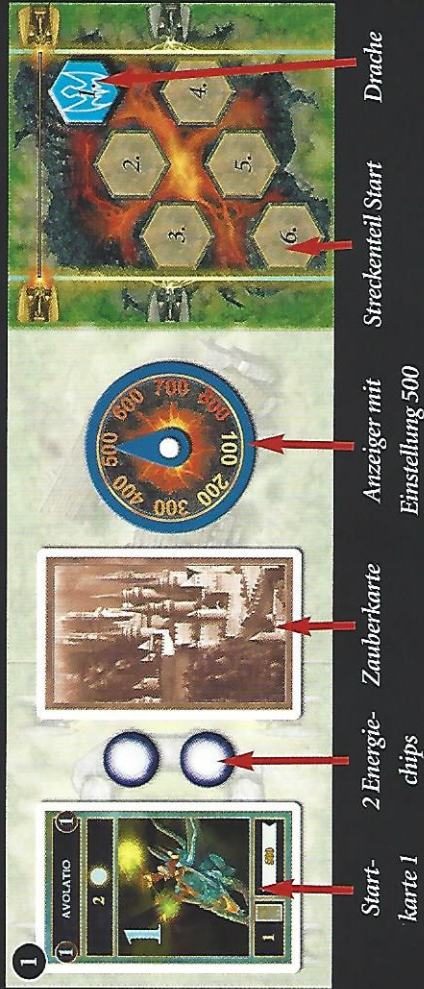
Für ein erstes Drachenrennen empfehlen wir die Kombination von Streckenteilen, die in der großen Abbildung zu sehen ist. Auf Seite 15 und 16 sind weitere Vorschläge für Rennstrecken abgebildet. Natürlich kann man auch eigene Rennstrecken entwerfen, wobei man immer alle 15 Streckenteile in den Rahmen setzen sollte, damit der Spielplan stabil bleibt und nicht verrutscht.

Die Startreihenfolge

Mit Hilfe der Startkarten (Avolatio) wird die Startreihenfolge festgelegt. Es werden so viele Startkarten verteilt, wie Magier mitspielen. Nehmen beispielsweise vier Magier an dem Rennen teil, kommen die Startkarten 1-4 ins Spiel, die restlichen kommen zurück in die Schachtel. Die Startkarten werden gemischt und jeder Magier zieht verdeckt eine davon und legt sie offen vor sich ab. Danach werden die Zauberkarten gemischt und verdeckt als Stapel bereit gelegt. Jeder Magier stellt seinen Drachen auf die entsprechende Startposition hinter die Start-Ziellinie. Danach erhält jeder Magier die auf seiner Startkarte angegebene Anzahl an Zauberkarten verdeckt auf die Hand. Dann erhält jeder Magier seine Energiechips, die er vor sich ablegt, und stellt auf seinem Geschwindigkeitsanzeiger mit beiden Zeigern die Geschwindigkeit ein, die auf seiner Startkarte angegeben ist.

Beispiel für den Magier mit der Startnummer „1“:

Der Magier mit Startnummer 1 stellt seinen Drachen auf den Startplatz vorne rechts. Er erhält zwei Energiechips, eine Zauberkarte und stellt seine Geschwindigkeit auf 500 DS (Drachenstärke) ein.



Avolatio – Der Start

Der Magier mit Startnummer 1 fliegt als Erster mit seinem Drachen, dann folgen die anderen Magier in der Reihenfolge ihrer Startnummern (Startnummer 2, Startnummer 3 usw.). Sobald jeder Magier an der Reihe war, ist der Start abgeschlossen und die Startkarten werden abgelegt.

Die Flugbewegung

Ein Magier nimmt immer die Flugbahn, die seiner eingestellten Geschwindigkeit auf dem Geschwindigkeitsanzeiger entspricht. Der Magier legt die Flugbahn an die vorderste Spitze seiner

Drachebasis. Die Flugbahn darf dabei im Rahmen ihres Winkels hin und her bewegt werden, bis eine passende Richtung gefunden wurde (siehe Abb. 2). Beim Ausprobieren der richtigen Richtung darf mit der Flugbahn die Begrenzung der Rennstrecke kurzfristig berührt oder überlappt werden, aber nicht mehr, wenn sich der Magier für eine Richtung entschieden hat. Der Drache darf sich dabei nicht bewegen.

Dann hält er die Flugbahn auf dem Spielplan mit einem Finger fest und setzt den Drachen so vor die Flugbahn, dass die hintere Spitze der Drachebasis die Spitze der Flugbahn berührt (siehe Abb. 3). Auch der Drache darf nun im Rahmen des Winkels der Flugbahn hin und her bewegt werden. Auch bei diesem Ausprobieren darf die Begrenzung der Rennstrecke kurzfristig berührt oder überlappt werden, aber nicht mehr, wenn sich der Magier für eine Position seines Drachen entschieden hat.

Was passiert, wenn sich ein Magier mit seiner Geschwindigkeit verschätzt hat, und sein Drache auf der Begrenzung steht oder die benutzte Flugbahn die Begrenzung berührt, steht im Abschnitt „Einen Crash verursachen“ auf Seite 9.



Das Rennen

Gespielt wird in Bewegungsrunden. Eine Bewegungsrunde läuft in drei Phasen ab:

1. Geschwindigkeit einstellen
2. Eine Zauberkarte ablegen (freiwillig)
3. Flug- und Zauberphase

1. Geschwindigkeit einstellen

Jeder Magier stellt geheim seine Geschwindigkeit mit dem Zeiger in seiner Spielerfarbe auf dem Geschwindigkeitsanzeiger ein. **Grundregel:** Jeder darf seine Geschwindigkeit pro Runde um

maximal 300 DS (Drachenstärke) erhöhen oder verringern. Der silberne Zeiger bleibt auf der vorherigen Geschwindigkeit. Natürlich kann der Magier die bisherige Geschwindigkeit auch beibehalten. Als Zeichen, dass die Geschwindigkeit eingestellt wurde, legt der Magier seinen Geschwindigkeitsanzeiger verdeckt vor sich ab.

Beispiel: Wenn die Geschwindigkeit in der vorherigen Bewegungsrunde bei 500 DS lag, dann darf der Magier seine Geschwindigkeit für die neue Runde auf maximal 800 DS erhöhen, oder auf minimal 200 DS verringern.

Zu jeder eingestellten Geschwindigkeit gehört eine bestimmte Flugbahn. Das bedeutet, wenn ein Magier sich für 400 DS entscheidet, muss er in der Flugphase die entsprechende Flugbahn für seine Bewegung benutzen. Jede Flugbahn ist unterschiedlich lang und hat an den Enden unterschiedliche Winkel. Eine hohe Geschwindigkeit bringt eine schlechte Manövrierfähigkeit mit sich. Ein Ausprobieren, welche Flugbahn denn passen könnte, ist nicht erlaubt.

2. Eine Zauberkarte ablegen

Nach dem Einstellen darf jeder Magier eine Zauberkarte verdeckt neben dem Geschwindigkeitsanzeiger ablegen. Es muss keine Karte abgelegt werden. Hat ein Magier in der nachfolgenden Flug- und Zauberphase die abgelegte Karte nicht eingesetzt, darf er sie nicht wieder auf die Hand nehmen, sondern muss sie auf den Ablagestapel legen.

3. Flug- und Zauberphase

Wenn jeder Magier seinen Geschwindigkeitsanzeiger und evtl. eine Zauberkarte verdeckt vor sich liegen hat, beginnt die Flug- und Zauberphase.

Der Magier, dessen Drache in Führung liegt, ist zuerst am Zug. Im Zweifelsfall kann man sich am Abstand zur nächsten gelben Hilfslinie orientieren.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass mehrere Drachen auf **gleicher Höhe** stehen, dann bewegt sich von diesen Drachen der zuerst, der in Flugrichtung am weitesten **innen** steht.

Der Magier, der am Zug ist, deckt seinen Geschwindigkeitsanzeiger auf. Jetzt wird kontrolliert, ob sich der Magier an die maximale Geschwindigkeitsveränderung gehalten hat. Danach muss der Magier beide Zeiger auf die aktuelle Geschwindigkeit stellen. Jetzt nimmt er die entsprechende Flugbahn und führt wie im Abschnitt „Die Flugbewegung“ beschrieben seine Flugbewegung durch.

Achtung: Wenn der Magier, der am Zug ist, eine Zauberkarte einsetzen will, muss er sie in der richtigen Phase einsetzen. Zauberkarten können vor, während oder nach einer Flugbewegung ausgeführt werden. Wann eine bestimmte Zauberkarte aufgedeckt und ausgeführt werden darf, wird im Abschnitt „Übersicht über die Zauberarten“ beschrieben.



Bei diesem Symbol setzt man seine Karte nach der Flugbewegung ein.



Bei diesem Symbol setzt man seine Karte vor der Flugbewegung ein.

Hat ein Magier seine Flug- und Zauberphase beendet, ist danach der Magier am Zug, dessen Drache in der Reihenfolge auf der nächsten Position steht und diese Runde noch nicht gezogen hat. Sobald jeder Magier am Zug war, beginnt eine neue Bewegungsrunde, indem wieder alle Magier geheim ihre neue Geschwindigkeit einstellen.

Was kann während der Flugbewegung geschehen?

Neue Zauberkarten erhalten

Wird bei der Flugbewegung mit der Flugbahn ein Zauberkartensymbol berührt oder nach Beendigung des Zuges mit der Drachenbasis, darf der Magier eine Zauberkarte vom Kartenstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Ist der Kartenstapel leer geworden, dann wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Kartenstapel.

Achtung: Ein Magier darf nie mehr als vier Zauberkarten auf der Hand halten. Wenn ein Magier die fünfte Zauberkarte erhält, dann muss er eine Zauberkarte seiner Wahl auf den Ablagestapel legen. Eine ausgelegte Zauberkarte neben dem Geschwindigkeitsanzeiger zählt nicht zur Hand.



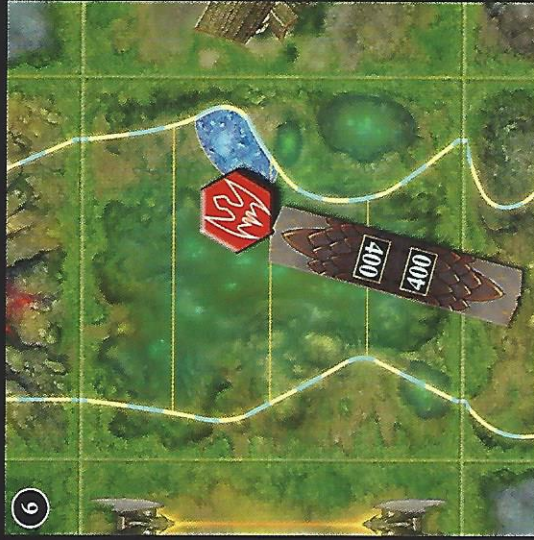
Neue Energiechips erhalten

Berührt eine Drachenbasis (nicht die Flugbahn) **nach** der Flugbewegung ein Energiefeld, erhält der Magier einen neuen Energiechip.

Achtung: Ein Magier darf nie mehr als **vier Energiechips** besitzen. Würde ein Magier einen fünften Energiechip erhalten, passiert nichts.

In Magische Fallen tappen

Berührt (überdeckt) während der Flugbewegung die gelegte Flugbahn eine Magische Falle, oder die Drachenbasis nach der Flugbewegung, so wird diese Magische Falle aufgedeckt und aus dem Spiel entfernt. Die Zahl unter der Magischen Falle gibt an, wie viele Energiechips der Drache verliert. Es kann einem Magier passieren, dass er während der Flugbewegung auch mehrere Magische Fallen berührt und dadurch einen höheren Schaden erleidet. Es kann auch passieren, dass der Magier in derselben Flugbewegung eine Magische Falle berührt und mit seinem Drachen in einem Energiefeld endet, dann erhält er einen Chip und muss evtl. welche abgeben.



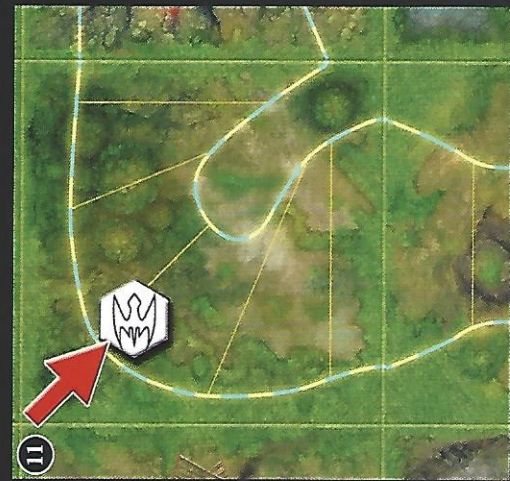
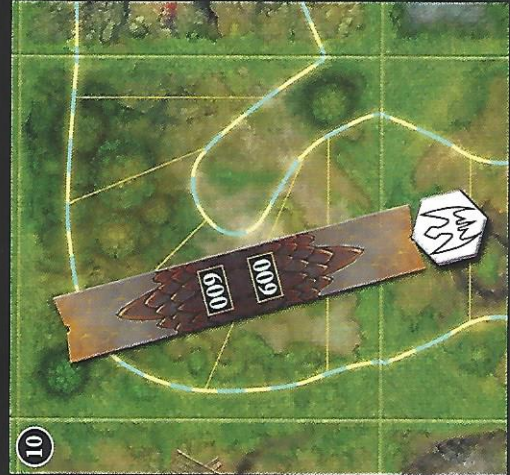
Einen Crash verursachen

Berührt der Magier nach seiner Flugbewegung mit seinem Drachen die Begrenzung der Rennstrecke (siehe Abb. 8), dann wird der Drache auf gleicher Höhe wieder ganz auf die Rennstrecke geschoben und darf beliebig auf der Stelle gedreht werden (siehe Abb. 9). Aber der Magier muss **einen Energiechip** abgeben und seinen Geschwindigkeitsanzeiger **auf 100 DS** zurückstellen (d. h. er kann nächste Runde auf max. 400 DS beschleunigen).



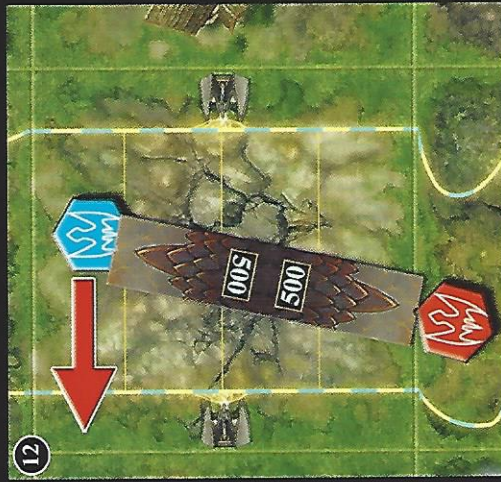
Berührt die vom Magier gelegte Flugbahn die Begrenzung der Rennstrecke (nicht beim Ausprobieren) (siehe Abb. 10), dann wird der Drache an der Stelle, an der die Flugbahn die Begrenzung berührt hat, ganz auf die Rennstrecke gestellt und beliebig auf der Stelle gedreht (siehe Abb. 11). Aber der Magier muss **zwei Energiechips** abgeben und seinen Geschwindigkeitsanzeiger **auf 100 DS** zurückstellen.

In beiden Fällen darf eine evtl. ausliegende Zauberkarte noch ausgespielt werden.



Einen anderen Drachen anrempeln

Ein Magier darf mit seinem eigenen Drachen einen fremden Drachen anrempeln, d. h.: Ein anderer Drache (Figur oder Basis) wird von der benutzten Flugbahn oder dem eigenen Drachen berührt (siehe Abb. 12).



Der rempelnde Magier muss nach der Flugbewegung **einen Energiechip** in den Vorrat abgeben und seine aktuelle Geschwindigkeit **um 100 DS zurückstellen** (beide Zeiger).

Der fremde Drache wird zunächst auf gleicher Höhe (gelbe Linien beachten) außerhalb der Rennstrecke an die Begrenzung gestellt. Nach der Bewegung des rempelnden Drachen darf der angerempelte Drache von seinem Besitzer auf gleicher Höhe direkt an die Begrenzung gestellt und beliebig auf der Stelle gedreht werden (siehe Abb. 13).

Achtung: Sollte an dieser Stelle nicht genügend freier Platz sein, wird der Drache entlang der Begrenzung soweit nach hinten verschoben, dass er ohne Berührung auf die Rennstrecke gesetzt werden kann.

Debilitatus – Erschöpfter Drache

Muss ein Magier einen Energiechip abgeben, hat aber keinen, so ist sein Drache erschöpft. Er erhält eine Karte „Debilitatus“, die er vor sich ablegt. Er muss seinen Drachen auf das von ihm aus letzte bereits passierte Energiefeld stellen und stellt seinen Geschwindigkeitsanzeiger (beide Zeiger) auf 300 DS. Der Magier erhält zwei Energiechips. Er muss aber alle seine Zauberkarten ablegen und bekommt keine neuen mehr, solange sein Drache erschöpft ist. Außerdem darf er nicht mehr schneller als 500 DS fliegen.

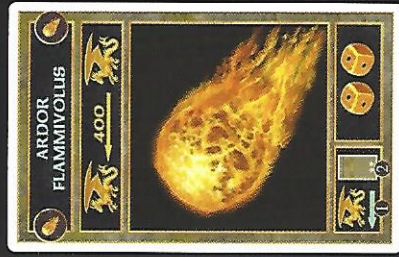


Ein Magier darf diese Karte „Debilitatus“ wieder abgeben (was alle Beschränkungen aufhebt), wenn er das nächste Mal ein Energiefeld mit seiner Drachenbasis berührt. Sollte ein bereits erschöpfter Drache eine zweite Karte „Debilitatus“ erhalten, so scheidet er aus dem Spiel aus.

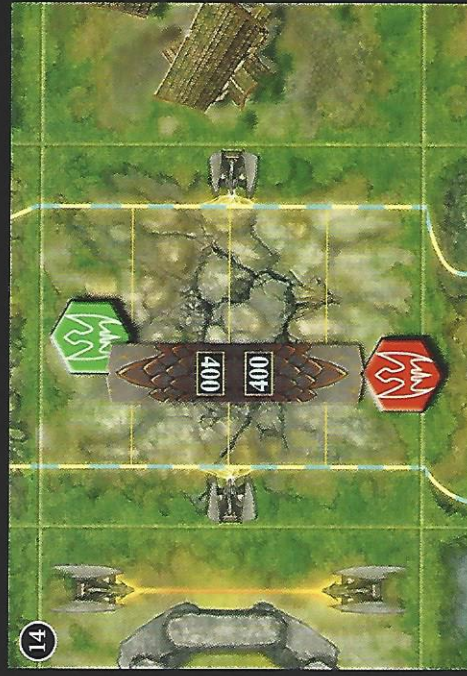
Übersicht der Zauberkarten

Um eine Zauberkarte in der Flug- und Zauberphase einsetzen zu können, muss sie in jedem Fall in der Phase vorher neben dem Geschwindigkeitsanzeiger abgelegt worden sein. Eine Zauberkarte darf also nicht direkt von der Hand gespielt werden. Hat ein Magier seine abgelegte Zauberkarte, aus welchen Gründen auch immer, nicht eingesetzt, darf er sie nicht wieder auf die Hand nehmen. Sie wird auf den Ablagestapel gelegt. **Für Zauber mit Reichweite gilt: man darf nicht vorher ausprobieren, ob man das Ziel erreicht.**

Ardor Flammivolutus – Feuerball



Feuerball



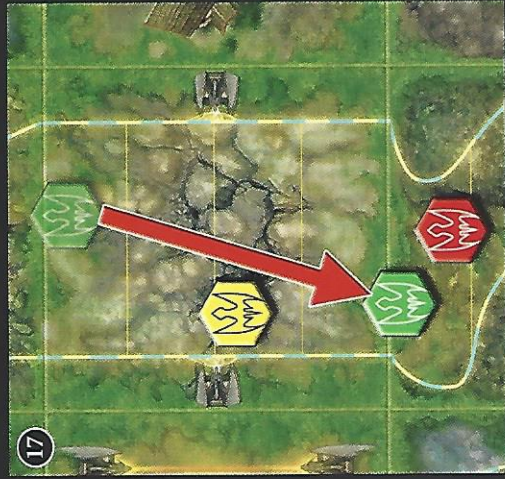
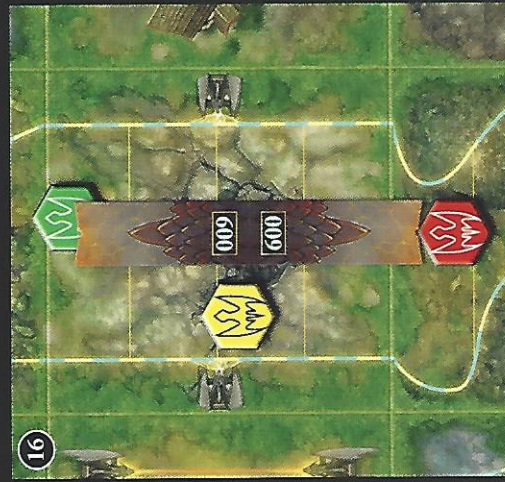
Hat ein Magier einen Feuerball abgelegt (diesem gibt es in 3 Reichweiten: 400 – 600 – 800), kann er ihn direkt **nach** der eigenen Flugbewegung einsetzen. Er nennt einen Drachen, der in der Rennreihenfolge vor seinem steht, und misst mit der entsprechenden Flugbahn (400, 600 oder 800), ob der gewählte Drache in Reichweite ist (siehe Abb. 14). Dabei spielt es keine Rolle, wenn zwischen diesen beiden Drachen weitere Drachen stehen. „In Reichweite“ heißt: Von der vorderen Spitze der eigenen Drachenbasis aus muss die fremde Drachebasis mit der entsprechenden Flugbahn an einer beliebigen Stelle berührt werden können.

Wenn das der Fall ist, würfelt der Magier mit den beiden Würfeln. Jeder angezeigte Drachenkopf bedeutet einen verlorenen Energiechip für den Gegner. Diese Energiechips kommen in den Vorrat zurück.

Achtung Kurvenregel: Beim Abmessen der Entfernung mit einer Flugbahn müssen die Begrenzungen der Rennstrecke beachtet werden. Feuerbälle fliegen in gerader Linie auf den Gegner zu, nicht um die Ecke. Daher trifft der Feuerball nicht, wenn die Flugbahn beim Abmessen die Begrenzung berührt. In der nebenstehenden Abbildung trifft der Feuerball 400 nicht, weil die 400er Flugbahn den vorderen Drachen zwar erreicht, sie aber dabei die Begrenzung der Rennstrecke berührt.

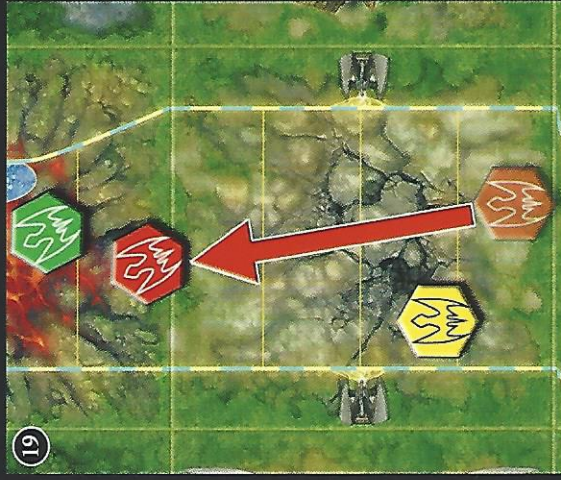
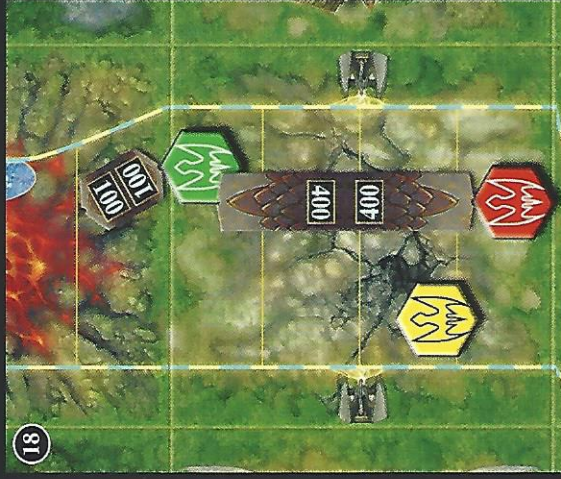
Laqueus Malefici – Magische Schlinge

Hat ein Magier eine Magische Schlinge abgelegt, kann er sie direkt **nach** der eigenen Flugbewegung einsetzen. Der Magier darf einen Drachen, der in der Rennreihenfolge vor seinem Drachen steht und mit der Flugbahn 600 erreichbar ist (Achtung Kurvenregel!) (siehe Abb. 16), beliebig weit zu sich heranziehen (siehe Abb. 17). Der gezogene Drache muss aber in der Rennreihenfolge vor dem Drachen bleiben, der gezogen hat, und darf auf seiner neuen Position keinen Drachen rempeln. Der versetzte Drache darf nach dem Zurücksetzen von seinem Magier beliebig auf der Stelle gedreht werden.



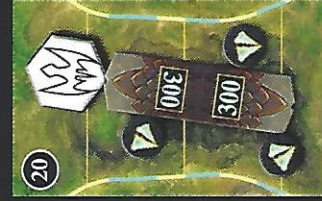
Cooperatio Subrepta – Zwangsbündnis

Diese Karte muss aufgedeckt werden, sobald **ein fremder Drache bewegt** werden soll, der in der Rennreihenfolge vor dem eigenen Drachen in einer maximalen Entfernung von 400 DS steht (siehe Abb. 18). Dabei spielt es keine Rolle, wenn zwischen diesen beiden Drachen weitere Drachen stehen, aber auch hier ist die Kurvenregel zu beachten. Der eigene Drache darf sofort mittelfliegen: Er wird **nach** der Flugbewegung des gegnerischen Drachen unmittelbar hinter diesen gestellt (ohne irgendeinen Drachen zu rempeln) und darf dabei beliebig auf der Stelle gedreht werden (siehe Abb. 19). Die eigene Bewegung entfällt dann in dieser Bewegungsrunde (auf dem Geschwindigkeitsanzeiger wird der farbige Zeiger auf den silbernen Zeiger gedreht).



Fovea Malefica – Magische Falle

Hat ein Magier diese Zauberkarte abgelegt, kann er sie direkt nach der eigenen Flugbewegung einsetzen. Soll die Karte benutzt werden, dann muss die soeben verwendete Flugbahn nach der Bewegung des Drachen noch liegen bleiben. Der Magier nimmt drei Magische Fallen aus dem Vorrat, ohne sich die Unterseite anzusehen, und legt diese an die Flugbahn an. Dann entfernt er die Flugbahn wieder vorsichtig. **Achtung:** Magische Fallen dürfen weder auf Energie- oder Zauberkartenfelder, noch auf Drachen gelegt werden.



Energia Magica – Zauberenergie

Hat ein Magier diese Zauberkarte abgelegt, kann er sie direkt nach der eigenen Flugbewegung einsetzen. Der Magier erhält von einem fremden Magier einen Energiechip, sofern dessen Drache in der Rennreihenfolge vor ihm steht und mit einer 600er-Flugbahn erreichbar ist. Auch hier gilt die Kurvenregel.

Vis Draconis – Drachenkraft

Hat ein Magier diese Zauberkarte abgelegt, muss er sie direkt vor der eigenen Flugbewegung einsetzen. Der Magier darf eine bis zu 300 DS schnellere Flugbahn für die Bewegung verwenden, muss sich aber vor der Bewegung auf eine Flugbahn festlegen, ohne sie auszuprobieren. Die Karte hat keine Auswirkung auf die einzustellende Geschwindigkeit in der nächsten Runde, das bedeutet, der Geschwindigkeitsanzeiger wird nicht verändert.

Beispiel: Der Magier hat 500 DS auf seinem Geschwindigkeitsanzeiger eingestellt, er darf also eine der Flugbahnen 500, 600, 700 oder 800 für seine Bewegung benutzen.

Ventus Magicus – Magischer Gegenwind

Hat ein Magier diese Zauberkarte abgelegt, muss er sie direkt vor der eigenen Flugbewegung einsetzen. Diese Karte bewirkt das Gegenteil der Drachenkraft. Der magische Gegenwind erlaubt es dem Magier, die eingestellte Geschwindigkeit um maximal 300 DS zu reduzieren und eine entsprechend langsamere Flugbahn zu verwenden. Der Magier muss sich aber auch hier vor der Bewegung auf eine Flugbahn festlegen, ohne sie auszuprobieren. Auch hier wird der Geschwindigkeitsanzeiger nicht verändert.

Beispiel: Der Magier hat 500 DS auf seinem Geschwindigkeitsanzeiger eingestellt, er darf also eine der Flugbahnen 500, 400, 300 oder 200 für seine Bewegung benutzen.



Amuletum – Magischer Schutz

Einen magischen Schutz kann ein Magier jederzeit aufdecken, wenn er am Zug ist oder während des Zuges eines anderen Magiers - natürlich nur, wenn er diese Karte vorher abgelegt hat. Diese Karte schützt eine ganze Flug- und Zauberphase lang vor allen Angriffen (auch mehrfach) auf den eigenen Drachen durch **Feuerbälle, Magische Fallen, Zauberenergie, Zwangsbindnisse** und **Magische Schlingen**. Hat ein Magier diese Zauberkarte abgelegt, musste sie aber nicht aufdecken, weil er keinen Schutz benötigte, so wird diese Karte trotzdem auf den Ablagestapel gelegt.

🌀 Spielende

Am Ende der Bewegungsrunde (alle Magier haben ihre Flugbewegung hinter sich), in der mindestens ein Drache die Start-Ziellinie überflogen hat, ist das Spiel beendet. Überfliegen bedeutet: Mindestens die vorderste Spitze der Drachenbasis muss jenseits der Start-Ziellinie stehen. Haben in dieser Runde mehrere Magier mit ihren Drachen die Start-Ziellinie überflogen, so gewinnt der Magier, dessen Drache am weitesten vorne steht. Die Positionsreihenfolge am Ende dieses Zuges gibt die weiteren Platzierungen an.

🌀 Vorschläge für weitere Rennstrecken

