

WOLFGANG PANNING

Spielanleitung

DRACHENWURF

Ein spannendes Würfelzocken von
Wolfgang Panning für 2-6 Spieler ab 8 Jahre



EASYPLAY



Spielmaterial

- 6 Drachwürfel
- 6 Drachenbasen
- 36 Drachenplättchen mit 6 verschiedenfarbigen Drachen in 6 unterschiedlichen Landschaften (jeder Farb-Drache kombiniert mit jeder Landschaft)
- 36 Dracheneier

Spielziel

Jeder Spieler versucht möglichst viele Drachenplättchen zu erwürfeln, um sie zunächst an der eigenen Basis zu platzieren. Bleiben sie dort eine Spielrunde liegen, fügt er sie endgültig in seinen Drachenhof ein. Dabei sollten die Plättchen so kombiniert werden, dass sie eine möglichst hohe Punktzahl ergeben.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt eine Drachebasis und legt sie vor sich aus. Die Drachenplättchen werden gründlich gemischt als verdeckter Stapel bereitgestellt. Jeder Spieler erhält ein Drachenei, mit dem übrigen Dracheneiern wird ein allgemeiner Vorrat gebildet. Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser nimmt die 6 Würfel und ist am Zug.

Spielablauf

1. So beginnt der erste Spieler

- A.** Der Spieler nimmt 3 Drachenplättchen vom Stapel und legt sie aufgedeckt in die Tischmitte.
- B.** Anschließend würfelt er mit allen 6 Würfeln, um sich ein oder mehrere dieser Drachenplättchen an seine Basis zu holen. Auf den Würfeln sind verschiedenfarbige Drachensymbole abgebildet. Die Farben auf den Würfeln bestimmen die Farbe der Drachen auf den Plättchen, die genommen werden dürfen.



Für ein Plättchen aus der Mitte werden mindestens zwei gleichfarbige Drachwürfel (Zweierpasch) benötigt. Aber je mehr gleichfarbige Drachen ein Spieler erwürfelt, desto sicherer behält er sein Drachenplättchen. Würfelergebnisse mit 4 oder mehr gleichen Symbolen dürfen auch aufgeteilt werden, um mehrere Plättchen mit Drachen dieser Farbe zu nehmen. Dabei ist es egal, ob die Plättchen aus der Mitte oder (später) von Mitspielern genommen werden.

Der Spieler darf bis zu 6 x würfeln und muss bei jedem Wurf mindestens einen gültigen Würfel herauslegen. Einmal herausgelegte Würfel dürfen nicht erneut gewürfelt werden!

Hier werden je nach Würfelergbnis die Plättchen angelegt



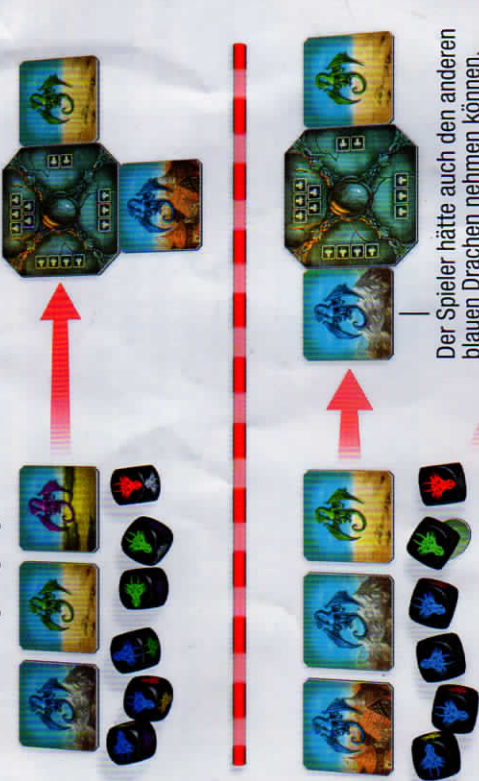
Wichtig: Es dürfen nur Würfel mit Drachen herausgelegt werden, die auch auf Plättchen in der Mitte oder (später) an Basen der Mitspieler abgebildet sind. Dabei ist es nicht erforderlich, dass die Menge der restlichen Würfel ausreicht, um damit ein Plättchen mit einem Drachen dieser Farbe erobern zu können. Die herausgelegten Würfel müssen lediglich gültige Drachensymbole zeigen, damit der Spieler weiterwürfeln darf.

Kann nach einem Wurf kein Würfel herausgelegt werden, ist das Würfeln sofort beendet und das Ergebnis wird ausgewertet.

- C.** Der Spieler nimmt die erwürfelten Drachenplättchen und platziert sie an der eigenen Basis. Dabei kommt jedes Plättchen an die Seite, die der Anzahl Würfel entspricht, mit der es erwürfelt wurde. Es können mehrere Plättchen an einer Seite angelegt werden.

Beispiel 1:

Bei folgendem Würfelergebnis und ausliegenden Drachenplättchen werden die Plättchen wie folgt angelegt:



Beispiel 2:

Bei diesem Ergebnis gibt es verschiedene Möglichkeiten Plättchen an die Basis anzulegen.

Der Spieler hätte auch den anderen blauen Drachen nehmen können.

Es gibt noch 2 Besonderheiten beim Würfeln:

- Wer ein **Drachenei** besitzt, kann **direkt** beim Herauslegen eines Würfels ein Würfelsymbol verdoppeln. Der Würfel wird dann zur Kennzeichnung auf das Drachenei gelegt. Dieser Würfel zählt wie **2 Würfel** mit diesem Symbol. Innerhalb eines Zuges darf nur ein Würfel durch ein Drachenei verdoppelt werden! Nach dem Einsatz kommt das Drachenei zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Wer es schafft **6 Drachen der gleichen Farbe** zu erwürfeln (egal ob mit oder ohne Zuhilfenahme des Dracheneis), darf das eroberte Plättchen **sofort** in den Drachenhort (wird später erklärt) einfügen und ist erneut mit einem **kompletten** Zug an der Reihe.
Aber: Möchte der Spieler die **6 gleichen Symbole** nicht für **einen** Drachen nutzen, sondern zerlegt er den Wurf für mehrere Drachenplättchen, ist er **nicht** erneut am Zug.

2. So geht es weiter

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und deckt zunächst so viele neue Plättchen auf, dass wieder 3 offen in der Mitte liegen. Ist gegen Ende des Spieles der verdeckte Stapel aufgebraucht, werden keine neuen Plättchen in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit nicht nur um die Plättchen in der Mitte zu würfeln, sondern auch um die Plättchen, die bei Mitspielern an deren Drachenbasis liegen!

Wer ein Plättchen von anderen Spielern nehmen will, muss **aber mindestens einen Würfel mehr** erreichen als es die Basisseite

anzeigt, an der das Plättchen liegt. Liegt z. B. ein blauer Drache an der 4er-Seite, kann dieser nur mit 5 oder 6 Würfeln mit blauem Symbol erobert werden. (Daher ist es sicherer, wenn die Plättchen an möglichst „hohen“ Seiten der eigenen Basis platziert werden).

Auch ein geraubtes Plättchen kommt an die eigene Basis. Die Anzahl der Würfel entscheidet an welche Seite. Als **Entschädigung** erhält der geraubte Spieler für jedes weggenommene Drachenplättchen ein **Drachenei** aus dem allgemeinen Vorrat. Jeder Spieler kann frei entscheiden ob er mit seinem Würfelergebnis Plättchen aus der Mitte und/oder von den Basen seinen Mitspielern nimmt.

3. Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war

Ab jetzt bringt der Spieler am Zug – nachdem er die Plättchen in der Mitte wieder auf 3 aufgefüllt hat und bevor er würfelt – die Plättchen in Sicherheit, die aus der Vorrunde noch an seiner Basis liegen. Jeder Spieler baut mit diesen Plättchen etwas abseits vom Spielgeschehen seinen **Drachenhort**. **Dort sind die Plättchen endgültig sicher** und können ihm nicht mehr von anderen Spielern weggenommen werden.

Das ist beim Bau des Drachenhortes wichtig:

Die Plättchen werden mit der Bildseite nach oben in waagerechten Reihen ausgelegt. Jedes Plättchen hat zwei Bildelemente: **Drache und Landschaft**.

Im Drachenhort werden Reihen

gleicher Drachenfarben auf unterschiedlichen Landschaften

und/oder Reihen

unterschiedlich farbiger Drachen auf gleichen Landschaften

gebildet. Jeder darf dabei frei entscheiden, wo die neuen Plättchen angelegt werden und auch jederzeit eine neue Reihe eröffnen. Nur sollten die Reihen am Schluss möglichst lang sein, da das für die Punktzahl entscheidend ist.

Achtung: Grundsätzlich darf die Position einmal gelegter Plättchen im Drachenhort nicht mehr verändert werden.

Ausnahme: Gibt der Spieler am Ende seines Zuges ein **Drachenei** (in den allgemeinen Vorrat) ab, kann er ein Plättchen innerhalb seines Drachenhortes umlegen. Er darf es aus einer Reihe herausnehmen und in eine andere Reihe legen oder damit eine neue Reihe beginnen. Entstandene Lücken werden durch Zusammenschieben der Plättchen geschlossen. Durch den Umbau kann man den Wert des Drachenhortes steigern. Pro Zug ist nur ein Umbau erlaubt.

4. Spielende

Auf diese Weise wird das Spiel Runde um Runde weiter gespielt, bis das **letzte Plättchen in einen Drachenhort** gelegt wurde.

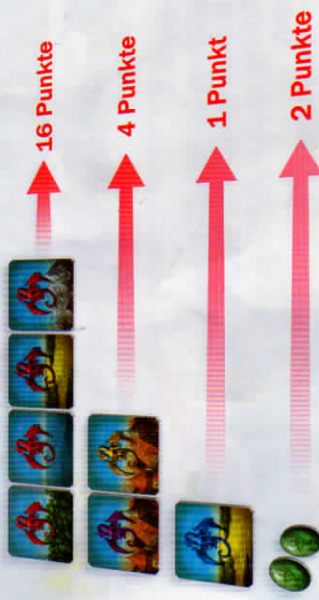
5. Schlußwertung

Jeder Spieler wertet seinen Drachenhort entsprechend der folgenden Tabelle. Jede Reihe wird einzeln gewertet:

1 Plättchen bringt	1 Siegpunkt
2 Plättchen bringen	4 Siegpunkte
3 Plättchen bringen	9 Siegpunkte
4 Plättchen bringen	16 Siegpunkte
5 Plättchen bringen	25 Siegpunkte
6 Plättchen bringen	36 Siegpunkte
Jedes ungenutzte Drachenei	1 Siegpunkt

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Wertungsbeispiel



Besonderheit beim Spiel zu zweit:

Die Auslage in der Mitte wird jeweils auf 4 (statt auf 3) Plättchen aufgefüllt. Danach wählt der Spieler am Zug daraus ein Plättchen aus, das aus dem Spiel geht. Alle so entfernten Plättchen werden als für beide Spieler gut einsehbare Sammlung zur Seite gelegt und können nicht mehr erwürfelt werden. Sobald die Mitte nicht mehr auf 4 Plättchen aufgefüllt werden kann, geht kein Plättchen mehr aus dem Spiel.



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
T. Nr. 2854100