

Fluss der Drachen

Das Spiel mit Wasser

Ein Spiel von Inka und Markus Brand
Für 2 bis 4 Drachenspieler ab 6 Jahren



Deine bunten Schuppen funkeln in der Sonne, deine Flügel tragen dich bis ans Ende der Schlucht und dein Atem ist wie ein Sturmwind – du bist einer der Drachen vom Drachenfluss! Und was erspähen deine Drachenaugen auf dem geheimnisvoll schimmernden Wasser des smaragdgrünen Flusses? Dort segelt ein Schiff – randvoll beladen mit Edelsteinen! Du jubelst gemeinsam mit deinen Drachenfreunden, denn nichts liebt ihr mehr, als funkeln-de Edelsteine in euren Höhlen zu horten. Mit eurem mächtigen Atem pustet ihr das Schiff auf dem Fluss hin und her, um Edelsteine zu stibitzen. Doch dabei kommt ihr euch immer wieder in die Quere ...

ZIEL DES SPIELS

Pustet das Schiff geschickt an und überlegt euch gut, wann ihr welche Anlegestelle ansteuert – denn so könnt ihr mit euren Drachen wertvolle Edelsteine erbeuten!

Der Drachenspieler, der als Erster eine Höhle (aus zwei Teilen) mit den passenden Edelsteinen füllen kann, ist der König der Drachen und gewinnt das Spiel.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel

Bittet einen Erwachsenen, euch bei der Vorbereitung des Spiels zu helfen:

- Löst alle vorgestanzen Teile vorsichtig aus den Rahmen.
- Schiebt den Mast durch beide Öffnungen des Segels. Steckst dann den Mast in den Rumpf des Schiffs.
- Nehmt fünf Drachenfiguren einer Farbe und klebt unter jede Figur einen der kleinen runden Aufkleber mit den farblich entsprechenden Motiven –



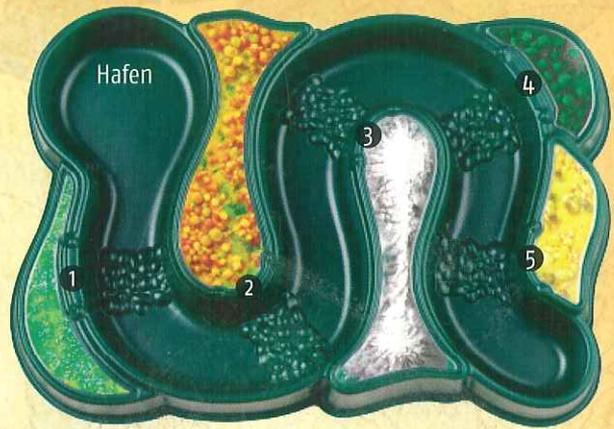
zum Beispiel die Aufkleber mit den dunkelblauen Motiven unter die dunkelblauen Drachen. Genau so beklebt ihr auch die Drachenfiguren der anderen Farben.

- Klebt nun die großen runden Aufkleber mit den Landschaftsausschnitten auf die sechs Seiten des Würfels.



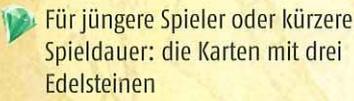
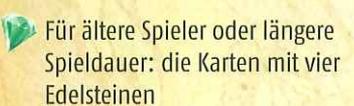
- Löst die fünf großen, bunten Landschaften vom Aufklebebogen und klebt sie auf die Flusslandschaft.
- Schaut euch gemeinsam die fünf Landschaften und die dazugehörigen Anlegestellen für das Schiff an: Eine Anlegestelle erkennt ihr an den zwei kleinen Steinhaufen am Rand des Flusslaufs und an den Kieselsteinen auf dem Grund des Flusses:

- 1 Anlegestelle bei der hellgrünen Blumenwiese
- 2 Anlegestelle beim bunten Herbstwald
- 3 Anlegestelle beim grauen Gebirge
- 4 Anlegestelle beim dunkelgrünen Wald
- 5 Anlegestelle bei der gelblichen Steppenlandschaft



Vor jedem Spiel

- Nehmt die grüne Flusslandschaft aus der Schachtel und stellt sie auf den Tisch. Bittet einen Erwachsenen, rund 0,75 Liter Wasser vorsichtig in den Flusslauf zu gießen.
- Setzt das Schiff im Hafen ins Wasser. Der Hafen ist die runde Ausbuchtung vor der hellgrünen Blumenwiese.
- Gemeinsam entscheiden die Spieler, mit welchen der Höhlenkarten sie spielen wollen:

- 
 Für jüngere Spieler oder kürzere Spieldauer: die Karten mit drei Edelsteinen
- 
 Für ältere Spieler oder längere Spieldauer: die Karten mit vier Edelsteinen



Die übrigen Karten werden nicht benötigt und in die Schachtel gelegt.

- Die Karten zeigen je eine halbe Höhle: Es gibt linke Höhlenkarten und rechte Höhlenkarten. Diese werden getrennt gestapelt und jeweils verdeckt gemischt (so, dass die Edelsteine nicht zu sehen sind).
- Jeder Spieler zieht verdeckt eine linke Höhlenkarte vom Stapel und darf die Edelsteine auf der Vorderseite anschauen. Dann legt er die Karte verdeckt vor sich ab. Die

übrigen linken Höhlenkarten werden nicht benötigt und in die Schachtel gelegt.

- Die rechten Höhlenkarten werden verdeckt als Stapel neben der Flusslandschaft bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält einen Strohhalm.
- Die Schiffskarte wird neben die Flusslandschaft gelegt, sodass alle Spieler sie gut sehen können.
- Die Schatzkiste wird mit den Edelsteinen gefüllt. Dann hält ein Spieler die geöffnete Schatzkiste so vor einen Mitspieler, dass dieser die Schatzkiste von hinten sehen kann – nicht aber die Edelsteine darin. Dieser Mitspieler greift um den Deckel herum und zieht sechs Edelsteine aus der Schatzkiste, die er auf die Schiffskarte legt. Nun wird die Schatzkiste geschlossen und beiseite gestellt.
- Jeder Spieler erhält fünf Drachenfiguren derselben Farbe und legt die farblich entsprechende Drachenkarte vor sich ab.

Spieltipp: Schaut euch die Unterseite der Drachen an und merkt euch, welches Bild dort zu sehen ist. Jeder Drache darf nur die Aktion ausführen, die das Bild auf seiner Unterseite zeigt – siehe unten.
- Jeder Spieler verteilt seine fünf Drachen auf die fünf Landschaften über dem Fluss. **ACHTUNG:** Auf jeder Landschaft darf pro Farbe nur ein Drache stehen!

DAS SPIEL GEHT LOS!

Ein Spieler pustet – und alle Mitspieler würfeln!

Wer an der Reihe ist, versucht, das Schiff zu einer bestimmten Anlegestelle zu pusten. Schafft er es, darf er mit seinem dort stehenden Drachen eine Aktion ausführen. Doch die Mitspieler versuchen, dies zu verhindern: Während der Spieler pustet, würfeln sie und versuchen, den Pustezug des Spielers damit vorzeitig zu beenden.

Seid ihr bereit? So geht es:

Der jüngste Spieler ist als Erster mit Pusten an der Reihe, dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

ACHTUNG! Ab jetzt dürft ihr nur noch unter einen Drachen schauen, wenn ihr eine Anlegestelle erreicht habt – also mit diesem Drachen eine Aktion ausführt!

Der pustende Spieler

Die Mitspieler

1

Der Spieler zeigt auf die Anlegestelle, zu der er das Schiff pusten möchte – zum Beispiel zum grauen Gebirge.

Der linke Nachbar des Spielers nimmt den Würfel in die Hand und macht sich bereit.

2

Ein beliebiger Mitspieler gibt das Kommando „Auf die Plätze, auf die Schätze – LOS!“. Daraufhin pustet der Spieler, der an der Reihe ist, mithilfe des Strohhalm gegen das Segel – und treibt so das Schiff voran.

Die Mitspieler starten ebenfalls beim Kommando „Auf die Plätze, auf die Schätze – LOS!“. Sie pusten aber nicht, sondern würfeln – und zwar reihum und so schnell wie möglich. Auf fünf Seiten des Würfels sind Ausschnitte der fünf Landschaften zu sehen. Alle Mitspieler versuchen, die Landschaft zu würfeln, zu der der Spieler das Schiff pusten möchte – hier im Beispiel das graue Gebirge.

Spieltipp: Dreht den Strohhalm so, dass der Knick am unteren Ende liegt – so könnt ihr beim Pusten besser steuern.

3

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss das Schiff so anpusten, dass es bei der Anlegestelle zum Stehen kommt. Das Segel muss sich dabei über den Kieselsteinen am Grund des Flusses befinden. Ist das der Fall, ruft der Spieler laut: „RATZFATZ – her mit dem Schatz!“

Die Mitspieler würfeln reihum immer weiter, bis entweder der Spieler die Anlegestelle erreicht und „RATZFATZ – her mit dem Schatz!“ gerufen hat ODER ein Mitspieler die richtige Landschaft würfelt.



GILT!



GILT NICHT!

ACHTUNG: Der Mast muss so lange über den Kieselsteinen bleiben, bis dieser Ausruf erfolgt ist! Fährt das Schiff vorher aus dem Bereich der Anlegestelle heraus, muss der Spieler es wieder zurückpusten und erneut „RATZFATZ – her mit dem Schatz!“ rufen.

Würfelt ein Mitspieler die richtige Landschaft (im Beispiel das graue Gebirge), ruft er: „STOPP!“ Schafft er dies, BEVOR der Spieler „RATZFATZ – her mit dem Schatz!“ gerufen hat, dann endet der Zug des pustenden Spielers sofort und er darf nicht mehr weiterpusten. Das Schiff bleibt an dieser Stelle stehen und sein linker Nachbar ist mit Pusten an der Reihe.

Welche Regeln sind beim Pusten noch zu beachten?

- Es darf nur durch den Strohhalm gepustet werden. Dabei darf der Strohhalm das Schiff oder das Segel nicht berühren.
- Ihr dürft nur gegen das Segel des Schiffs pusten – nicht ins Wasser!

- Steht das Schiff an einer Anlegestelle, wenn der nächste Spieler mit Pusten an die Reihe kommt, muss dieser eine andere Anlegestelle auswählen und das Schiff dorthin pusten!
- Das Schiff darf während des Spiels nicht aus dem Wasser genommen oder gedreht werden. Ihr könnt es von vorn und von hinten anpusten.

Hat der Spieler die Anlegestelle erreicht?

Hat der Spieler die Anlegestelle erreicht, erledigt er nacheinander folgende Aufgaben:

- 1.) Drachenaktion ausführen
- 2.) Erst mal ausruhen: Drache auf Drachenkarte stellen
- 3.) Schiffskarte mit Edelsteinen auffüllen
- 4.) Alle Edelsteine gesammelt? Höhlenkarte füllen!

Damit ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist mit Pusten an der Reihe.

1.) Drachenaktion ausführen

Hat der Spieler die Anlegestelle erreicht, darf er den Drachen seiner Farbe nehmen, der auf der Landschaft dieser Anlegestelle steht – im Beispiel also den Drachen vom grauen Gebirge. Nun schaut der Spieler nach, welches Bild sich unter dem Drachen verbirgt, und zeigt es allen Mitspielern.

Dann führt der Spieler die Drachenaktion aus, die das Bild zeigt.

3

Die Drachenaktionen:



• Einen beliebigen Edelstein von der Schiffskarte nehmen und ihn neben die eigene Drachenkarte legen.



• Zwei beliebige Edelsteine von der Schiffskarte nehmen und sie neben die eigene Drachenkarte legen.



• Einen beliebigen Edelstein von der Schiffskarte nehmen und einem beliebigen Mitspieler schenken, der ihn neben seine Drachenkarte legt.



• Einem beliebigen Mitspieler einen Edelstein stibitzen und neben die eigene Drachenkarte legen.

ACHTUNG: Edelsteine von offen liegenden, gefüllten Höhlenkarten sind sicher – sie dürfen nicht stibitzt werden!

Jeder Spieler muss die Edelsteine sammeln, die auf seiner Höhlenkarte abgebildet sind. Während des Spiels darf er jederzeit seine verdeckte Höhlenkarte anschauen.

Spieltipp: Nehmt euch (wenn möglich) Edelsteine in den Farben, die ihr sammeln müsst!

2.) Erst mal ausruhen: Drache auf Drachenkarte stellen
Hat der Spieler, der an der Reihe ist, seine Aktion ausgeführt, so muss sich sein Drache ein wenig ausruhen: Der Spieler muss diesen Drachen von der Landschaft nehmen und auf seine Drachenkarte stellen.

ACHTUNG: Sobald der Drache auf der Drachenkarte steht, darf der Spieler sich das Bild auf der Unterseite nicht mehr anschauen!

3.) Schiffskarte mit Edelsteinen auffüllen

Hat der Spieler einen oder zwei Edelsteine von der Schiffskarte genommen, muss der Vorrat dort wieder auf sechs Edelsteine aufgefüllt werden! Der rechte Nachbar des Spielers hält die Schatzkiste und der Spieler zieht – ohne hinzusehen – die fehlende Anzahl an Edelsteinen, die er auf die Schiffskarte legt.

4.) Alle Edelsteine gesammelt? Höhlenkarte füllen

Hat ein Spieler nach mehreren Runden alle Edelsteine seiner Höhlenkarte gesammelt, deckt er diese auf. Dann legt er die Edelsteine auf die farblich entsprechenden Abbildungen der Höhlenkarte. Diese Edelsteine sind gesichert und dürfen nicht mehr stibitzt werden!

Dann nimmt sich der Spieler vom verdeckten Stapel eine rechte Höhlenkarte. Der Spieler sieht sich die Karte an und legt sie verdeckt vor sich ab. Er muss jetzt noch diese zweite Höhlenkarte füllen, um König der Drachen zu werden.

Was gibt es noch zu beachten?

• **Alle eigenen Drachen stehen auf der Drachenkarte**
Wenn alle fünf Drachen eines Spielers auf der Drachenkarte stehen, darf er diese zu Beginn seines nächsten Zuges wieder auf die fünf Landschaften verteilen – ohne noch einmal unter die Drachen zu sehen.
Nicht vergessen: Auf jeder Landschaft darf immer nur ein Drache derselben Farbe stehen!

• **Der Spieler kann den letzten Drachen nicht erreichen**
Es kann vorkommen, dass das Schiff an der Anlegestelle mit dem letzten Drachen eines Spielers steht, wenn dieser an die Reihe kommt. In diesem Fall setzt der Spieler das Schiff ausnahmsweise in den Hafen und versucht von dort aus, das Schiff zur Anlegestelle mit seinem letzten Drachen zu pusten.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler seine zweite Höhlenkarte – und damit eine komplette Höhle – gefüllt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler ist der König der Drachen und hat gewonnen!

Bittet einen Erwachsenen oder ein älteres Kind, das Wasser aus dem Fluss vorsichtig in ein Waschbecken zu gießen. Benutzte Strohhalme solltet ihr von Hand abspülen oder in der Spülmaschine reinigen. Ihr solltet das Spiel erst wieder in die Schachtel räumen, wenn alle Teile trocken sind.

SPIELVARIANTE FÜR SUPERDRACHEN ODER FÜR DAS SPIEL MIT ERWACHSENEN

Im Spiel für Superdrachen endet der Zug des pustenden Spielers nicht nur, wenn die Mitspieler die richtige Landschaft würfeln – sondern auch, wenn die Seite mit dem Wasser-Motiv gewürfelt wird.

Diese Variante kann auch gespielt werden, wenn Kinder und Erwachsene gemeinsam spielen. In diesem Fall gilt sie aber nur, wenn gerade ein Erwachsener mit Pusten an der Reihe ist.

Spielidee: Inka und Markus Brand
Illustration und Gestaltung: C. Stephan, P. Rennwanz

© 2008 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr.: 680107