

Das phantastische Spiel für 2 – 5 Spieler von 10 – 99 Jahren.

In einem geheimnisvollen, längst versunkenen Traumreich herrschten einst mächtige Zauberer mit ihren Drachen. Um die Herrschaft entbrannte immer wieder ein stürmischer Wettbewerb. Dabei wurden die Drachen quer durch die Lüfte zum Goldenen Vulkan gejagt. Ein Tauchbad in der goldenen Lava machte den Drachen unverwundbar und brachte so seinen Zauberer zur Macht.

Die Spieler übernehmen hier die Rolle dieser Zauberer und ihre geheimnisvollen Kräfte, mit den Winden zu spielen. Dazu gehören kluge Planung und Übersicht sowie die gewitzte Verteilung der Winde auf die verschiedenen Drachen. Ein blitzendes Veto, ein heftiger Sturm... der Sieg lockt tief im Süden!

Ziel des Spieles ist es, mit dem eigenen Drachen zuerst den Goldenen Vulkan zu erreichen und so den Sieg davonzutragen.



© 1992 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany

No. 71306.8

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 5 Drachenfiguren, 5 Figurensockel, 5 Windstein-Halter, 30 blaue Windsteine, 7 transparente Vulkansteine, 20 Blitz- und Sturmkarten (pro Spieler je 2), 1 Blatt mit Aufklebern für die Wind- und Vulkansteine.

SPIELVORBEREITUNG

● **Vor dem ersten Spiel** müssen zunächst einmal die gestanzten Löcher aus dem Spielplan und die fünf Drachenfiguren aus der Stanztafel herausgedrückt werden. Die Drachen werden in die gleichfarbigen Sockel gesteckt.

● **Die Aufkleber** mit den Windrichtungen werden auf die Oberseiten der blauen Windsteine, die sechs roten und der eine goldene Vulkankrater auf die glitzernden Vulkansteine geklebt.

● **Die Vulkansteine** werden in die dafür vorgesehenen Löcher des Spielplans gestellt, wobei der Goldene Vulkan auf das Doppelfeld ganz im Süden gehört.

● **Jeder Spieler erhält**

- ▶ 1 Drachen,
- ▶ je 2 Blitz- und 2 Sturmkarten derselben Farbe,
- ▶ 1 Windstein-Halter,
- ▶ 6 Windsteine

(je einen pro Windrichtung).

Spielen weniger als fünf Spieler, wird das übrige Material in die Schachtel zurückgelegt.

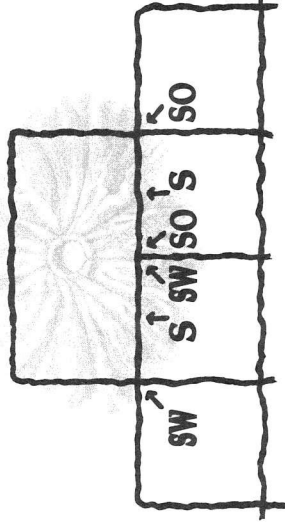
Pro Spieler:

- 1 Drachen
- 2 Blitzkarten
- 2 Sturmkarten
- 1 Windstein-Halter
- 6 Windsteine

● **Den abgewehrten Zug** muß der Mitspieler jetzt rückgängig machen und seinen Windstein bei einem anderen Drachen anlegen. Dies kann möglicherweise auch der eigene sein, wenn z. B. alle anderen Spieler ebenfalls ihr Veto einlegen.

SPIELEND

● **Der Zug auf den Goldenen Vulkan beendet das Spiel sofort.** Dabei wird der passende Windstein direkt auf den Goldenen Vulkan gelegt und der Drache dann darauf gesetzt. Dieser Zug kann auf sechs verschiedene Weisen durchgeführt werden:

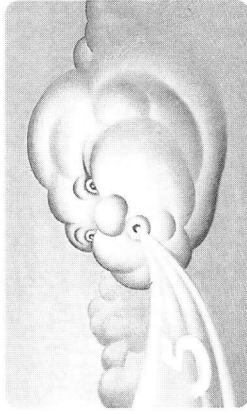


● **Es gewinnt, wer mit seinem Drachen** zuerst den Goldenen Vulkan erreicht.

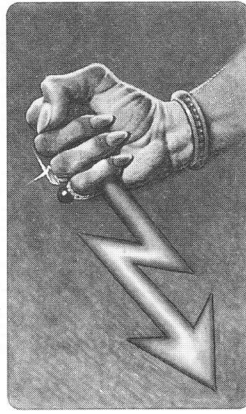
Es gewinnt, wer zuerst den Goldenen Vulkan erreicht

DIE STURM- UND BLITZKARTEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn zwei Sturm- und zwei Blitzkarten in seiner Spielfarbe. Jede kann nur einmal im Spiel benutzt werden. Nach dem Ausspielen wird die Karte einfach umgedreht und verliert so ihre Gültigkeit.



● **Die Sturmkarte** ermöglicht es dem Spieler, statt der üblichen drei Spielzüge fünf Züge zu machen. Mit einer Sturmkarte müssen also alle fünf Windsteine im Halter unmittelbar nacheinander gelegt werden. Diesen Sturm muß er zu Beginn seiner Zugfolge ansagen. Seine zweite Sturmkarte kann er erst ab der nächsten Runde verwenden.



● **Die Blitzkarte** ermöglicht es dem Spieler, ein Veto auszusprechen. Diese Karte darf er jederzeit außer der Reihe spielen, wenn sein Drache von einem Mitspieler in eine unliebsame Richtung gezogen wird. Dieses Veto muß er aussprechen, bevor der Mitspieler den freigewordenen Windstein in seinen Halter gesteckt hat.

Jede Karte kann nur einmal verwendet werden

Die Sturmkarte ermöglicht 5 Spielzüge

Die Blitzkarte schützt eigenen Drachen vor unliebsamen Zügen

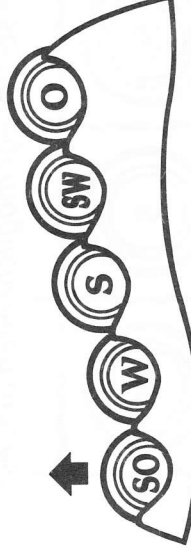
Reihum Drachen auf Startfeldern platzieren

● **Der jüngste Spieler beginnt.** Er wählt einen seiner Windsteine aus und legt ihn offen auf das Startfeld in der nördlichsten Reihe mit der Ziffer 1. Anschließend stellt er seinen Drachen auf diesen Windstein. Die übrigen Spieler platzieren reihum ihre Drachen auf den nächsten Startfeldern. Der fünfte Spieler kann wählen, ob er links oder rechts starten möchte.

Windstein-Halter mit restlichen Windsteinen füllen

● **Die Windstein-Halter** werden anschließend von jedem Spieler mit den restlichen fünf Windsteinen gefüllt. Sie werden so aufgestellt, daß Mitspieler die Windsteine nicht einsehen können.

● **Die Reihenfolge der Windsteine** im Halter kann jeder Spieler zu Beginn frei wählen. Es ist aber zu bedenken, daß während des Spiels Windsteine immer nur links unten entnommen und rechts oben hinten eingesteckt werden dürfen. ↓



● **Die Blitz- und Sturmkarten** legt jeder Spieler offen vor sich ab.

Blitz- und Sturmkarten offen vor sich ablegen

SPIELVERLAUF

● **Das Spiel beginnt** der Spieler, dessen Drache auf dem Startfeld 1 steht. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

● **Jeder Spieler hat drei Spielzüge pro Runde**, die er in unmittelbarer Folge ausführen muß.

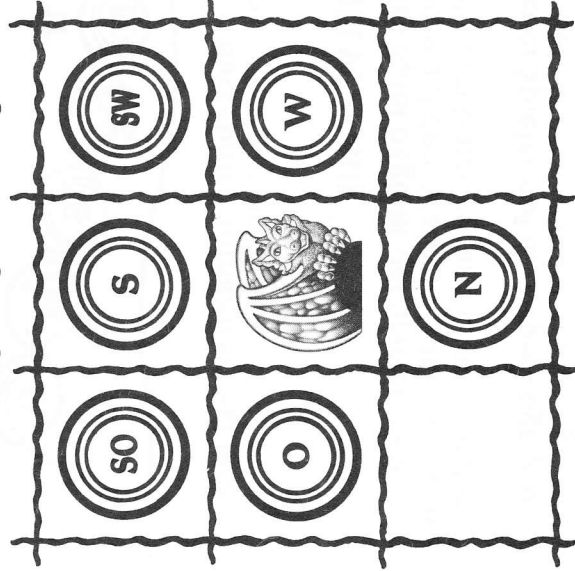
Ein Spielzug = drei Schritte:

1. Windstein legen
 2. Drachen darauf setzen
 3. freigewordenen Windstein in Halter stecken
- Windsteine entsprechend ihrer Windrichtung ablegen

● Ein einzelner Spielzug besteht aus drei Schritten:

- 1 den Windstein links unten aus dem Halter nehmen und neben einen Drachen legen;
 - 2 den Drachen auf den neuen Windstein versetzen;
 - 3 den freigewordenen Windstein rechts oben in den Halter stecken.
- Der Windstein wird immer auf ein Feld direkt neben einen Drachen gelegt. Die aufgedruckte Windrichtung des Windsteins bestimmt, auf welches Feld er gelegt wird. Die Windfahnen auf dem Spielplan markieren die sechs möglichen Richtungen.

Diese sechs Legemöglichkeiten gibt es:



● Jeder kann den eigenen sowie fremde Drachen bewegen. Dabei darf er von Spielzug zu Spielzug immer wieder neu entscheiden, welchen Drachen er bewegen will. Den eigenen Drachen wird man also möglichst in günstige Positionen bringen, andere Drachen in ungünstige Positionen.

● Nur links unten darf ein Windstein aus dem Halter entnommen werden. Damit ist die Legereihenfolge der Windsteine im Halter vorgegeben. Die Aufgabe jedes Spielers besteht nun darin, diese festgelegte Zugfolge optimal zu nutzen.

● Tabu sind Felder mit roten Vulkanen sowie Felder, auf denen andere Drachen stehen, d. h. auf sie darf nicht gezogen werden. Selbstverständlich darf man am Rand auch nicht über die Spielplanfelder hinausziehen.

● Es herrscht Zugzwang! Jeder Spieler muß seine drei Züge durchführen, auch wenn er dadurch seinen eigenen Drachen in eine ungünstige Position bringen muß. Ausnahme: Ein gegnerischer Drache muß nicht auf das Zielfeld, den Goldenen Vulkan, gezogen werden.

● Kann mit einem Windstein kein Drache gezogen werden, wird der entsprechende Windstein wieder rechts oben in den Windstein-Halter gesteckt. Dies kann passieren, weil der Zug den obenstehenden Regeln (siehe Tabu) widerspricht oder am Veto durch Blitzkarten (siehe dort) scheitert. Dies gilt dann trotzdem als ein Spielzug!

● Nach Ablauf der drei Spielzüge ist der nächste Spieler an der Reihe.

Den eigenen oder fremde Drachen bewegen

Legereihenfolge ist vorgegeben und kann nicht verändert werden

Felder mit Vulkanen oder Drachen dürfen nicht betreten werden

Zugzwang!

Nicht verwendeten Windstein wieder rechts in Halter stecken. Gilt als Spielzug!