

THE BOOK OF DRAGONS



SPIELANLEITUNG



Als Forscher entdeckt ihr auf euren Reisen geheimnisvolle Länder voller bisher unbekannter Drachenarten. Eure Aufgabe wird es sein, sie in das magische Buch der Drachen einzutragen, damit andere Gelehrte von euren Entdeckungen profitieren können.

ZIEL DES SPIELS

Eure Aufgabe ist es, die auf dem Spielfeld liegenden Drachenkarten zu sammeln. Sie stellen den Eintrag in euer Buch der Drachen dar. Jeder Drache, den ihr ins Buch eintragt, bringt euch Punkte. Am Ende des Spiels gewinnt dann derjenige mit den meisten Punkten.

SPIELELEMENTE

3-teiliges Spielfeld



36 Drachenkarten und 6 Zielkarten



5 Immunitätschips
(darunter auch der Prioritätsschip)



15 Würfel der Reise
in 5 Farben



Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG



Nehmt so viele Immunitätschips wie es Mitspieler gibt. Dann zieht sich jeder Spieler einen Chip. Es ist wichtig, dass immer der rote Chip mit verteilt wird - dieser kennzeichnet den Spieler, der beginnt. Danach nehmt ihr euch drei Würfel in der Farbe eures Chips.

Jetzt verteilt ihr die Zielkarten und legt eine Zielkarte aufgedeckt vor euch hin. Diese zeigt euch die Drachenart, für die ihr 3 Zusatzpunkte erhaltet.



Legt eure Würfel so hin, dass die Ziffern 3, 4 und 5 zu sehen sind.

Mischt die Drachenkarten und legt sie aufgedeckt in Stapeln auf das Spielfeld nach folgendem Schema:



2-3 Spieler
3 Stapel (je 12 Karten pro Stapel)



4 Spieler
4 Stapel (je 9 Karten pro Stapel)



5 Spieler
5 Stapel (im ersten Stapel 8 Karten, in den übrigen je 7)

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit dem roten Immunitätschip beginnt.

Wer dran ist, erledigt eine von zwei Aufgaben:

1. Auslegen der Würfel
2. Sammeln der Drachenkarte für das eigene Buch

Kann der Spieler keine der beiden Aktionen durchführen, kann er den Wert jedes seiner Würfel um 1 erhöhen und danach endet seine Runde. Danach ist der Spieler zur Linken an der Reihe. Zusätzlich könnt ihr, wenn ihr dran seid, jederzeit die Fähigkeiten der bereits erkämpften Drachenkarten nutzen.

AUSLEGEN DER WÜRFEL

Entscheidet ihr euch, die Würfel auszulegen, legt ihr eine beliebige Anzahl eurer Würfel auf die ausgewählten Drachenkarten. Ihr müsst beachten, dass die Summe der Würfelaugen den Punkten auf der Karte entsprechen oder höher sein kann.



Ihr könnt alle Würfel auf eine Karte legen, je einen Würfel auf drei Karten legen oder ihr verteilt eine beliebige Anzahl eurer Würfel auf zwei Karten. Ihr könnt auch nur einen Würfel legen und die anderen beiden oder einen der beiden übrigen Würfel nicht auf Karten legen. Legt ihr eure Würfel auf Drachenkarten, wo bereits die Würfel anderer Spieler liegen, so muss die Summe eurer Würfelaugen mindestens um eins höher sein. Die Würfel des Gegners wurden geschlagen und gehen an ihn zurück. Der Wert eines jeden geschlagenen Würfels wird um 1 Würfelauge erhöht. Das heißt 3 Würfelaugen werden zu 4 oder 5 zu 6. Der Würfel mit 6 Würfelaugen kann seinen Wert nicht erhöhen.

Beispiel: Adam hat seine Würfel mit 3 und 4 Würfelaugen ausgelegt, sein Gesamtwert ist also 7. Damit ein anderer Spieler den Drachen übernehmen kann, muss er Würfel mit einem Gesamtwert von mindestens 8 oder mehr Würfelaugen rauslegen.



SAMMELN DER DRACHENKARTE FÜR DAS EIGENE BUCH

Wenn ihr dran seid und auf einer der Drachenkarten eure Würfel liegen, könnt ihr die Karte mit dem Drachen eurem Buch hinzufügen. Ihr nehmt also die Drachenkarte und die darauf liegenden Würfel. Danach verringert ihr die Anzahl der Würfelaugen auf dem Würfel um 1 (z. B. von 6 Würfelaugen auf 5).

Würfel mit 1 Würfelauge können nicht weiter verringert werden, deren Wert bleibt unverändert. Während einer Runde kann nur eine Drachenkarte aufgenommen werden.



EINSETZEN DER FÄHIGKEITEN EURER DRACHEN

Einige der Drachen haben besondere Fähigkeiten, diese könnt ihr, nachdem ihr die Karte erspielt habt, einmal im Spiel nutzen. Diese Fähigkeiten könnt ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt eurer Runde nutzen. Die Fähigkeit des Drachen hängt von dem Gebiet, auf dem der jeweilige Drache vorkommt. Abhängig vom Hintergrund der Karte, haben sie unterschiedliche Fähigkeiten.

Fähigkeiten je nach Landschaft, in der die Drachen vorkommen:



Vulkan

Keine besonderen Fähigkeiten.



Gewitter

Kann eine auf dem Spielfeld liegende, aber nicht durch Würfel belegte, Karte aus dem Spiel nehmen.



Wüste

Erhöht das Ergebnis der Würfelaugen auf einem Würfel des Spielers um 1.



Dschungel

Erhöht das Ergebnis der Würfelaugen auf allen Würfeln des Spielers um 1.



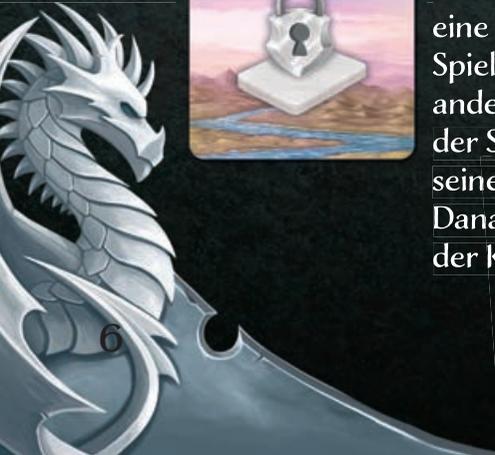
Gebirge

Ermöglicht das Umdrehen eines Würfels auf die gegenüberliegende Seite. Beispielsweise werden aus einem Würfel mit 1 Würfelauge dann 6 Würfelaugen. *Hinweis: Die Summe der gegenüberliegenden Seiten eines Würfels ergibt immer 7.*



Flachland

Mit einem hier lebenden Drachen könnt ihr den Immunitätschip auf eine Karte desjenigen Spielers legen, der gerade dran ist. Andere Spieler können die Würfel auf dieser Karte nicht schlagen. Auch alle anderen Attacken sind wirkungslos. Die Immunität bleibt bestehen bis der Spieler, der diese Fähigkeit genutzt hat, seine nächste Runde beginnt. Danach wird der Chip von der Karte genommen.



Nachdem die Fähigkeit des Drachen genutzt wurde, muss die Karte unter die Zielkarte gelegt oder umgedreht werden, damit die Fähigkeiten nicht ein zweites Mal eingesetzt werden. Die genutzten Karten bringen aber immer noch Siegpunkte am Ende des Spiels. Auf dem Spielfeld findet ihr Symbole, die helfen, sich die Fähigkeiten der jeweiligen Landschaft zu merken. Die Fähigkeiten der Karten haben keinen Einfluss auf die bereits gelegten Würfel.

ENDE DES SPIELS

Wenn die entsprechende Anzahl der Stapel aufgebraucht ist:

- 1 Stapel bei Spielen mit 2 bis 3 Spielern
- 2 Stapel bei Spielen mit 4 bis 5 Spielern

wird das Spiel bis zu dem Spieler weitergespielt, der rechts neben dem Spieler mit dem Prioritätschip sitzt. Der Spieler mit dem Prioritätschip beginnt keine neue Spielrunde.

Anschließend zählt ihr eure erspielten Punkte entsprechend den Wertigkeiten auf den Karten. Danach rechnet ihr 3 Punkte für jeden Drachen hinzu, der mit eurer Zielkarte übereinstimmt. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand zählt ihr die Würfelaugen auf den Würfeln, hier gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe auf den Würfeln. Gibt es weiterhin einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

SPIELVARIANTE FÜR ZWEI SPIELER



Um das Spiel etwas aufzulockern, wird bei der Spielvariante für zwei Personen ein Blockierwürfel hinzugefügt.

Zu Beginn des Spiels legt ihr auf das dritte Feld einen Blockierwürfel - dieser hat immer die Wertigkeit 6. Der Blockierwürfel kann überboten werden. Jedoch wird dieser nicht entfernt, sondern er wandert ein Feld weiter. Wird ein Würfel auf dem dritten Stapel geschlagen, wird er auf den ersten Stapel gelegt. Es kann vorkommen, dass beim Weiterlegen des Würfels auf den Nachbarstapel bereits Würfel eines Mitspielers liegen. Diese werden von den Karten genommen, auch wenn der Wert der Würfelaugen höher ist als der Wert des Blockierwürfels - der Wert der geschlagenen Würfel wird jedoch nicht erhöht.

Eine Ausnahme gibt es, wenn die Würfel des anderen Spielers durch einen Immunitätschip geschützt sind. In dem Fall wird der Stapel ausgelassen und der Blockierwürfel wird auf den Nachbarstapel gelegt.

Die übrigen Spielregeln ändern sich nicht.

Autoren:

Adam Strzelecki, Paweł Suski, Wojciech Wiśniewski

Illustration und grafische Gestaltung:

Kamila Mrożek-Zielińska

Team:

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska,
Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Übersetzung ins Deutsche:

Regina Stülpner

*Die Autoren bedanken sich herzlich
bei Andrzej Aftar Aftarczuk und Marek Wilczyński.*



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com