

Drachenfels

Ein fantastisches Unterhaltungsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
Autoren: Alex Randolph und Leo Colovini

Die Drachenfels-Story

Die hinterlistigen Drachen haben schon wieder das Schloß des weisen Königs aufgesucht und seine vier holden Töchter entführt. Verschleppt in alle vier Himmelsrichtungen und eingesperrt in den dunklen, feuchten Türmen der zerklüfteten Felsenburgen, hoffen die armen Prinzessinnen auf eine schnelle Rettung, damit sie nicht länger dem Willen der Lederhäutigen ausgeliefert sind.

Vier wagemutige Ritter werden vom König ausgesandt, und sie sollen ihm seine Töchter wieder zurückbringen. Jeder der vier Recken hat dabei freilich nur seine Angehimmelte im Sinn, denn man muß wissen, daß ein jeder von ihnen unendlich in jeweils eine Prinzessin verliebt ist und seiner zukünftigen Braut als Zeichen der ewigen Treue und Zuneigung unlängst ein Paar Schuhe in seinen ritterlichen Farben geschenkt hat.

Demjenigen Ritter, der zuerst seine Prinzessin aus einer Felsenburg befreit, winkt nicht nur die langersehnte Heirat, sondern zudem auch noch das Reich des Königs, für das dieser einen würdigen Nachfolger sucht. Welcher der vier tapferen Ritter wird – von Ehrgeiz und Leidenschaft getrieben – die kühne Aufgabe der Prinzessin-Befreiung als erster bewältigt haben?

Inhalt:

1. Spielmaterial
2. Spielvorbereitungen
3. Spielphasen und Spielziel
4. Der Spielzug
5. Die Bedeutung der Karten
6. Rüstungen und Duelle
7. Sternfelder
8. Felsenburgen und erweiterter Einsatz der Regenbögen
9. Spielende

1. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Burginsel
- 1 Burg
- je 4 Felsenburgen (grau), Regenbogenfelsen (grün), Regenbögen, Rüstungen, Prinzessinnen, Schuhpaar-Markierungen, Drachen und Ritter
- 2 Brücken
- 36 Spielkarten
- 20 Befestigungsnieten
- 1 Spielanleitung

2. Spielvorbereitungen

Zunächst die Felsenburgen und Regenbogenfelsen in die Ausstanzungen des Spielplanes stecken und diese von unten mit den Befestigungsnieten verankern (die Doppelnieten sind für die kleinen Regenbogenfelsen bestimmt).

Die Burginsel wird ebenso in der Mitte des Planes befestigt und die Burg anschließend darauf gesetzt. In die Burgtürme werden die vier Rüstungen gelegt, die die Ritter für ihren eigenen Schutz benötigen.

Unter jede Prinzessin wird eines der vier selbstklebenden farbigen Schuhpaare geklebt, und nun mischen Sie die vier Königstöchter so, daß kein Spieler sich merken kann, welche Prinzessin zu

welchem Ritter gehört. Stellen Sie die Prinzessinnen anschließend in die Vertiefungen der vier Felsenburgen und placieren Sie daneben je einen Drachen.

Jeder Spieler wählt einen Ritter und stellt ihn auf das farblich entsprechende Farbfeld (= großer runder Punkt) im Zentrum des Spielplans. Die vier Regenbogenstreifen werden aus der Stanztafel herausgelöst und mit den beiden Brücken neben den Spielplan gelegt. Die Ritter können die Regenbögen und Brücken mit magischen Kräften an verschiedene Stellen zaubern.

Schließlich werden die Spielkarten gemischt und an jeden Mitspieler verdeckt 7 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten legt man (ebenfalls verdeckt) als Aufnahmestapel neben den Spielplan.

Achtung: Spielen weniger als 4 Personen mit, wird vor dem Spiel ein kompletter Satz Punktekarten (je 1 × die Werte 1, 2, 3, 4, 5) aus dem Spiel entfernt. Die Zahl der im Spiel befindlichen Königstöchter bleibt allerdings unverändert 4!

3. Spielphasen und Spielziel

Die Felsenburgen kann man selbstverständlich nur mit Hilfe einer Spezialrüstung betreten. Folglich muß jeder Ritter in der ersten Spielphase die königliche Burg aufsuchen, um dort seine Rüstung entgegenzunehmen. Da die Drachen gemeinerweise die Zugbrücke der Burg vernichtet haben, kann das Königshaus nur mittels eines magischen Regenbogens betreten werden.

Hat man nun seine Rüstung entgegengenommen, macht man sich in der zweiten Spielphase auf die Suche nach seiner Angehimmelten, deren Schuhfarbe mit der eigenen Spielfigur übereinstimmt. Wer als erster seine Prinzessin in einer Felsenburg entdeckt und somit befreit, ist Gewinner dieses Spiels.

4. Der Spielzug

Ein Spieler, z. B. der jüngste, beginnt die Partie; alle anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, kann **einen Spielzug** tätigen. Dabei stehen einem drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, und vor jedem Spielzug entscheidet man neu, welche dieser Möglichkeiten man für seinen Zug wählen will.

a) Das Ausspielen von Karten

Hiermit greifen Sie aktiv ins Spielgeschehen ein. Zu unterscheiden sind grundsätzlich zwei Kartenarten:

- **Punktekarten** (Werte 1 bis 5), die der eigenen Fortbewegung dienen, und
- **Magiekarten**, mit denen magische Effekte ausgelöst werden können.

Das Ausspielen dieser Karten erfolgt in einem Spielzug in dieser Reihenfolge: Zunächst kann man eine beliebige Anzahl eigener Magiekarten nacheinander ausspielen. Dann wird zusätzlich eine Punktekarte ausgespielt und der Spielzug ist beendet.

Wer eine Punktekarte auf der Hand hat, muß auch eine ausspielen. Wer will, kann auch nur eine Punktekarte ausspielen und auf das Ausspielen von Magiekarten in seinem Spielzug verzichten. Hat man nur Magiekarten auf der Hand, so beendet man seinen Spielzug natürlich mit einer Magiekarte. Ein Spielzug endet auch dann, wenn man keine Karten mehr auf der Hand hat.

Ausgespielte Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den **Ablagestapel** gelegt, der sich auf dem Spielplan befindet.

b) Das Auffrischen des eigenen Kartenblattes

Hier greift man, weil man zu wenige oder zu ungünstige Karten hat, nicht ins Spielgeschehen ein, sondern mischt die eigenen Karten zusammen mit denen des Aufnahmestapels und zieht anschließend **sieben neue**. Ergeben die eigenen Karten und die des Aufnahmestapels aber zusammen nicht mehr als sieben Karten, dann mischt man diese Karten zusammen mit allen vorher abgelegten und bildet dann einen neuen Aufnahmestapel, bevor die sieben neuen Karten gezogen werden.

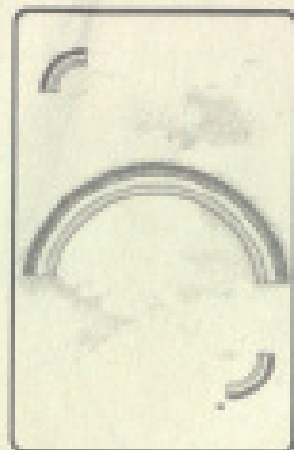
Alternativ zur beschriebenen Kartenblatt-Auffrischung können Sie aber auch Ihre bisherigen Karten behalten und maximal drei Karten von einem oder mehreren Mitspielern ziehen. Diese Karten gehen ins eigene Kartenblatt über. Nach dem Kartentausch ist Ihr Spielzug beendet.

c) Die Verwendung abgelegter Karten

Sie können Ihren Spielzug auch damit beginnen, daß Sie die oberste Karte des Ablagestapels für Ihren Ritter in Anspruch nehmen. Ist es eine Magiekarte, wird der betreffende magische Effekt sofort ausgeführt und das Ausspielen weiterer Karten — siehe a) — ist anschließend erlaubt. Ist es jedoch eine Punktekarte, dürfen Sie zwar Ihren Ritter um die betreffende Felderanzahl bewegen, aber keine weiteren Karten mehr ausspielen.

5. Die Bedeutung der Karten

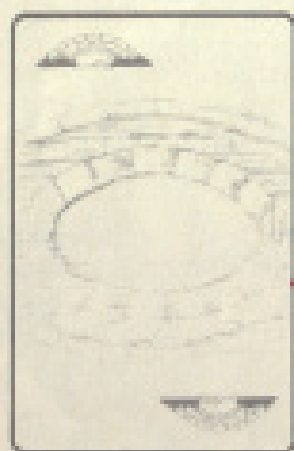
a) Magiekarten



Regenbogen (4 Karten)

Mit dieser Karte dürfen Sie einen der vier Regenbögen entweder auf dem Spielplan platzieren, von dort entfernen oder an eine andere Stelle innerhalb des Plans umsetzen. Regenbögen werden stets mit einem Ende auf einem Regenbogenfels aufgebaut. Das andere Ende steckt in der königlichen Burg, die nur mittels Regenbogen (oder Teletransfer) betreten werden kann.

Nach der Überquerung eines Regenbogens kann man diesen, wenn man dies möchte, an eine andere Stelle innerhalb des Planes umsetzen. Das Überqueren eines Regenbogens kostet einen Punkt (d. h. ein Zug von einem Regenbogenfels zur Burg kostet einen Bewegungspunkt).



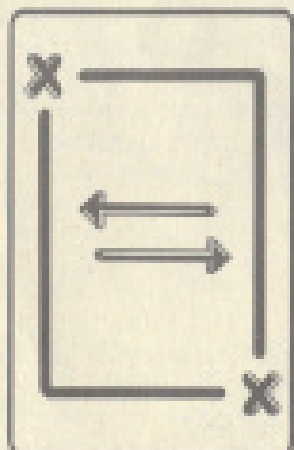
Brücke (3 Karten)

Die Brücken dienen dazu, die unterbrochenen Wegstrecken zu verbinden, die sonst nicht überquert werden können. Das sind die vier großen Erdlöcher auf den Wegen des Planes und die vier Übergänge von einem Landweg zu einer Felsenburg. Durch das Ausspielen einer Brücken-Karte können Sie entweder eine Brücke ins Spiel bringen, wieder aus dem Spiel nehmen oder auf dem Spielplan umsetzen. Eine errichtete Brücke gilt als normales Spielfeld. Sie kann aber nicht aus dem Spiel genommen oder versetzt werden, wenn sich auf ihr gerade ein Ritter befindet.



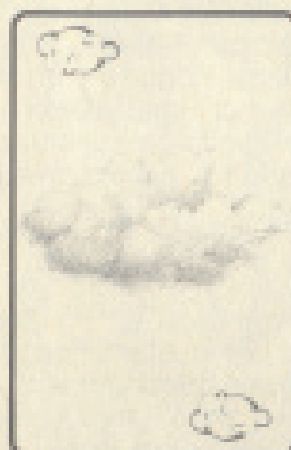
Drache (5 Karten)

Sie vertreiben einen beliebigen Drachen von seinem bisherigen Standort und setzen ihn auf ein unbesetztes Landfeld mit grünem Punkt oder einen unbesetzten Drachenfels. Ritter dürfen von Drachen besetzte Felder nicht betreten oder überqueren!



Teletransfer (1 Karte)

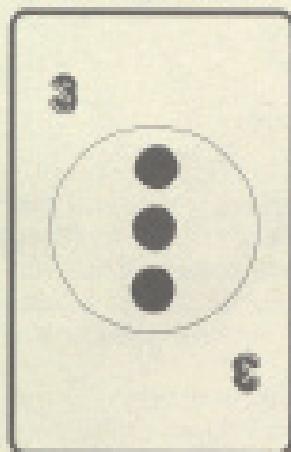
Sie können den Standort Ihrer Spielfigur mit dem eines gegnerischen Ritters sofort tauschen.



Große Wolke (1 Karte)

Sie dürfen die Spielfigur eines beliebigen anderen Spielers sofort auf eines der Startfelder versetzen, sofern dieses unbesetzt ist.

b) Punktekarten (je 5 Karten mit den Werten 1, 2, 3, 4 und 2 Karten mit dem Wert 5)



Sie geben an, um exakt wie viele Punkte (Schritte) sich der eigene Ritter auf dem Plan weiterbewegt. Vor- und Zurückgehen im selben Zug ist natürlich nicht möglich.

6. Rüstungen und Duelle

In der ersten Spielphase nimmt jeder Ritter seine Rüstung auf der Burg in Empfang. Die Burg gilt als insgesamt ein Feld und muß mit genauer Punktzahl erreicht werden.

Ein Ritter kann – ohne weitere Folgen – über andere Ritter hinwegziehen; endet aber sein Zug auf einem Feld, das von einem gegnerischen Ritter besetzt ist, so fordert der ankommende Spieler die bereits anwesende Figur erfolgreich zum Duell heraus und darf sie auf eines der unbesetzten Startfelder versetzen. Zudem steht es dem erfolgreichen Angreifer frei, bis zu zwei Karten aus der Hand des Geschlagenen zu ziehen und zu seinen eigenen zu nehmen.

Auf Felsenburgen und Regenbogenfelsen kann man sich allerdings nicht duellieren. Hier darf sich immer nur eine Figur aufhalten. Auf der Burg hingegen dürfen sich beliebig viele Ritter auf einmal aufhalten, die sich unter den Augen des Königs natürlich nicht gegenseitig zum Duell herausfordern.

7. Sternfelder

Auf dem Spielplan befinden sich vier mit einem Stern gekennzeichnete Felder. Wer ein solches Feld betritt, darf sofort auf ein anderes unbesetztes Sternfeld fliegen und sich von dort weiterbewegen. Dabei geht kein Bewegungspunkt verloren.

8. Felsenburgen und erweiterter Einsatz der Regenbögen

Ist Ihr Ritter schließlich mit passender Punktzahl über eine Brücke zu einer – nicht von einem Drachen besetzten – Felsenburg gelangt, dürfen Sie nachschauen, ob es sich bei der Gelangenen um Ihre Prinzessin handelt: Heben Sie die Spielfigur an, so daß nur Sie selbst sehen können, ob die Schuhfarbe der Prinzessin mit der Farbe Ihrer eigenen Spielfigur identisch ist. Ist das der Fall, haben Sie gewonnen, anderenfalls stellen Sie die Prinzessin wieder auf den Felsen zurück. Nun müssen Sie leider weitersuchen, denn eine Königstochter fällt keinem falschen Freier um den Hals.

Jeder Ritter, der – wenn auch erst einmal vergebens – zu einer Felsenburg vorgedrungen ist, hat im weiteren Verlauf des Spiels einen Vorteil: Ab jetzt darf er sich bei jeder Bewegung wahlweise um die einfache oder doppelte Anzahl der auf den Punktekarten angegebenen Felder fortbewegen (ausgespielte „3“ = 3 oder 6 Felder vorrücken).

Nachdem von einem beliebigen Ritter zum erstenmal eine Felsenburg betreten wurde (und der Recke dort nicht seine Prinzessin fand), wird das Spielgeschehen dramatisch schnell: Ab jetzt dürfen Regenbögen nicht mehr nur zum Betreten der Burg aufgestellt werden, sondern können auch als Verbindung zwischen Regenbogenfelsen und Felsenburg errichtet werden. Als Folge davon ist es einem Ritter jetzt z. B. möglich, mit nur zwei Schritten von der königlichen Burg zu einer Felsenburg zu gelangen.

9. Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Ritter seine Prinzessin entdeckt und somit befreit hat. Dieser Spieler gewinnt die Partie. Und wem nicht zugesagt, daß der Gewinner zum Nachfolger des Königs bestimmt wird, der sollte eine neue Partie (mit vielleicht anderem Spielablauf) fordern...