

Leo Colovini

DRACO



DRACO

Ein abenteuerlicher Wettlauf von Leo Colovini für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial



10 Drachen



10 Drachenreitersteine
(je 2 pro Symbol)



110 Spielkarten



1 doppelseitiger Spielplan

Spielgeschichte

Jedes Jahr findet im Reich der Drachen der große Wettstreit der Drachenreiter statt. Jeder Drachenreiter misst sich dabei mit seinesgleichen beim großen Rennen auf den Gipfel des höchsten Berges, den Mount Draco. Für dieses Wettrennen werden 10 wilde Drachen am Fuße des Berges zusammen getrieben. Anschließend treiben die 5 besten Drachenreiter des Landes die Drachen zum Gipfel. Wer bei diesem Rennen auf den Mount Draco die meisten Punkte sammelt, ist unbestritten der beste Drachenreiter im ganzen Land.

Spielziel

Die Spieler reiten auf wechselnden Drachen zum Gipfel des Mount Draco hinauf. Dazu spielen sie Karten der entsprechenden Drachen aus. Aber ob es der richtige Drache ist, sieht man erst, wenn es zu einer Wertung kommt, denn die Wertungen sorgen für die zum Spielsieg nötigen Punkte. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Je nach Mitspielerzahl wird die Spielplanseite für 2-3 Spieler oder für 4-5 Spieler verwendet und der Spielplan mit der entsprechend markierten Seite in die Tischmitte gelegt.



Zu Beginn des Spieles werden alle 10 Drachen unten links auf das Startfeld gestellt – die Farben der Drachen dienen nur zur Unterscheidung der Drachen und entsprechen den Farben der Spielkarten. Es sind **keine** Spielerfarben. Statt dessen sucht sich jeder ein Drachensymbol aus und nimmt sich die zugehörigen beiden Drachenreitersteine aus dem Vorrat. Einen Stein legt er vor sich ab, den anderen legt er auf das Feld 0 der Siegpunktleiste. Mit ihm werden seine Siegpunkte angezeigt. Jeder Spieler nimmt sich eine unterschiedlich farbige Drachenkarte und legt sie offen vor sich ab (Zahlenwert unwichtig). Die vor den Spielern ausliegenden Karten zeigen an, welcher Spieler aktuell

welchen Drachen reitet. Die Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel bereitgelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. In seinem Zug muss der Spieler, der an der Reihe ist, folgende Punkte nacheinander durchführen:

1. Karte spielen - Drachen bewegen
2. Drachenwechsel
- 3a. Wertung
- 3b. ggf. Karte(n) nachziehen

1. Karte spielen - Drachen bewegen

In seinem Zug darf ein Spieler immer nur eine Karte ausspielen. Die Farbe der ausgespielten Karte bestimmt den Drachen, der bewegt wird. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Felder der Drache in Richtung Gipfel gezogen wird. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Drachen stehen.

Ein Spieler **kann jeden Drachen bewegen. Auch Drachen, die anderen Spielern gehören.**

2. Drachenwechsel

Beim Ausspielen kann es zu folgenden Situationen kommen:

- Der Spieler spielt eine Karte in einer Farbe aus, die **ein anderer Spieler** vor sich ausliegen hat. In diesem Fall legt er seine ausgespielte Karte **unter** seine offen ausliegende Karte. Die vor den Mitspielern ausliegenden Drachenkarten bleiben immer unberührt.
- Der Spieler spielt eine Karte in einer Farbe aus, die **kein anderer Spieler** vor sich liegen hat. Dann muss er die **neu ausgespielte Karte offen oben** auf seine ausliegende Karte ablegen. Durch das Ausspielen einer Farbe, die kein Mitspieler vor sich liegen hat, wechselt ein Spieler also den Drachen, den er aktuell reitet.

Ein Spieler kann immer nur einen Drachen reiten. Daher ist vor jedem Spieler **immer nur eine offene Karte** zu sehen.

Beispiel: Lukas spielt eine blaue 1 aus und bewegt damit den blauen Drachen 1 Feld vorwärts. Da kein anderer Spieler eine blaue Karte vor sich liegen hat, legt er seine blaue Drachen-Karte auf die rote Drachen-Karte, die noch aus einer der Vorrunden offen vor ihm liegt.



Ausnahme: Beim Bewegen von Drachen, die **keinem Spieler gehören und an hinterster Position auf dem Weg stehen**, kann sich der Spieler **entscheiden**, ob er ab sofort diesen Drachen **reiten will oder nicht**. Möchte er den Drachen nicht reiten, so bleibt die aktuell ausliegende Karte vor dem Spieler liegen und die neu ausgespielte Karte kommt unter seine offene Kartē. Der entsprechende Drache wird aber ganz normal gezogen.

Beispiel: Der schwarze und der weiße Drache befinden sich an letzter Position. Lukas bewegt den schwarzen Drachen um 4 Felder vorwärts. Da es einer der letzten Drachen ist, kann Lukas sich entscheiden: Entweder er übernimmt die Farbe und legt die schwarze Karte auf seine blaue, oder er behält seine blaue Karte und legt die schwarze Karte ab. Er entscheidet sich, die blaue Drachen-Karte zu behalten und legt die schwarze 4 unter seine blaue Karte.



3a. Wertung

Immer wenn ein Drache auf ein **blaues oder grünes Feld** gezogen wurde, kommt es zu einer Wertung. Die Art der Wertung hängt von der Farbe des Feldes ab, auf die der Drache gezogen wurde.



Blaues Feld = Kleine Wertung: Wird ein Drache auf ein blaues Feld gezogen, gibt es eine kleine Wertung. Dabei werden **alle Drachen** gewertet, die **auf einem Feld** stehen, dessen Zahl **3 oder niedriger** ist.

Die Drachen bringen ihren Reitern so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf dem Feld, auf dem der Drache steht, angibt. Die Drachenreitersteine werden um diese Zahl auf der Siegpunkteleiste vorwärts gezogen. Alle Spieler, deren Drachen auf einem **Feld mit einer höheren Zahl** stehen, bekommen **keine Punkte**. Drachen die auf dem Startfeld stehen bringen 0 Siegpunkte.

Beispiel: Lukas spielt eine schwarze 4 aus und zieht damit den schwarzen Drachen von Nina auf ein blaues Feld, wodurch es zu einer kleinen Wertung kommt. Da sein blauer Drache auf einem 3er-Feld steht, zieht er seinen Drachenreiterstein um 3 Felder vorwärts. Ninas Stein wird um 2 Felder weiter gezogen, da ihr schwarzer Drache inzwischen auf dem 2er-Feld steht. Marias weißer Drache steht auf einem 6er-Feld. Sie geht bei dieser Wertung leer aus. Ihr Drachenreiterstein wird nicht bewegt.



Grünes Feld = Große Wertung: Wird ein Drache auf ein grünes Feld gezogen, gibt es eine große Wertung. Dabei **werden alle Drachen gewertet**. Das bedeutet, dass alle Spieler so viele Punkte erhalten, wie das Feld anzeigt, auf dem ihr Drache steht. Die Drachenreitersteine werden um diese Zahl auf der Siegpunkteleiste vorwärts gezogen.

Beispiel: Marie bewegt den blauen Drachen um 3 Felder vorwärts. Da Lukas bereits eine blaue Karte vor sich liegen hat, kommt Marias Karte unter ihre weiße Karte. Dadurch, dass der blaue Drache auf das grüne Feld gezogen wurde, kommt es zu einer großen Wertung. Marie bekommt für ihren weißen Drachen 6 Punkte und Lukas für seinen blauen 4 Punkte. Nina erhält für ihren schwarzen Drachen wieder 2 Punkte.



Jedes Mal, wenn ein **neuer Drache** auf eines der vier Gipfelfelder gezogen wird, gibt es eine **große Wertung**. Würde der Drache über das letzte Feld hinaus ziehen müssen, verfallen diese überzähligen Bewegungspunkte. Drachen dürfen auf den Gipfelfeldern ganz normal bewegt werden. Allerdings haben die Spieler auch die Möglichkeit beliebig viele Karten von Drachen, die auf einem Gipfelfeld stehen, abzuwerfen, bevor sie Karten nachziehen.

3b. ggf. Karte(n) nachziehen

- Der Spieler hat **keine Wertung** ausgelöst. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler so viele Karten vom Zugstapel nach, bis er wieder **6 Karten auf der Hand** hat.
- Der Spieler hat **eine Wertung** ausgelöst. Der Spieler darf **keine Karten nach ziehen**. (Es kann vorkommen, dass ein Spieler in mehreren aufeinander folgenden Runden Wertungen auslöst. Ein Spieler, der z.B. 4 Runden nacheinander eine Wertung ausgelöst hat, hat anschließend nur noch 2 Karten auf der Hand.)

Ein Spieler darf erst wieder Karten nachziehen, wenn er einen ganz **normalen Zug ohne Wertung** ausgeführt hat.

Sonderfall: Sofern ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat, darf er, unabhängig davon, ob er damit eine Wertung auslöst oder nicht, seine Hand sofort wieder auf 6 Karten auffüllen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald **der dritte Drache** auf ein Gipfelfeld gezogen und die große Wertung durchgeführt wurde. Die laufende Runde wird nicht zu Ende gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.