BRAINS FAMILY

Lust auf neue Herausforderungen?

Brains gibt es auch für Einzelspieler

Jede Box bietet ein anderes, fesselndes Thema!

Einfache Regeln, anspruchsvolle Logikrätsel!

Je 50 Denk-Puzzles mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad!

Im gut sortierten Fachhandel erhältlich!

Impressum

Autor: Reiner Knizia | **Illustration und Grafik:** Andreas Resch
Grafikdesign: Jens Wiese | **Realisation:** Stefan Stadler und Thygra Spiele

© 2018 Dr. Reiner Knizia © 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Reiner Knizia und Pegasus Spiele danken Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels mit seinen vielen verschiedenen Abenteuertafeln.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele

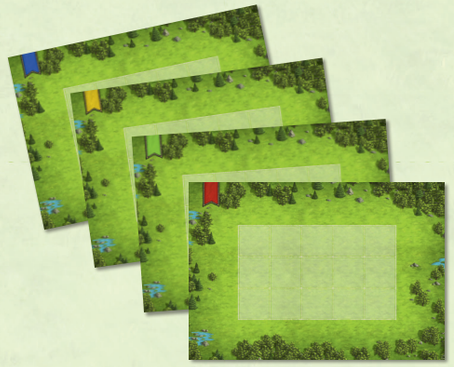
BRAINS FAMILY

Burgen & Drachen

Worum geht's?

Sucht den Weg zu den geheimnisvollen Burgen. Wer zuerst den richtigen Weg findet, erhält eine Medaille, allerdings steigen dann die Erwartungen: Letztendlich 3 Medaillen erringen und damit gewinnen, kann nur der Held, der auch alle Drachen besiegt.

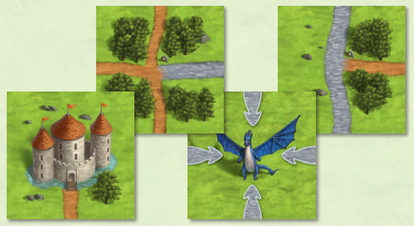
Was ist drin?



4 Heldentableaus

4 Heldenfiguren

9 Medaillen



60 Landschaftsplättchen – je 15 pro Held (Rückseiten der Plättchen in Spielerfarbe)

50 Abenteuertafeln

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Wie geht's los?

Mischt die Abenteuertafeln und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte eurer Spielfläche. Gebt jedem Spieler 1 Heldentableau, 1 Heldenfigur und die dazugehörigen Landschaftsplättchen. Legt die Landschaftsplättchen offen vor euch aus.

Legt die Medaillen bereit.

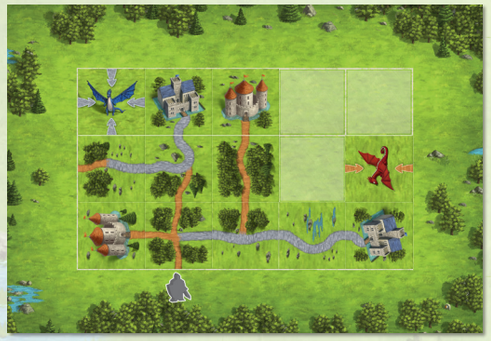
Wie funktioniert's?

Nehmt die oberste Abenteuertafel vom Stapel, dreht sie um und legt sie in die Mitte eurer Spielfläche, dass alle Spieler sie gut sehen können. Diese zeigt das aktuelle Abenteuer.

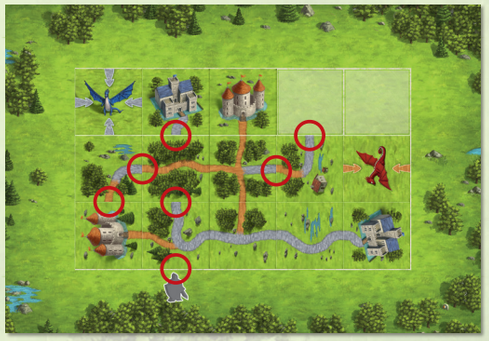
Nun spielt ihr alle gleichzeitig – möglichst schnell. Legt die Burgen und die Drachen exakt so auf euer Heldentableau, wie auf der Abenteuertafel dargestellt. (Legt nicht verwendete Burgen zur Seite, ihr braucht sie für dieses Abenteuer nicht.) Stellt die Heldenfigur vor das Feld, wie auf der Abenteuertafel angezeigt.

Legt nun eure Landschaftsplättchen so auf euer Heldentableau, dass eure Heldenfigur alle Burgen über Wege erreichen kann. Dabei müsst ihr folgende Regeln beachten:

- Ihr dürft die Plättchen in beliebiger Reihenfolge auf euer Heldentableau legen.
- Alle Wege müssen farblich übereinstimmend aneinander anschließen.
- Ihr dürft die Plättchen in beliebiger Ausrichtung legen und sogar Felder des Spielplans freilassen.
- Jeder Weg muss ausgehend von der Heldenfigur zu einer Burg, einem Drachen oder zum Rand eures Heldentableaus führen. Ein Weg darf nicht in ein anderes Landschaftsplättchen münden, das den Weg nicht farblich übereinstimmend fortsetzt. Ebenfalls darf ein Weg nicht in ein leeres Feld des Heldentableaus führen.
- Die Pfeile auf den Landschaftsplättchen der Drachen können mit farblich übereinstimmenden Wegen angeschlossen werden, die Pfeile zählen jedoch nicht als Weg. Ihr müsst die Plättchen mit den Drachen somit nicht zwingend an das Wegenetz anschließen, aber nur angeschlossen gilt ein Drache als besiegt.



richtig gelöste Aufgabe (kein Drache besiegt)



verschiedene Legefehler

Wenn du meinst, die Aufgabe richtig gelöst zu haben, sagst du dies laut an. Alle Mitspieler müssen nun sofort deine Lösung überprüfen und dürfen solange keine Landschaftsplättchen legen oder entfernen.

Hast du eine korrekte Lösung gefunden, hast du dieses Abenteuer gewonnen und erhältst dafür 1 Medaille. War deine Lösung nicht korrekt, spielen deine Mitspieler weiter, bis 1 Spieler die Lösung gefunden hat oder nur noch 1 Spieler keine falsche Lösung vorgelegt hat. Dieser Spieler gewinnt dann das Abenteuer und erhält 1 Medaille.

Und wie weiter?

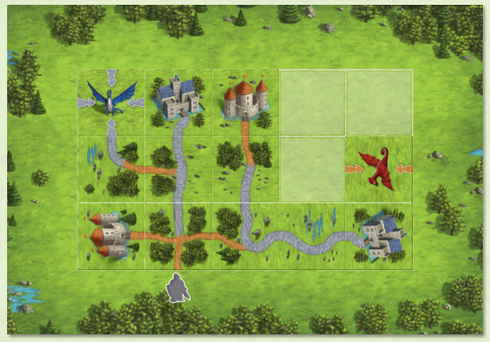
Leert eure Heldentableaus und legt eure Landschaftsplättchen wieder offen vor euch aus. Legt die aktuelle Abenteuertafel unter den Stapel der Abenteuertafeln. Wenn ihr alle bereit seid, deckt die nächste Abenteuertafel auf.

Und wofür sind die Medaillen?

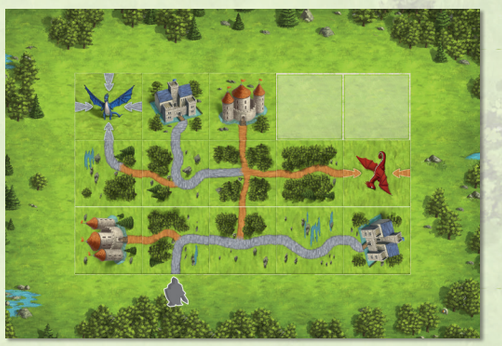
Wer zuerst eine dritte Medaille erringt, wird zum größten Held des Landes ausgerufen und gewinnt das Spiel. Allerdings musst du für jede Medaille in deinem Besitz auch einen Drachen besiegen. Hast du also bereits 2 Medaillen, musst du beide Drachen besiegen, um das Spiel gewinnen zu können.

Wie besiege ich Drachen?

Führe den Weg zu einem Pfeil auf einem Drachenplättchen. Dabei muss die Farbe des Wegs mit der Farbe des Pfeils übereinstimmen. Damit hast du den Drachen besiegt.



Lösung (ein Drache besiegt)



Lösung (beide Drachen besiegt)

Wer gewinnt?

Wer zuerst 3 Medaillen erringen kann, gewinnt.

„Lache nie über Drachen, solang sie lebendig sind." – Bilbo Beutlin, Der Hobbit