# DRACHENLAND SPIELANLEITUNG

# GESCHICHTE & SPIELZIEL

Packt eure beste Ausrüstung und begebt euch auf eine spannende Entdeckungsreise in das phantastische Drachenland! Schleicht in die Hexenhütte, spioniert das Baumhaus der Oger aus oder stürmt die Drachenhöhle. Verteilt eure Abenteurer auf verschiedene Orte und versucht, möglichst große Schätze und viele Münzen zu bekommen. Aber nehmt euch in Acht vor den Kobolden, die vielleicht schon vor euch dort sind! Am Ende gewinnt der reichste Spieler.





**60 Abenteurer-Karten** Abenteurer mit den Zahlen von 1-12, in 5 Farben



2 Felsrutsch-Karten



6 Kobold-Karten



16 Verstärkungs-Karten (10x Wert 1, 6x Wert 2)



21 Ortskarten



4 Kurzanleitungen



6 Würfel mit den Zahlen 1, 2, 2, 3, 3, 4



**32 Abenteurer Figuren**je 8 in den 4
Spielerfarben



6 Kobold-Figuren



**50 Münzen** 30 Kupfermünzen, Wert 1 10 Silbermünzen, Wert 5 10 Goldmünzen, Wert 10

# SPIELVORBEREITUNG

- 1. Legt die Ortskarte "Akademie der Abenteurer" D offen in die Tischmitte. (Rückseite wird für die Variante benötigt, s. Seite 8). Sortiert die 20 Ortskarten nach ihren 4 Rückseitenfarben und mischt jede Farbe einzeln verdeckt. Nehmt jeweils eine violette, braune und blaue Ortskarte und legt sie offen nebeneinander in die Tischmitte über die Ortskarte "Akademie der Abenteurer" B. Stellt dann den Ortskartenstapel A wie folgt zusammen:
  - ganz unten legt ihr verdeckt eine Drachen-Ortskarte
  - darauf verdeckt je 1 Ortskarte in den Farben Lila (I), Orange (II), Blau (III) Die übrigen Ortskarten werden für das Spiel nicht benötigt.





- Bei 2 Spielern werden die beiden Karten "Versteck der Halblinge" (Blau) und "Kristallgebirge"
  (Orange) nicht benötigt.
- Der Ortskartenstapel enthält nur 3 Karten die oberste blaue Karte wird nicht benötigt.



**2.** Mischt jeweils die Abenteurer-Karten (ohne die 2 Felsrutschund 6 Kobold-Karten) und die 2 Stapel Verstärkungs-Karten (getrennt nach Wert 1 und 2) gut durch.

#### Jeder Spieler erhält:

- 1 Kurzanleitung
- 8 Abenteurer-Figuren einer Farbe
- 5 Abenteurer-Karten (Handkarten)
- 2 Verstärkungs-Karten Wert 1 (verdeckt)
- 1 Verstärkungs-Karte Wert 2 (verdeckt) Jeder Spieler entscheidet dann für sich, ob er die 2er Verstärkungs-Karte oder die beiden 1er behält.

Jeder Spieler legt seine ausgewählte(n) Verstärkungskarte(n) verdeckt vor sich hin. Die aussortierten Verstärkungs-Karten legt ihr zusammen mit den nicht verteilten Karten in die Schachtel zurück.

Von den verbleibenden Abenteurer-Karten werden zunächst 2 offen in die Tischmitte gelegt H. Danach mischt ihr die Felsrutsch- und die Kobold-Karten in die restlichen Abenteurer-Karten ein.
 Das ist euer Nachziehstapel G.

#### Hinweis:

Nehmt bei 4 Spielern verdeckt 2 Kobold-Karten aus dem Spiel.

Abschließend platziert ihr die Münzen ©, die Kobold-Figuren und die Würfel E griffbereit in der Tischmitte.



# ORTSKARTEN

Auf jeder Ortskarte seht ihr:



- 1 Felderanzahl, die besetzt sein muss, damit der Ort gewertet werden kann.
- Wert des Schatzes, den die Abenteurer unter sich aufteilen, wenn der Ort gewertet wird. Links der Wert für den 1. Platz, rechts der Wert für den 2. Platz.
- 3 Anzahl an **Drachensteinen**, die dieser Ort am Ende des Spiels wert ist.
- 4 Auf einigen Orten gelten besondere Bedingungen, die bei der Entdeckung beachtet werden müssen (siehe Seite 8: "Ortskarten-Details").
- 5 Die drei Entdeckungsarten: Schleichen , Ausspionieren und Stürmen , jeweils mit der mindestens erforderlichen Würfelpunktzahl, um einen Abenteurer platzieren zu dürfen (siehe Seite 4: "Endecken").
- Ist eine Entdeckungsart mit dem goldenen Kreis erfolgreich, dürfen gleichzeitig 2 Abenteurer auf diesen Ort platziert werden (von links nach rechts).
- Sonderfall: Ist nur noch das letzte Feld frei und du schaffst die Entdeckung mit dem goldenen Kreis, stellst du 2 Abenteurer auf dieses Feld.

# SPIELABLAUF

Wer die längste Anfahrt hatte, beginnt. Die übrigen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, hat die Wahl zwischen den folgenden 2 Aktionen:

- 1. Ausruhen (2 Abenteurer-Karten ziehen) oder
- 2. Entdecken (Versuche, eigene Abenteurer auf einem der Orte zu platzieren).

#### 1. AUSRUHEN

Spare deine Kraft, um Drachenland zu entdecken! Ziehe einzeln nacheinander 2 Abenteurer-Karten. Du darfst jeweils entscheiden, ob du eine offene Karte nimmst oder die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehst. Wenn du eine offene Karte nimmst, ersetze sie sofort durch eine neue Karte vom Nachziehstapel, so dass immer zwei offene Karten neben dem Stapel liegen.

- Kein Spieler darf am Ende seines Zuges mehr als 9 Karten auf der Hand haben. Überzählige Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel
  hereit

3

#### KOBOLD-KARTEN

Kobolde versuchen sich den Schatz zu greifen, bevor du ihn bekommst. Wenn du eine Kobold-Karte ziehst oder aufdeckst, stellst du einen Kobold entsprechend der Anweisung der Karte auf das nächste freie Feld der betroffenen Ortskarte (links, mittig oder rechts). Lege die Kobold-Karte auf den Ablagestapel und ziehe danach 1 Abenteurer-Karte als Ersatz.

Karte auf eine Position, auf der ein Drachen-Ort liegt, wird in dem Fall kein Kobold auf diese Karte gesetzt. Liegen im Spielverlauf nur noch zwei Ortskarten aus, gelten die Anweisungen "links/rechts" weiterhin, sofern sie ausgeführt werden können. Bei der Anweisung "mittig" wird der Kobold auf die Karte gestellt, die kein Drachen-Ort ist.

Hinweis: Kobolde stellen sich niemals auf einen Drachen-Ort (grün). Weist eine Kobold-

#### FELSRUTSCH-KARTEN

Ein Felsrutsch hat die Abenteurergruppe auseinandergerissen! Wenn du eine Felsrutsch-Karte ziehst oder aufdeckst, lege sie sofort auf den Ablagestapel. Dann müssen alle Spieler gleichzeitig der Anweisung der Karte folgen. Für die Felsrutsch-Karte ziehst du eine Abenteurer-Karte nach.

Hinweis: Falls ein Spieler nicht genügend Karten zum Weitergeben hat, zieht er die fehlende(n) Karte(n) vom Nachziehstapel.

# 2. ENTDECKEN

Auf geht 's! Du darfst einen der offen liegenden Orte mit einer der folgenden drei Aktionen entdecken: Schleichen, Ausspionieren oder Stürmen. Dafür sagst du an, welche Aktion du anwenden möchtest und spielst 1 bis 6 passende Karten aus deiner Hand offen aus.



Dann nimmst du dir einen Würfel pro Karte, die du ausgespielt hast, und würfelst. Du vergleichst dein Würfelergebnis inklusive möglicher Verstärkungen (siehe unten: "Verstärkungs-Karten") mit dem Wert auf der Ortskarte für diese Entdeckungsart. Ist dein Würfelergebnis gleich oder höher als die entsprechende Zahl auf der Karte, darf dein Abenteurer den Ort entdecken!

# VERSTÄRKUNGS-KARTEN



Verstärkungs-Karten verleihen ihrem Besitzer spezielle Fähigkeiten beim Entdecken oder auch am Spielende. Sie zählen nicht zum Handkartenlimit dazu und es dürfen auch mehrere in einem Zug benutzt werden.

Will jemand eine Verstärkungs-Karte mit einmaligem Gebrauch nutzen, muss er dies allerdings vor seinem Würfelwurf ansagen. Dazu legt er die entsprechende Verstärkungs-Karte aufgedeckt vor sich hin. Eingesetzte Karten mit einmaligem Gebrauch gehen nur dann aus dem Spiel, wenn die entsprechende Entdeckung erfolgreich war. Alle anderen Verstärkungs-Karten bleiben stets offen vor ihren Besitzern liegen. Die 3 Verstärkungs-Karten "Goldener Kelch", "Saphir-Amulett" und "Magische Rolle" werden erst bei

Spielende aufgedeckt, da sie ihren Besitzern Münzen bzw. Drachensteine bringen.

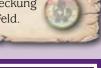
Beispiel: Rolf hat 4 Karten gespielt und sagt an, dass er für das Stürmen der "Drachenhöhle" (erforderlicher Wert: 12) seine "Schatzkarte" benutzen möchte. Er würfelt mit den 4 Würfeln den Wert 12 und braucht seine "Schatzkarte" gar nicht. Dennoch muss er sie abwerfen, da seine Entdeckung erfolgreich war.

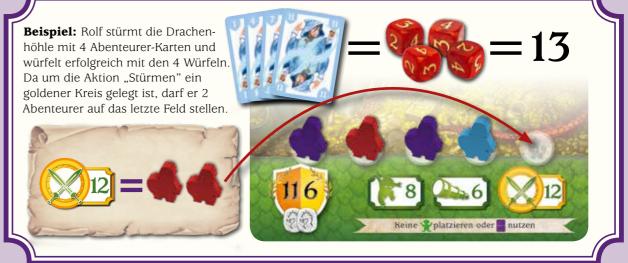
#### ENTDECKUNG ERFOLGREICH

Stelle einen deiner Abenteurer auf das erste freie Feld der Ortskarte (von links nach rechts). Hat die Entdeckungsart auf der Ortskarte einen goldenen Kreis, stellst du je 1 Abenteurer auf die nächsten zwei freien Felder der Ortskarte. In beiden Fällen legst du die gespielten Karten auf den Ablagestapel und ziehst eine Abenteurer-Karte als Belohnung vom Nachziehstapel.



Sonderfall: Ist auf der Ortskarte nur noch das letzte Feld frei und du schaffst die Entdeckung mit dem goldenen Kreis, stellst du ausnahmsweise beide Abenteurer auf dieses eine Feld.





#### ENTDECKUNG GESCHEITERT

Nimm deine ausgespielten Karten zurück auf die Hand. Du ziehst keine neue Karte, sondern stellst stattdessen einen Abenteurer auf die "Akademie der Abenteurer".

### AKADEMIE DER ABENTEURER

Die erfolglosen Abenteurer verbessern hier ihr Abenteurer-Handwerk. Bei zukünftigen Entdeckungen darfst du für jeden Abenteurer in der Akademie "+1" zu deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Machst du dies, nimmst du anschließend den oder die eingesetzten Abenteurer zurück in deinen Vorrat.



Jeder Abenteurer, der bei Spielende noch auf der "Akademie der Abenteurer" steht, zählt als 1 Drachenstein.

# WERTUNG EINES ORTES

Sobald auf einer Ortskarte alle Felder besetzt sind, ist der Ort komplett und wird gewertet. Der Spieler mit den meisten Abenteurern auf dem Ort erhält den linken Wert des Schildes in Münzen. Der Spieler mit den zweitmeisten Abenteurern auf dem Ort erhält den rechten Wert des Schildes in Münzen. Alle übrigen Spieler mit mindestens einem Abenteurer auf diesem Ort erhalten 1 Kupfermünze. Der Spieler mit den meisten Abenteurern erhält zudem noch die Ortskarte und legt sie verdeckt vor sich.

Die oberste Karte des Ortskartenstapels wird aufgedeckt und auf den frei gewordenen Platz gelegt.





**Beispiel:** Bei einem Schild mit 6/5 erhält der Spieler mit den meisten Abenteurern 1 Silbermünze und 1 Kupfermünze (Gesamtwert 6) und der mit den zweitmeisten 1 Silbermünze (Wert 5).

**Wichtig:** Kobolde zählen bei der Wertung wie ein Spieler, aber die von den Kobolden gewonnenen Münzen verfallen.

Bewahrt eure Münzen geheim auf, sodass eure Mitspieler deren Wert nicht sehen können (ihr selbst dürft immer nachzählen).

# SONDERFÄLLE

- Gibt es nur einen Spieler auf einem Ort, erhält er neben der Ortskarte alle Münzen für diesen Ort. Stehen nur Kobolde alleine auf einem Ort, verfallen die Münzen und die Ortskarte geht aus dem Spiel.
- Haben mehrere Spieler die meisten Abenteurer auf einem Ort, zählt die beiden Werte zusammen und teilt die Summe durch die Anzahl der am Unentschieden beteiligten Spieler (abrunden). Die Beteiligten erhalten Münzen in dieser Höhe und die Ortskarte geht aus dem Spiel.
- Hat ein Spieler zusammen mit den Kobolden die meisten Abenteurer auf einem Ort, zählt die beiden Werte zusammen und teilt sie durch 2. Die Münzen der Kobolde verfallen, der Spieler erhält Münzen in dieser Höhe und die Ortskarte.
- ◆ Haben mehrere Spieler oder Kobolde **die zweitmeisten Abenteurer** auf einem Ort, teilt ihr nur den Wert für den zweiten Platz durch die Anzahl der am Unentschieden beteiligten Spieler/Kobolde (abrunden). Die Beteiligten erhalten Münzen in dieser Höhe.

# BEISPIEL

Rolf hat zwei Abenteurer auf dem "Versteck der Halblinge", Andreas und Barbara is einen. Zwei Felder sind von Kobolden besetzt. Barbara ist am Zug, sagt die Entdeckung "Schleichen" an und spielt die Karten 6, 7, 8 aus. Sie würfelt mit drei Würfeln die Summe 8 (4, 2, 2). Ihre Entdeckung ist erfolgreich. Und da das "Schleichen" auf diesem Ort einen goldenen Kreis hat, stellt sie zwei Abenteurer auf den Ort. Da nur noch ein Feld frei ist, stellt sie beide Abenteurer auf dieses freie Feld. Dann wird der Ort gewertet:

- Barbara hat die meisten Abenteurer (3), erhält eine Silber- und eine Kupfermünze (Gesamtwert 6) und nimmt die Ortskarte zu sich. Außerdem legt sie ihre gespielten Karten 6, 7, 8 auf den Ablagestapel und zieht eine neue Abenteurer-Karte, weil ihre Entdeckung erfolgreich war.
- Rolf teilt sich mit den Kobolden den zweiten Platz und erhält die (abgerundete) Hälfte der 5 Münzen für den zweiten Platz, also 2 Kupfermünzen. Die von den Kobolden gewonnenen Münzen verfallen.
- Andreas erhält als weiterer Beteiligter an diesem Ort 1 Kupfermünze.



Die Kobolde werden zurück neben den Spielplan gestellt. Die oberste Karte des Ortskartenstapels wird aufgedeckt, und an die Position des soeben gewerteten Ortes gelegt.

## DRACHENSTEINE

Die auf den Ortskarten abgebildeten Drachensteine zählen am Ende des Spiels für die Drachensteinwertung (s.u.), wie auch die Verstärkungs-Karte "Magische Rolle" sowie jeder eigene auf der "Akademie der Abenteurer" platzierte Abenteurer.



# SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn die Drachen-Ortskarte (grün) komplett besetzt ist. **Wertet diesen Ort und wertet ggf. noch die unvollendeten Orte, als ob sie komplett wären.** (Wenn z.B. nur ein Spieler einen Abenteurer auf einem Ort hat, erhält er alle Münzen für diesen Ort und die Ortskarte.)

Alle Spieler zählen ihre Drachensteine auf den eigenen Ortskarten, auf der Verstärkungs-Karte "Magische Rolle" und die Abenteurer auf der "Akademie der Abenteurer" (+1 pro Abenteurer) zusammen. Für den 1. Platz erhält der Spieler mit den meisten Drachensteinen 1 Silbermünze. Für den 2. Platz erhält der Spieler 2 Kupfermünzen. Gibt es mehrere 1. Plätze erhalten diese Spieler je 3 Kupfermünzen. In diesem Fall entfällt der 2. Platz. Gibt es mehrere 2. Plätze erhalten diese Spieler je 1 Kupfermünze.

Spieler mit Verstärkungs-Karten, auf denen Münzen abgebildet sind, nehmen sich die entsprechenden Münzen aus dem Vorrat.

Dann zählen alle Spieler den Wert ihrer Münzen zusammen. Wer den höchsten Wert hat, gewinnt! Ein Unentschieden entscheidet derjenige für sich, der mehr Drachensteine hat. Besteht weiterhin ein Unentschieden, gewinnen mehrere Spieler.

6

# ORTSKARTEN-DETAILS

Fledermaushöhle: Kobolde zählen nicht zum 2-Spieler-Maximum.

**Feuersumpf:** Die abgelegte Karte muss keine von den Karten sein, die du in diesem Zug für die Entdeckung gespielt hast. Wenn du die Verstärkung "Superflügel" hast, lege erst eine Karte ab und ziehe dann eine neue.

**Kerker der Verzweiflung:** Du darfst für deinen Würfelwurf keine Abenteurer von der "Akademie der Abenteurer" hinzufügen, und du platzierst keine Abenteurer auf dieser nach einer erfolglosen Entdeckung. *Der Kerker ist nun mal ein trostloser Ort!* 

# VARIANTE

Als Alternative zur "Akademie der Abenteurer" könnt ihr Drachenland auch mit der Rückseite dieser Karte: "Gasse der Abenteurer" spielen.

Die Grundregeln bleiben gleich, mit folgenden Abweichungen: Die von den Spielern bei der Spielvorbereitung zurückgegebenen Verstärkungs-Karten kommen nicht aus dem Spiel. Sie werden mit den nicht verteilten Verstärkungs-Karten nach Werten getrennt und gut gemischt bereitgelegt. Sie können im Verlauf des Spiels erworben werden. Wie im Grundspiel auf die Akademie, stellen die Spieler auch in dieser Variante bei einer erfolglosen Entdeckung einen Abenteurer in der Gasse ab. Diese verändern allerdings nicht die Würfelergebnisse zukünftiger Entdeckungen. Stattdessen können sie jederzeit während des eigenen Zuges eingesetzt werden, um mit ihrer Hilfe weitere Verstärkungs-Karten zu kaufen:



1

Kaufpreis: Entferne 2 Abenteurer aus der Gasse und 1 Abenteurer-Karte von deiner Hand.



Kaufpreis: Entferne 2 Abenteurer aus der Gasse und zahle zusätzlich zwei Kupfermünzen.

- Wenn es von einem bestimmten Wert keine Verstärkungs-Karten mehr gibt, kann diese Aktion nicht gewählt werden.
- Münzen auf Verstärkungs-Karten (z.B. "Saphir-Amulett") oder andere Spielende-Boni können nicht zum Bezahlen auf der Gasse benutzt werden.
- Wenn du eine Verstärkung nach deinem Würfelwurf kaufst, beeinflusst sie keine früheren Handlungen in diesem Zug.

Game Factory Version: © 2019 Game Factory

Autor: Darren Kisgen Illustration: Chris Beatrice Redaktion: Frank Weiss, Rolf Mutter Übersetzung: Jürgen Valentiner-Branth Under license from Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Gamewright.com

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
Carletto AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



8

