

Drachen - Land

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Ravensburger , 2002

Een familiespel voor 2 tot 4 spelers vanaf 9 jaar waarbij men probeert zoveel mogelijk schatten te verzamelen.



Drachen - Land

Inhoud

- 1 speelbord
- 12 speelfiguren
- 12 witte toverringen
- 4 schermen
- 2 dobbelstenen
- 1 " gelukstoren"
- schatten : 18 drakeneieren, 57 edelstenen (telkens 16x rood, groen en blauw, 9x transparant)
- 28 schijfjes (telkens 6x "veerman" en "kleine draak", telkens 4x " vlugge stap" en " nieuwe worp", telkens 3x "koningsdraak" en "ring" , 2x "magische hand"

Spelidee.

Opwinding in drakenland! De schatten die in de verschillende vulkanen zijn verstopt lopen gevaar. De draken smeken de dwergen, elfen, mensen en tovenaars te helpen. De tijd dringt want de vulkanen staan op uitbarsten en daarom stuurt men de groepen op pad. Elke groep wil beter zijn dan de andere. Zo ontstaat een spannende wedstrijd waar de geheime macht van de gelukstoren een rol speelt. Hierdoor komt het meermaals voor dat een eenzame helper te laat op de gewenste plaats komt.

Doel van het spel.

Iedere speler leidt een groep door drakenland. Op zijn weg probeert men drakeneieren en edelstenen te verzamelen. Hiervoor krijgt men punten. De speler die op het einde de meeste punten heeft is de winnaar.

Voorbereiding.

Opmerking : nu volgt de beschrijving van het spel voor 3 en 4 personen. Op het einde van deze spelregels vind je de afwijkingen voor het spelen met 2 personen.

De beschrijving voor het samenstellen van de toren is niet vertaald, bekijk de tekeningen op pag. 3 van de Duitse spelregels om de toren in elkaar te steken.

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. De **toren** wordt goed bereikbaar voor iedereen daarnaast geplaatst.

Iedere speler krijgt :

- 3 speelfiguren van een gelijke vorm in de kleuren rood, groen en blauw
- het met zijn speelfiguur gekenmerkt scherm
- de 3 schijfjes "kleine draak", "veerman" en " nieuwe worp" die op de rugzijde eveneens met zijn speelfiguur gemerkt zijn.

De speelfiguren en de openliggende schijfjes worden voor het scherm gelegd. Speelt men met drie dan worden de niet gebruikte speelfiguren, het scherm en de 3 schijfjes in de doos gelegd.

De schijfjes met de draken op de rugzijde worden goed geschud . Vervolgens

wordt er telkens een schijfje verdekt op iedere vulkaan gelegd. Het overblijvende schijfje wordt terug in de doos gelegd zonder het te bekijken. Vervolgens worden er evenveel **drakeneieren** en **edelstenen** gelegd als daar staat aangegeven. De edelstenen worden zomaar geplaatst, in ieder geval mogen er op geen enkele vulkaan meer dan twee edelstenen van eenzelfde kleur liggen. De **dobbelstenen** en de **witte toverringen** worden naast het speelbord klaargelegd.

Verloop van het spel.

De oudste speler begint . Nadien gaat men in uurwijzerzin verder. De eerste ronde gaat als volgt :

De eerste speler treedt met een van zijn speelfiguren drakenland binnen via een van de drie ingangen en verplaatst zijn speelfiguur 1 veld ver. De volgende speler kiest opnieuw een zelfde of een andere ingang en verplaatst zijn speelfiguur 2 velden ver, dan de derde speler 3 en de vierde speler 4 velden ver. Heeft iedere speler op deze manier zijn eerste speelfiguur in het spel gebracht dan begint het eigenlijke spel. Vanaf nu mag een speler aan beurt dobbelen en **juist 2** van zijn 3 speelfiguren (één per dobbelsteen !!) verplaatsen. In elke ronde kan de speler beslissen welke beide figuren hij wil verplaatsen. Hij mag echter in zijn beurt niet tweemaal dezelfde figuur bewegen.

Wanneer een speler aan beurt is voert hij eerst de speelbeurt van een figuur uit. Heeft hij deze afgesloten dan voert hij aansluitend de speelbeurt van de tweede figuur uit. Heeft hij ook deze beëindigd dan is de volgende speler aan beurt.

Een afzonderlijke speelbeurt bestaat uit **2 fasen**, die in de aangegeven volgorde moeten uitgevoerd worden:

- **1) Bewegen**
- **2) Schatten nemen**

1. Bewegen.

De speler die aan beurt is begint met het gooien van de dobbelstenen in de toevalstoren. Vervolgens kiest hij een van de twee dobbelstenen neemt hem uit de schaal van de toren en verplaatst zijn figuur (= actieve figuur) overeenkomstig vooruit. (De tweede dobbelsteen blijft voor het bewegen van de tweede figuur voorlopig in de toren liggen)

Hierbij geldt :

- Het ogetaantal op de dobbelsteen moet niet volledig benut worden, de niet gebruikte ogen vervallen.
- Een figuur mag over een ander figuur springen. Op een veld mag er niet meer dan een figuur staan.
- Op een vulkaan mogen willekeurig veel figuren staan.
- Bereikt een figuur een vulkaan waarop een **verdekt schijfje** ligt dan wordt dit schijfje **onmiddellijk** omgedraaid. Hiermee eindigt de bewegingsfase van deze figuur die aansluitend echter nog schatten mag nemen.
- Een vulkaan waarop een openliggend schijfje ligt of reeds is weggenomen mag overschreden worden. Het telt als een veld.
- Een speelfiguur mag drakenland niet opnieuw verlaten nadat het reeds binnengetreten is.

2. Schatten nemen.

Op hun weg door drakenland verzamelen de afzonderlijke groepen schatten (drakeneieren, edelstenen en schijfjes).

Heeft een speler de verplaatsing van zijn (actieve) figuur beëindigd op een vulkaan

dan mag hij daar een schat nemen. Hij kan kiezen :

- **alle** edelstenen die dezelfde kleur hebben als de figuur waarmee men op de vulkaan staat of
 - **één** doorzichtige edelsteen of
 - **één** drakenei
- Wanneer er een schijfje op de vulkaan ligt dan krijgt de speler dit met het nemen van het drakenei er automatisch bij, tenzij het gaat om een koningsdraak of een ringschijfje (zie verder)

De drakeneieren en de edelstenen worden steeds **achter** het scherm gelegd. De genomen schijfjes worden **open voor** het scherm gelegd.

Opmerking :

Staat bij het begin van de beurt reeds een figuur op een vulkaan dan mag de speler een dobbelsteen laten vallen en zijn figuur laten staan en zoals hierboven beschreven een schat nemen.

Daar er enkel 2 figuren mogen bewegen(per dobbelsteen één figuur!) kan er met de derde figuur noch bewogen noch schatten genomen worden, ook wanneer deze figuur op een vulkaan zou staan!

Het uitspelen van schijfjes.

Men maakt onderscheid tussen schijfjes die in **de eerste fase** van een speelbeurt gespeeld worden (**nieuwe worp, veerman, vlugge stap, koningsdraken, draken**) en deze die in **de tweede fase** mogen worden gespeeld (**magische hand, ring**)

De schijfjes mogen in de betreffende fasen in een willekeurig aantal en combinatie uitgespeeld worden. De uitgespeelde schijfjes moeten echter op de zojuist geactiveerde figuur slaan. De uitgespeelde schijfjes worden met uitzondering van de ring en de koningsdraak uit het spel genomen. De ring en koningsdraken kunnen door alle spelers meermaals gebruikt worden.

De betekenis van de schijfjes .

De schijfjes van de eerste fase

Nieuw dobbelen.

Dit schijfje laat een speler toe om in het begin van zijn eerste fase een worp als ongeldig te verklaren en beide dobbelstenen opnieuw in de toren te gooien.

Veerman.

Met een veerman kan een speler een eigen figuur op een vulkaan, via een aangrenzende rivier of waterval, op een aangrenzende vulkaan plaatsen.

Vlugge stap.

Door het inzetten van dit schijfje kan een actieve figuur tot 3 bijkomende velden verder gaan.

Koningsdraak.

Koningsdraken blijven na het omdraaien zolang op de vulkaan liggen totdat een speelfiguur met hem gaat vliegen respectievelijk bij hem roept. Men vliegt enkel van vulkaan naar vulkaan en nooit over andere velden. Men heeft telkens een koningsdraak in de kleuren rood, groen en blauw.

Met een koningsdraak vliegen.

Onder de volgende drie voorwaarden kan een speelfiguur met een koningsdraak vliegen :

- hij moet dezelfde kleur hebben als de koningsdraak

- hij moet zich op dezelfde vulkaan bevinden als de koningsdraak
- de speler moet een gedobbelde "4" ter beschikking hebben

In plaats van zijn figuur volgens de dobbelsteen te verplaatsen legt deze speler een dobbelsteen met een "4" opzij en verplaatst zijn figuur samen met de koningsdraak naar een willekeurige andere vulkaan.

Vb. : Een speler staat met zijn rode figuur op een vulkaan waar zich de rode koningsdraak bevindt. Hij gebruikt een gedobbelde "4" en verplaatst zijn rode figuur samen met de rode koningsdraak op een andere vulkaan om daar twee rode edelstenen te nemen.

Een koningsdraak roepen.

Een speler kan een gedobbelde "4" ook gebruiken om een koningsdraak naar een gelijk gekleurde figuur te roepen. Ook in dit geval mag een speler, op de vulkaan waar deze figuur staat, aansluitend een schat nemen.

Vb.: Een speler staat met zijn blauwe figuur op een vulkaan waar zich nog een blauwe edelsteen bevindt. Hij gebruikt zijn "4" om de blauwe koningsdraak bij zijn blauwe figuur te plaatsen en gelijktijdig een blauwe edelsteen te nemen.

Kleine draak.

Net zoals een "4" helpt de kleine draak een speler de koningsdraak bij zijn gelijk gekleurde figuur te roepen of indien de gelijk gekleurde koningsdraak zich op dezelfde vulkaan bevindt met deze naar een andere vulkaan te vliegen.

De kleine draak laat een speler niet toe om zijn figuur 4 velden ver te verplaatsen!

VB.: Een speler beschikt nog over een "4" in zijn beurt. Hij roept de groene koningsdraak bij zijn groene figuur. Vervolgens speelt hij de kleine draak uit die hem toelaat zijn groene figuur en de koningsdraak op een andere vulkaan te plaatsen.

De schijfjes van de tweede fase.

Magische hand.

Dit schijfje laat een speler toe om eenmaal een bijkomende schat van de vulkaan te nemen waar zijn figuur staat.

Ring.

De schijfjes met een ring blijven na het omdraaien tot het einde van het spel open op de vulkanen liggen. Enkel op de vulkanen waar een ringschijfje ligt kunnen de figuren de witte toverring bekomen.

Staat een speler met zijn figuur op een vulkaan waar een schijfje met een ring ligt dan kan hij in fase 2 beslissen of hij een schat wil nemen of een witte toverring over deze figuur wil schuiven. Iedere figuur kan slechts een toverring dragen.

Belangrijk : bezit een speelfiguur op het einde van het spel geen ring dan mag de betreffende speler de edelstenen van deze kleur niet waarderen!!!.

Einde van het spel en waardering.

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer het **laatste** drakeni van het speelbord genomen wordt.

Heeft een speler nu een figuur die geen toverring draagt dan moet hij alle edelstenen van deze kleur afgeven, ze worden niet gewaardeerd.

Nu berekent iedere speler zijn punten.

Een volledige schat bestaat uit een drakeni, een rode, een blauwe en een groene edelsteen en brengt 10 punten op. De transparante edelstenen kunnen als joker in de plaats van **om het even welke** gekleurde edelsteen gebruikt worden. Elk afzonderlijk drakeni en elke andere edelsteen tellen als een punt.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Zie vb. pag. 7 Duits spelregelboekje

De groene figuur van speler A draagt op het einde geen toverring. Vandaar dat zijn groene edelstenen niet in de waardering worden opgenomen. Daar hij zijn transparante edelstenen (joker) een kleur van zijn keuze kan geven komt hij uit op 45 punten en wint hij het spel. Speler B bekommt slechts 43 punten.

Spelregels voor 2 spelers.

De spelregels voor 2 spelers zijn met uitzondering van de volgende veranderingen dezelfde als deze voor 3 en 4 spelers :

- op elke vulkaan wordt er slechts één drakenei gelegd. De overig drie worden niet gebruikt.
- de startspeler begint de eerste ronde wanneer hij een van zijn figuren 2 velden ver op het speelbord verplaatst. De andere speler beweegt zijn figuur aansluitend 4 velden ver. In de volgende ronde dobbelen de spelers zoals hierboven staat beschreven.

Aangename veranderingen

Variante 1 : op een vulkaan mogen om het even hoeveel edelstenen van eenzelfde kleur liggen.

Variante 2 : er wordt zonder scherm gespeeld.



Date Last Modified: 24-03-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief