



Spelmateriaal

- 6 Draken
- 3 Fiches
- 110 Kaarten
- Grote start- en finishkaart.
- 2 Extra draken voor Once Upon a Dragon, het eerste spel in de Draghan reeks.

World of Draghan by Lee D'Arcy

Draghan

Guilte Ouwe Draakjes

Vele jaren zijn vervlogen sinds de wapenstilstand in Draghan, de dag waarop zowel draken als mensen beslist hebben om in vrede naast elkaar te leven. Alle inwoners van Draghan vieren deze dag met een race. Deze wordt georganiseerd door mensen, maar gelopen door oude draken. Aan de finish ligt een schatkist gevuld met rijkdom, dezelfde kist die ooit aangeboden werd om de vrede van de draken af te kopen. Hierdoor gebruiken de draken hun verstand nu tegen elkaar en niet tegen de Draghaniaanse bevolking. En vandaag blijf je zelf een draak te zijn... wees dus maar voorbereid.

Doel van het spel

Jij bent één van de draken die de race zal lopen. Loop tot bij het goud aan het einde van het parcours en zorg dat je het verst over de eindstreep bent om de race te winnen.

Spelmateriaal

6 Draken met bijhorende Verhaallijnkaart

Plaats de draken in hun voetje voor de eerste race. Iedere draak vertelt zijn eigen verhaal.



18 Dubbelzijdige Parcourskaarten

De ene zijde toont het Betoverde bos, de andere zijde de Woeste Bergen.



1 Dubbelzijdige Gokfiche

1 Grote dubbelzijdige Startkaart.



1 Grote dubbelzijdige Finishkaart



1 Landingsfiche



39 Gewone bewegingskaarten

Met waarden 1, 2 en 3. Deze laten je draak vooruit gaan.

Kaartnaam

Kaart-icoon



47 Actiekaarten

Dit zijn de kaarten die het spel echt plezierig maken. Ze laten je draak de gekste dingen doen.

Kaartbeschrijving



1 Startspelersfiche

Achterkant van de kaarten

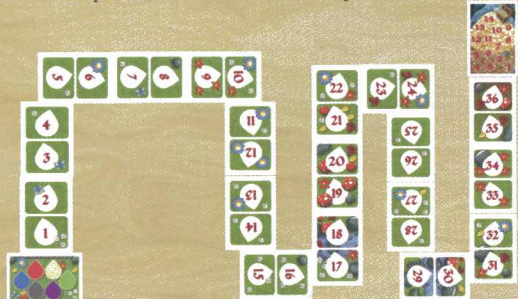
De kaarten hebben verschillende achterzijdes. Sommige actiekaarten verwijzen naar deze symbolen. In het introductiespel worden deze kaarten nog niet gebruikt.

Een standaardspel opstellen

Elke speler kiest een **Drakenfiguur** en ontvangt een **Verhaallijnkaart** in dezelfde kleur. De spelers leggen de kaart voor zich neer aan de linkerkant.

Leg de **Parcourskaarten** met het **Betoverde Bos** naar boven achter elkaar om het parcours te maken (de nummers moeten elkaar opvolgen van laag naar hoog). Je kan best enkele hoeken van 90 graden voorzien zodat je geen extreem grote tafel nodig hebt. Voor je eerste spelletje raden we aan om te spelen tot veld 28 met 3 of 4 spelers en alle kaarten te gebruiken met 5 of 6 spelers. In de volgende spellen kan je zelf de lengte kiezen. Plaats de **Startkaart** aan het begin van het parcours en zet alle deelnemende draken op deze kaart. Plaats de **Finishkaart** aan het einde van het parcours met de zijde met 15 velden omhoog. **Verwijder voor je eerste spel alle Actiekaarten met een icoon (Normaal icoon of Gevorderd icoon)** om een "introductiespel" te spelen. Schud de overgebleven **Actiekaarten** samen met de **Gewone bewegingskaarten** in één **trekstapel**.

Volgens de traditie start de draak met de luidste brul de race. De speler die het luidst kan brullen, krijgt de **Startspelersfiche**. Zo zou het parcours er kunnen uitzien bij de start:



Het spel spelen (3 tot 5 spelers)

Een spelronde verloopt in fases: **Dealer fase**, **Draft fase** (enkel voor ervaren racers), **Programmeerfase** en **Bewegingsfase**. Nadat alle fases doorlopen zijn, wordt de **Startspelersfiche** doorgegeven aan de speler aan je linkerzijde. Daarna start de volgende ronde met een nieuwe **Dealer fase**. Dit gaat zo verder tot er een draak op de **Finishkaart** komt en ook op die kaart staat aan het einde van de ronde.

1. Dealer fase

De startspeler neemt de trekstapel en **deelt kaarten uit aan alle spelers**. Elke speler ontvangt **één kaart meer dan het totaal aantal spelers in het spel**. Bijvoorbeeld, als je speelt met 4 spelers, dan ontvangt elke speler 5 kaarten. Als de trekstapel leeg is, neem dan de aflegstapel en schud de kaarten om een nieuwe trekstapel te vormen.

2. Draft fase

Deze fase wordt enkel gespeeld als er ervaren drakenracers deelnemen. Als dit je eerste spel is, raden we aan om deze fase over te slaan en de volgende fase te spelen met de kaarten in je bezit. Als je enkele spelletjes gespeeld hebt, kan je deze fase toevoegen aan het spel. Ze geeft je meer controle en maakt het spel minder afhankelijk van geluk.

Elke speler neemt de kaarten die hij ontvangen heeft in zijn hand. Alle spelers kiezen **één kaart om te houden** en plaatsen deze kaart gedekt op hun *Verhaallijnkaart*. De spelers **geven de rest van de kaarten door** met de klok mee. **Met de nieuwe ontvangen kaarten doen de spelers hetzelfde**. Ze kiezen er één en geven de andere kaarten door. **Dit gaat zo door tot de speler rechts van jou je één kaart geeft**. Ook deze kaart plaats je op je *Verhaallijnkaart*. Met de kaarten die nu op je *Verhaallijnkaart* liggen, speel je de volgende ronde.

3. Programmeerfase

Belangrijk: Van zodra je een kaart neerlegt op de tafel in deze fase, mag niemand deze nog bekijken of verplaatsen!

De startspeler neemt zijn kaarten en **kiest een kaart die hij gedekt rechts naast zijn eigen *Verhaallijnkaart* legt**. Nu kiest hij een **kaart voor de volgende speler** en plaatst deze **gedekt rechts naast de *Verhaallijnkaart* van die speler**. Dit gaat verder **tot hij een kaart heeft gespeeld naast de *Verhaallijnkaart* van alle spelers**. De startspeler heeft nu nog **één kaart over**. Deze kaart plaatst hij naast de kaart die hij net heeft neergelegd **in zijn eigen verhaallijn**.

Je speelt in je beurt dus 2 kaarten bij jezelf en 1 kaart bij alle andere spelers. Dit is een voorbeeld bij 3 spelers. De nummers op de kaarten geven weer in welke volgorde ze gespeeld zijn.



Van zodra de startspeler alle kaarten gespeeld heeft, is de **volgende speler** aan de beurt. Deze speler plaatst zijn **eerste kaart in zijn eigen verhaallijn** rechts van de kaart die reeds door de vorige speler werd neergelegd. Nu plaatst de speler **ook een kaart bij alle andere spelers** en zijn **laatste kaart legt hij in zijn eigen verhaallijn**. Nadat de tweede speler al zijn kaarten gespeeld heeft, ziet dit er zo uit bij 3 spelers:



Dit gaat zo door **tot alle spelers al hun kaarten hebben gespeeld** één voor één in de juiste volgorde. Als dit gebeurd is, is de *Programmeerfase* afgelopen en kan de chaos beginnen! Bij 3 spelers ziet dit er als volgt uit:



4. Bewegingsfase

De startspeler **onthult de eerste kaart** in zijn verhaallijn (naast de *Verhaallijnkaart*) en **voert de beschrijving op de kaart uit**. Je moet altijd de beschrijving op de kaart uitvoeren indien mogelijk. Als een kaart onduidelijk is, neem dan een kijkje op de meer gedetailleerde omschrijving op de achterkant van deze spelregels.

Als de startspeler zijn eerste kaart heeft onthuld en de positie van de draken heeft aangepast, **onthult de volgende speler met de klok mee zijn eerste kaart en voert ze uit**. Als alle spelers hun eerste kaart hebben uitgevoerd is de eerste actieronde afgewerkt.

Nu draait de startspeler zijn **tweede kaart** om en voert ze uit. De **andere spelers doen hetzelfde** tot de volgende actieronde is afgewerkt. **Dit gaat zo door tot alle actierondes zijn uitgevoerd** en alle kaarten op de tafel zijn omgedraaid en uitgevoerd. Daarna worden alle **kaarten verzameld** en op een open aflegstapel gelegd naast de trekstapel.

De term **actieronde** verwijst naar alle spelers die één van hun kaarten uitvoeren, te beginnen met de startspeler, gevolgd door de andere spelers tot de startspeler terug is bereikt.

5. Einde van de ronde

Als alle bovenstaande fases doorlopen zijn, geef je de *Startspelerfiche* door aan de speler links van de huidige startspeler. Het spel gaat verder met een nieuwe *Dealer fase*.

Einde van het spel

Als een ronde is afgelopen en er is minstens 1 draak op de *Finishkaart* aanwezig, dan is het spel afgelopen. Als je draak de **finishlijn passeert**, mag je **stappen blijven zetten** op de *Finishkaart*. Het is onwaarschijnlijk, maar zelfs als de 15 vakjes

onvoldoende zijn, mag je eender welke methode gebruiken om bij te houden hoeveel vakjes je draak nog vooruit is gegaan. **De draak die het verstaat op de *Finishkaart* is de winnaar van het spel (en van de schat)!** Nu alle draken hun eindpositie kennen, is het gebruikelijk dat de winnende draak als een gek rond te tafel rent terwijl de andere draken hun revanche plannen.

Opmerking: Als een draak de finishlijn passeert, maar er aan het einde van de ronde geen draken meer op de *Finishkaart* aanwezig zijn, dan gaat het spel alsnog verder.

Één spel met 2 of 6 spelers

We hebben net de regels voor 3 tot 5 spelers besproken, maar het doosje geeft aan dat je met 2 tot 6 spelers kan spelen. Is het spel dan niet speelbaar met 2 of 6 spelers? Natuurlijk wel, maar er zijn enkele kleine regelwijzingen.

2 spelers

We raden aan om met een korter parcours te spelen, bijvoorbeeld 28 vakjes in plaats van alle 36.

Zo verloopt een ronde:

1. Elke speler **ontvangt 6 kaarten**.
2. Gelijktijdig **selecteren beide spelers 2 kaarten die ze naast hun eigen *Verhaallijnkaart* willen spelen** en ze leggen deze kaarten in de eerste 2 posities.
3. Van zodra deze kaarten zijn neergelegd, selecteren beide spelers opnieuw **2 kaarten**, maar deze leggen ze in positie 3 en 4 van de **verhaallijn van hun tegenstander**.
4. Ten slotte geven de spelers de **2 resterende kaarten aan hun tegenstander**. Van de kaarten die ze ontvangen, **kieszen ze er één** om in hun **eigen verhaallijn** te spelen op een **positie naar keuze**. Verplaats de kaarten die na de gekozen positie komen één plaats naar rechts zodat de nieuwe kaart er tussen past. Leg de kaart die niet gekozen werd af.

Beide spelers hebben nu 5 kaarten in hun verhaallijn. Het spel verloopt verder identiek als een spel met 3 tot 5 spelers.

Opmerking: Een spel met 2 spelers heeft nooit een *Draft fase!*

6 spelers

Gebruik altijd het volledige parcours van 36 vakjes.

Elke speler ontvangt in de *Deal fase* **6 kaarten** (geen 7). In de *Programmeerfase* speel je één kaart in je eigen verhaallijn en één kaart in de verhaallijn van elke andere speler. Je speelt **geen tweede kaart in je eigen verhaallijn**.

Varianten

Variant 1: Meer Actiekaarten

Na je eerste spel(len) kan je de *Actiekaarten* met het *Normaal icoon* toevoegen. Deze zullen wat meer variatie toevoegen.



Normaal icoon



Gevorderd icoon

Is dat nog niet genoeg? Neem dan ook de kaarten met het *Gevorderd icoon*. Schud ze en voeg er 6 willekeurig toe aan de trekstapel (bekijk de kaarten niet). Niemand weet welke verrassingen je op je pad zal trotseren.

Wat zeg je? Wil je gewoon alle *Actiekaarten* toevoegen voor een spel vol actie en verrassingen? Het is natuurlijk jouw spel, dus je doet ermee wat je zelf wil. We raden echter aan om in dat geval 10 tot 15 *Actiekaarten* willekeurig te verwijderen. Als je dat niet doet, zijn er te veel *Actiekaarten* in verhouding met *Gewone bewegingskaarten* en zo kan de race vrij chaotisch worden, maar misschien is het net dit wat je wil!

Variant 2: Woeste Bergrace

Op de achterzijde van het *Betoverde Bos* parcours vind je het *Woeste bergrace* parcours. Dit parcours heeft enkele *Gaten* en *Lawines* die zorgen voor meer variatie. Het parcours is niet genummerd zodat je het in eender welke volgorde kan neerleggen, maar zorg er zeker voor dat er enkele bochten van 90 graden gemaakt worden (we leggen hieronder uit waarom). Gebruik steeds alle *Parcourskaarten* voor de *Woeste Bergrace*.



Lawine: Als een draak zijn beweging eindigt op een *Lawine* rollen er stenen van de berg. **De speler die de *Lawine* veroorzaakt** duikt weg en beweegt **één veld vooruit**. Alle draken die zich achter deze draak bevinden, maar voor de vorige bocht van 90 graden of het vorige *Gat* zijn in gevaar. De *Lawine* rolt namelijk in een rechte lijn over het parcours, maar verdwijnt van de berg bij de eerste bocht of het eerste *Gat* in het parcours.

De spelers die in gevaar zijn, moeten hun **moed** optellen op de achterzijde van hun ongespeelde kaarten net zoals ze dat doen bij de *Ridder* (zie de beschrijving van de *Ridderkaart* op de achterzijde van deze spelregels). Als ze geluk hebben is de som **gelijk aan of hoger dan** de waarde van de *Lawine* zodat ze voorkomen dat ze geraakt worden. Als dat het geval is, **blijven ze gewoon op hetzelfde veld staan**. Als de som **lager** is dan de waarde van de *Lawine*, dan moet de draak **achteruit** rennen om aan de *Lawine* te ontsnappen. De draak wordt **verplaatst tot 1 veld voorbij de volgende bocht of tot achter het volgende *Gat***.



Gat: Om over een *Gat* te springen moet de som van de waarden in je drakenpoten **op de rugzijde van je ongespeelde kaarten gelijk aan of hoger zijn dan de waarde van het *Gat***. Als je draak over een *Gat* wil bewegen, maar de waarde van je drakenpoten is **lager**, dan **blijft je draak staan** voor het *Gat*. **Het *Gat* zelf wordt niet geteld tijdens het bewegen**, dus zolang je over het *Gat* kan springen mag je de volledige beweging uitvoeren.

Een *Gat* stopt een *Lawine*, dus als je achter een *Gat* staat, ben je veilig. Als je moet wegllopen van een *Lawine* mag je stoppen met lopen van zodra je achter een *Gat* staat.

Opmerking: Als je achteruit loopt, zorgt je adrenaline ervoor dat je altijd over een *Gat* kan springen dat je op je weg tegenkomt. Je springt er dus altijd zonder probleem overheen.

Opmerking 2: Als je met een *Actiekaart* over een *Gat* beweegt, lukt dit altijd. Je moet alleen je drakenpoten controleren als je met een *Gewone bewegingskaart* (1/2/3) over een *Gat* wil bewegen.

Variante 3: Het bos is echt betoverd!

Het bos is een magische plaats en het helpt graag zijn bezoekers. Om de race te versnellen en een te sterke terugval te voorkomen, kan het bos je zeker van dienst zijn. Elke keer dat een volledige kaart (2 vakken) achter de laatste speler leeg is, zal het bos tot leven komen en het pad opsorpen (verwijder de kaart).

Deze variant is niet compatibel met de *Woeste Bergrace*.

Variante 4: Gokken

Er is een *Gokfiche* in het spel die je kan gebruiken bij een *Picknick* (zie *Picknickkaart*) of een *Dronkenmansspreuk* (zie *Beginnend tovenaarskaart*). De actieve speler moet de *Gokfiche* plaatsen op het veld waar hij denkt dat de draak zijn beweging zal eindigen nadat alle 4 kaarten zijn uitgevoerd. Als de speler het juist heeft, mag zijn draak 3 extra vakken vooruit bewegen van zijn eindpositie.


Variante 5: Een riskant einde

In combinatie met de *Woeste Bergrace* gebruik je de achterzijde van de *Finishkaart* en plaats je de *Landingsfiche* 5 velden voor de finish (op veld 32). De *Finishkaart* heeft een gelimiteerd aantal vakjes beschikbaar. Als je draak verder moet bewegen, valt hij van de berg en vliegt naar het vak met de *Landingsfiche*.

Voorbeeld: Als je op het laatste vak van de *Finishkaart* staat en je draak moet 2 vakken vooruit bewegen, dan zal de eerste beweging je op het vak met de *Landingsfiche* brengen en de tweede beweging verplaatst hem tot 1 vak voorbij de *Landingsfiche*. De draak moet zijn race nu terug verderzetten op het parcours om de finishlijn opnieuw te passeren.


Achterzijde van de kaarten

Je hebt vermoedelijk al opgemerkt dat de achterzijde van de kaarten verschillende symbolen bevat. Sommige kaarten met het *Normaal icoon* of *Gevorderd icoon* verwijzen naar deze symbolen. Elk symbool heeft een verschillende betekenis.


 **Moed:** Dit wordt meestal gebruikt om de moed van je draak te testen. Als je de som neemt van de waarden die afgedrukt staan in de *Moed-symbolen* op de achterkant van je ongespeelde kaarten, dan ken je de moed van je draak.
Voorbeeld:



Met 5 *Moed* op ongespeelde kaarten versla je de *Ridder* (zie *Ridderkaart*).

 **Spreuk:** Als een kaart naar een magische spreuk verwijst, zal je het symbool op het boek op de achterzijde van de bovenste kaart van de trekstapel moeten bekijken. Dit zal een effect veroorzaken.



 **Drakenpoot:** Dit symbool wordt vooral gebruikt om uithouding of snelheid te testen. Net zoals met het *Moed-symbool* moet je de som nemen van alle waarden afgedrukt in de *Drakenpoten* op je ongespeelde kaarten. Het resultaat is je uithouding/snelheid.

Overzicht kaarten

Hier kan je een overzicht vinden van alle kaarten in het spel. We lijsten ze op afhankelijk van hun icoon en sorteren ze alfabetisch.

Gewone bewegingskaarten



Deze kaarten laten je evenveel vakjes vooruit bewegen als de waarde die in de pootafdruk staat afgebeeld.

Kaarten zonder icoon (in elk spel)

Boze dorpelingen: Vlucht en verstop je! Enkele gemene dorpelingen zijn weer op pad! Blijkbaar wil niet iedereen in vrede leven met de draken, maar denken ze nu echt dat dit hun bos is? Je moet achteruit bewegen tot 1 vak achter de eerste draak die je op het parcours tegenkomt. Als je de laatste speler bent, moet je 1 vak achteruit.

Brekende tak: Krak, je let even niet op waar je jouw poot neerzet en breekt een tak die ongewenste aandacht trekt. Na het horen van de brekende tak beweegt de draak die het dichtst achter je staat naar jouw vak. Als er 2 (of meer) draken op dezelfde afstand volgen, bewegen al deze draken naar jouw vak.

Brullende 4: Komaan, je kan het! De enige echte legendarische 4. Deze draken hebben al moeite met het zetten van 3 stappen, maar 4 stappen in één beurt is een unieke gebeurtenis! Verplaatst je draak 4 vakken vooruit. Als je deze kaart ontvangt in de *Dealer fase*, moet je brullen zoals een draak om deze gebeurtenis te vieren. Vergeet het niet! Het zou een zware belediging zijn voor de draken als je dit niet doet.

Chilipepers: Weet je waar het vuur van een draak vandaan komt? Draken houden van chilipepers want ze wakkeren hun vuur aan, maar ze veroorzaken ook windjes... Een prottende draak vliegt 2 vakken vooruit en alle draken die daarna achter deze draak staan, lopen 1 vak achteruit om de stank te ontlopen. Dit wil je echt niet ruiken!

Dame in nood: Je ontmoet een dame in nood op je weg. Ze schreeuwet en trekt hierdoor nog meer ongewenste aandacht. Alle spelers bewegen naar hetzelfde vak wanneer ze de noodkreet horen. Plaats alle draken op het vak van jouw draak.

Dief: Steel 1 ongespeelde kaart uit de verhaallijn van elke speler (inclusief uit die van jezelf) en leg deze op de aflegstapel. De ongespeelde kaarten worden naar links geschoven zonder de volgorde te wijzigen.

Geheugenverlies: De draak doet helemaal niets omdat hij vergeten is wat hij aan het doen was. Het gebeurt soms dat een oude dra..... Euh, wat was ik aan het vertellen?

Goblin horde: Ooga-ooga-ooga... zijn ze in een goede stemming of niet? Plaats de *Goblin horde kaart* op de aflegstapel en vervang ze door de bovenste kaart van de trekstapel. Voer de nieuwe kaart onmiddellijk uit.

Jute zak: Een achtergelaten zak??? Geen reden tot paniek, neem er gewoon een kijkje in. De actieve speler deelt 1 extra

kaart van de trekstapel uit aan elke speler (inclusief zichzelf). Alle kaarten worden gedekt op het einde van de verhaallijn geplaatst. Als iemand het *Dwaallichtje* al heeft uitgevoerd, is die speler zijn beurt al afgelopen. Deze speler ontvangt geen kaart.

Kristallen bol: De toekomst ziet er rooskleurig uit!!! Je gebruikt deze kaart om al je ongespeelde kaarten te bekijken en in een volgorde te leggen naar keuze. Eén kaart mag je 90 graden draaien als je ze niet wil uitvoeren. Tijdens de beurt dat je deze kaart zou moeten spelen, moet je ze negeren en passen. Als de kristallen bol je laatste kaart is, negeer je deze.

Kwakzalver: Haargroemiddeltjes, grote toverbonden en poep van eenhoorns... Het kan allemaal gekocht worden bij de rijdende winkel van de broers Larry en Abe Kool. En als de ene broer je aandacht trekt, kan je beter de andere in de gaten houden. Als deze kaart wordt omgedraaid, speel je de huidige actieronde nog uit. Voor de startspeler de volgende actieronde begint, moeten alle spelers opstaan en zich een stoel naar links verplaatsen. Je neemt je eigen *Verhaallijnkaart* mee, maar laat alle andere kaarten liggen. De rest van de ronde speel je verder met de nieuwe kaarten die voor jou liggen... Inderdaad, dat is waar je net die rommelkaart hebt gedumpt. De startspeler blijft gewoon startspeler en je speelt verder met je eigen draak.

Minstree! Do, re, mi, fa, sol, la, si, do! Als deze speciale jongen opduikt met zijn betoverend gezang is er geen verzet mogelijk. Alle draken houden van muziek en hebben een excellent gehoor. Wanneer de eerste noot weerklinkt, negeren de draken de volledige volgende actieronde. Verzamel alle kaarten van de volgende actieronde en leg ze op de aflegstapel. Alle ongespeelde kaarten schuif je naar links zonder de volgorde te wijzigen. De huidige actieronde wordt normaal uitgespeeld, dus zorg ervoor dat iedereen de juiste kaart aflegt! Als deze kaart uitgevoerd wordt in de laatste actieronde heeft ze geen effect.

Mooie bloem: Snuffel, snuffel, hatsjeeeee! Draken hebben hooikoorts! Als je aan deze bloem ruikt zal een allergische reactie ervoor zorgen dat je 2 vakken achteruit vliegt. Alle draken die zich nu voor de niezende draak bevinden, vliegen 1 vak vooruit om te voorkomen dat ze er verbrande billen aan overhouden. Een niesbui van een draak is vrij intens.

Smakelijk hart: Niet dikwijls staat er een maaltijd op je te wachten. Je zou bijna denken dat iemand ze bewust voor je heeft achtergelaten. Omdat het zonde zou zijn om zo'n lekker hapje verloren te laten gaan, neem je wat tijd om het te verorberen. Je mag de volgende kaart in je verhaallijn niet uitvoeren. Draai deze kaart 90 graden. Als er geen kaarten meer liggen om uit te voeren, heb je geluk en negeer je deze kaart.

Stiekem binnendoor: Als je een binnenweg kent, zou het dan echt valsspelen zijn als je deze gebruikt? Zet je draak 1 vak voor de huidige leider ongeacht hoe ver je hiervoor moet reizen. Als je zelf de leider bent, ga je 1 vak vooruit.

Wat zie ik daar?: De andere draken nemen je in de maling en laten je de andere kant opkijken. Alle andere draken bewegen evenveel vakken vooruit als aangegeven op de kaart.


Wonderlamp: Met een wonderlamp mag je een wens doen en de lamp verwisselen met een kaart die reeds is gespeeld


(indien beschikbaar) bij jezelf of bij een andere speler. De nieuwe speler die de lamp ontvangt, mag geen wens doen.


Kaarten met het Normaal icoon (niet in het introductiespel)


We raden aan om deze kaarten de eerste spelletjes te verwijderen. Zo moet je minder kaarten leren kennen om met het spel van start te gaan. Als je vertrouwd bent met de basiskaarten, raden we je aan om deze kaarten toe te voegen om een standaardspel te spelen. Deze kaarten maken gebruik van de iconen op de achterkant van de kaarten.


Beginnend tovenaars: Hocus pocus pats en dan nog een zwier met je toverstaf... Poef! De leerling-tovenaar lanceert zijn toverspreuk en je hebt toch wel de pech dat deze in jouw richting komt. De speler die de kaart getrokken heeft, controleert welk symbool er op het boek staat op de achterkant van de bovenste kaart van de trekstapel. Dit bepaalt welke spreuk wordt uitgesproken.


 **Spreuk:** Gebruik je sprongkracht! Beweeg 3 vakken vooruit.

 **Vluchtspreuk:** Het is angstaanjagend voor een konijntje alleen in het bos. Vlucht en beweeg 3 vakken achteruit.

 **Dronkenmansspreuk:** Je weet niet waar je naartoe zal waggelen. Voer de *Picknickkaart* uit (zie verder).

 **Immobiliteitsspreuk:** Als boom kan je niet bewegen, dus blijf je staan. Maar je blokkeert wel de weg voor de anderen. Alle draken achter jou kunnen maar bewegen tot het vak achter jou draak en ze mogen je niet passeren. Ook draken die achteruit bewegen, moeten stoppen op het vak voor jou draak. Dit effect blijft geldig tot je jouw volgende kaart speelt (of tot de ronde is afgelopen).

Picknick: Met een rammelende maag zie je plotseling heerlijke mensen genieten van een picknick. Wanneer ze je opmerken, lopen ze weg in alle richtingen. Waag je kans en probeer er eentje te vangen. Op de achterkant van de kaarten zie je rechts een drakenpoot  met een nummer in. Neem de trekstapel en volg de aangegeven drakenpoten. De eerste kaart geeft aan hoeveel stappen je vooruit moet zetten. Leg de kaart op de aflegstapel. De tweede kaart toont hoeveel stappen je achteruit moet zetten. Leg ook deze kaart af. Gelijkaardig beweeg je de draak vooruit gebaseerd op de derde kaart en terug achteruit gebaseerd op de vierde kaart. Leg elke gebruikte kaart af.

Ridders: Als je de pech hebt om een *Ridder* te ontmoeten tijdens je race kunnen er 3 verschillende dingen gebeuren. Op de achterkant van de kaarten zie je aan de linkerkant het icoon voor moed . Jouw totale moed is de som van alle waarden op de achterkant van je ongespeelde kaarten. Vergelijk deze moed met de moed van de ridder.

- Als je moed groter is dan de moed van de ridder, dan win je en rent de ridder weg van angst. Je beweegt evenveel vakken vooruit als de waarde van de moed van de ridder.

- Als de moed van de ridder groter is dan jouw moed, dan verlies je en vlucht je weg. Je beweegt evenveel vakken achteruit als de waarde van de moed van de ridder.

- Als je moed gelijk is aan de moed van de ridder besluiten jullie beiden om elkaar met rust te laten en gebeurt er niets.

Kaarten met het Gevorderd icoon (voor meer variatie)

Heb je het spel al enkele keren gespeeld en zoek je nieuwe uitdagingen? We raden aan om willekeurig 6 *Gevorderde kaarten* toe te voegen aan de trekstapel. Natuurlijk kan je ook meer kaarten toevoegen, maar hou er rekening mee dat er dan vrij veel *Actiekaarten* zijn in verhouding met *Gewone bewegingskaarten*. We raden aan om enkele *Actiekaarten* te verwijderen als je meer *Gevorderde kaarten* wil toevoegen, maar uiteindelijk is het je eigen keuze.

2 Valse juwelen: Wat een prachtige edelstenen! Of nee, ze zijn van plastic... Spijtig dat het 2 beurten geduurd heeft voor je dit hebt ontdekt. De speler mag zijn volgende 2 kaarten niet uitvoeren. Draai deze kaarten 90 graden. Als er geen kaarten meer te spelen zijn, is je ronde afgelopen en heb je geluk.

Bedrieglijke heks: De heks houdt niet van de race. Ze wil deze enkel saboteren, dus als je haar ontmoet kan dit onvoorspelbare gevolgen hebben. Verwissel je draak op het parcours van plaats met de draak van de speler aan je rechterzijde.


Bigfoot: *Bigfoot* is eigenlijk een vriendelijk wezen. Ze geeft je een knuffel tot alle andere spelers de volledige ronde hebben uitgespeeld. Elke keer je zelf aan de beurt zou komen, moet je passen. Zodra alle andere spelers de ronde hebben uitgespeeld, voer jij al je ongespeelde kaarten uit. Terwijl je geknuffeld wordt, hebben andere kaarten geen effect op jou.

Drakenpoep: Is dit nu een hoopje...? Jakkas, dit stinkt verschrikkelijk. Hou snel je adem in! De speler die het langst zijn adem kan inhouden, gaat 3 vakken vooruit. Als iedereen klaar is roep je "Drakenpoep!" en iedereen gaat van start!

Dwaallichtje: Je volgt het dwaallichtje naar het meer. Eens je opmerkt dat je van je pad bent afgeweken, loop je terug. Voer nu onmiddellijk al je *Actiekaarten* uit van rechts naar links.

Genezingsdrank: Je hebt een verjongingselixir gevonden. Fantastisch, je voelt je terug 100 jaar oud! De rest van deze verhaallijn zal je voor elke *Gewone bewegingskaart* (1/2/3) die je uitvoert 1 extra vak bewegen.

Hypnose: Je ontmoet de duistere tovenaars en die heeft zo'n mooie pendel, links, rechts, links, rechts... Volgend met je ogen val je in een diepe slaap. Je weet niet precies wat je doet. Iedereen geeft een ongespeelde kaart aan zijn linkerbuur. De kaart die je ontvangt, plaats je in de vrijgekomen plaats. Spelers zonder ongespeelde kaarten worden overgeslagen (ze geven geen kaart en ontvangen er geen). Als er maar 1 speler meer is met een ongespeelde kaart gebeurt er niets.

Knorrige geit: Een geit loopt de berg af. Je probeert ze te ontwijken, maar ze sleurt je mee van de berg. Gelukkig kunnen de andere draken op je pad de geit ontwijken door opzij te springen. Controleer de waarde op de drakenpoot  op de achterkant van de bovenste kaart op de trekstapel. Beweeg zoveel vakken + 1 achteruit. Alle draken op je pad (van je startvak tot en met je eindvak) bewegen 1 vak achteruit.


Magische spiegel: Als je in deze spiegel kijkt, zie je wat de volgende speler zal doen en jij doet hetzelfde. De volgende speler draait zijn volgende ongespeelde kaart om en voert deze uit. Daarna voer jij dezelfde kaart uit alsof ze in jouw

verhaallijn ligt. De volgende speler wordt daarna overgeslagen. Als dit de laatste kaart van de ronde is, gebeurt er niets.

Oud toverboek: Een leerling-tovenaar is zijn boek verloren. Wil je ook eens een spreuk proberen? Controleer het symbool in het boek op de achterkant van de bovenste kaart van de trekstapel. Deze ronde mag je alleen nog kaarten uitvoeren met dit symbool. Draai alle kaarten in je verhaallijn met een ander symbool in het boek 90 graden.

Spion: Twee ogen staren je aan vanuit de struiken, maar voor iemand de spion heeft opgemerkt, heeft hij al jullie plannen al in de war gestuurd. Neem een ongespeelde kaart van elke speler (inclusief jezelf). Bekijk ze en beslis aan wie je welke kaart teruggeeft. Als er spelers zijn zonder ongespeelde kaarten negeer je hen.

Talisman: Brengt deze talisman geluk? Trek de volgende 5 kaarten van de trekstapel. Kies er 1 en voer deze direct uit. Leg de andere kaarten op de aflegstapel.

Trol: Je ontmoet een *Trol*. Vermoedelijk is het beter om dit grote, sterke en bovendien gewapende wezen te ontlopen. Heb je nog genoeg uithouding om hem te snel af te zijn? Neem de som van de waarden in de drakenpoten  op de achterkant van je ongespeelde kaarten. Is deze hoger dan de waarde van de *Trol*, dan beweeg je 3 vakken vooruit. Als deze lager is, beweeg je 3 vakken achteruit. Bij een gelijke waarde worden jullie goede vriendjes en gebeurt er niets.

Valstrik: Let goed op waar je stapt, want voor je het weet heb je een berenval rond je heen. Gelukkig kan je op je drakenvrienden rekenen om je te helpen. Zet de draak die het dichtst bij jou staat (voor of achter je) op hetzelfde vak als jouw draak. Als er meerdere draken op dezelfde afstand staan, kies je zelf welke draak je verplaatst.

Vreemd drankje: Je vindt een vreemd drankje op je pad. Wat doe je ermee? Het ruikt lekker, dus ervan drinken natuurlijk! Maar... Oh nee, dit voelt niet normaal! Loop achteruit tot bij het eerste draken-toilet. Draai de volgende 2 kaarten van de trekstapel om. Voor elke *Gewone bewegingskaart* (1/2/3) beweeg je zoveel vakken achteruit. Als je 2 actiekaarten trekt, gebeurt er niets. Leg de getroffen kaarten af.

Waarheidsserum: Als je hiervan drinkt kan je alleen nog de waarheid vertellen. Alhoewel, er zijn geruchten dat een waarheidsserum geen effect heeft op draken. Laten we dit testen. Neem de *Gokfiche* en hou ze in een hand naar keuze. Laat aan niemand zien in welke hand dit is. Hou vervolgens één vuist in de lucht en zeg "de fiche zit in deze vuist". Natuurlijk mag je liegen, want waarheidsserums hebben echt geen effect op draken. Kies een speler naar keuze. Die speler moet nu beslissen of je liegt of niet. Als hij gelijk heeft, mag hij 3 vakken vooruit bewegen. Als hij ongelijk heeft, mag jij 3 vakken vooruit bewegen.

Wervelwind: Oh neen! Een wervelwind stuurt al jullie plannen in de war. Verzamel alle ongespeelde kaarten. Schud ze en deel ze willekeurig uit aan de spelers om alle vrije plaatsen in hun verhaallijn terug op te vullen (na de *Wervelwind* heeft iedereen evenveel kaarten als ervoor).
Nog vragen na het lezen van deze spelregels? Contacteer ons op support@jumpingturtlegames.be