Dragons

Een spel van
Bruno Faidutti

Illustraties van
David Cochard

De spelers zijn draken die vlakbij het welvarende platteland leven en er graag op plundertocht gaan als het mooi weer is. Net als mensen zijn ook draken dol op goud en blinkende sieraden. Soms verliezen ze echter de simpele geneugten van het leven uit het oog, zoals bijvoorbeeld lekker eten.

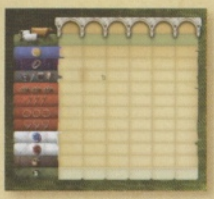
Speloverzicht:

Het spel verloopt over drie of vier rondes, die elk een jaar uit het leven van een draak voorstellen. Tijdens je beurt moet je er als draak voor kiezen om verder te plunderen en je rijkdom te vergroten, of om je buit te transporteren naar je grot in de bergen. De draak met de grootste buit aan het einde van het spel is de winnaar.

Inhoud:

104 schatkaarten

6 spelershulpen



1 scoreblok

6 draken

Voorbereiding:

- Elke speler neemt een draak en een spelershulp.
- Schud alle kaarten en verdeel ze, afhankelijk van het aantal spelers, in gedekte trekstapels die ongeveer evenredig verdeeld zijn.

3 of 4 spelers / = *5 of 6 spelers* / =

Leg de trekstapel van het eerste jaar in het midden van de tafel. Dit stelt de buit voor die de draken dit jaar zullen plunderen. De andere stapels worden voorlopig even aan de kant gelegd.

- Draai net zoveel kaarten open als er spelers zijn. Leg ze in een cirkel rond de trekstapel: dit zijn de schattenstapels.
- De jongste speler begint, en daarna gaat het spel in wijzerzin verder.

Voorbeeld van de opstelling voor 4 spelers

On their turn, a player must do one,

Spelverloop:

Tijdens je beurt voer je één, en slechts één, van de volgende twee acties uit:

1. **trek een kaart** en voeg ze toe aan een schat
2. **plaats je draak** op een schat

1. Trek een kaart:

De speler die aan de beurt is, draait de bovenste kaart van de trekstapel om en legt hem open neer op een schattenstapel naar keuze.

OPMERKING : *enkel de bovenste kaart van elke schattenstapel is zichtbaar. De spelers mogen niet in de stapels kijken.*

2. Plaats je draak:

De speler die aan de beurt is, plaatst zijn draak op een schattenstapel waarop er nog geen andere draak staat. Deze speler past, en neemt voor de rest van het huidige jaar niet meer deel aan het spel.

OPMERKING : *op elke schattenstapel kan er slechts één draak staan, en er mogen geen kaarten meer gespeeld worden op een stapel met een draak.*

Laatste speler: WAls **op één na** alle spelers een stapel hebben gekozen, dan moet de laatste speler alle overgebleven kaarten in de laatste schattenstapel **én in de trekstapel** nemen.

Einde van een jaar: De spelers nemen hun draak terug en sorteren hun kaarten open op de tafel, zodat iedereen ze goed kan zien.

De laatste speler neemt al de overgebleven kaarten.

Een nieuw jaar:

- Leg de trekstapel van het volgende jaar in het midden van de tafel. Draai net zoveel kaarten open als er spelers zijn en vorm nieuwe schattenstapels.
- De speler die links van de laatste speler uit het afgelopen jaar zit, start de nieuwe ronde.
- Aan het einde van het laatste jaar worden de schatten geteld.

Voordat ze hun schatten tellen, kijken de spelers eerst hoeveel dieren ze hebben.

Einde van het spel, uitschakeling en telling:

In een spel met 3 of 4 spelers: De speler met de **minste dieren** (koeien en schapen) in zijn schat is **uitgeschakeld** en kan niet winnen. Is er een gelijkspel, dan zijn de betrokken spelers **niet** uitgeschakeld.

In een spel met 5 of 6 spelers: Zowel de speler met de minste koeien als de speler met de minste schapen is uitgeschakeld. Is er een gelijkspel voor koeien of schapen, dan zijn de betrokken spelers niet uitgeschakeld.

OPMERKING : *als eenzelfde speler de minste koeien en de minste schapen heeft, dan is enkel deze speler uitgeschakeld.*

Draken zijn net als mensen: ze zijn zo hebberig dat ze de dingen vergeten die echt belangrijk zijn in het leven. Zoals voedsel! Oude legendes vertellen over draken die hun grot met goud wisten te vullen, maar die niet genoeg ruimte meer hadden voor voedsel om de winter te doorstaan.

De schat scoren:

De spelers nemen een scoreblad en tellen als volgt hun punten op:

Goudstukken:

Elk Goudstuk in je schat is 1 punt waard.

Goudstukken zijn een basisingrediënt in de spaarpot van iedere draak.

De ene ring(en):

Een enkele ring is 7 punten waard. Een speler die meerdere exemplaren van de 'ene ring' bezit, scoort echter niets.

De legende van de ene ring is een van de oudste verhalen in de folklore van de draken. En 'oud' voor een draak, dat betekent 'heel erg oud'! Elke draak wil de ene ring in zijn collectie hebben. Twee identieke ringen zijn echter niet meer uniek...

Zwaard, Helm, Schild, Borstplaat:

Elke set van een zwaard, een helm, een schild en een borstplaat is 10 punten waard.

Tijdens de lange winternachten scheppen de draken graag op over hun avonturen. De grootste eer die een draak te beurt kan vallen, is het verslaan van een machtige ridder. Om te bewijzen dat ze hierin geslaagd zijn, moeten ze de volledige uitrusting van de ridder kunnen voorleggen.

Kroon, Scepter, Armband, Ketting:

Elke set van ofwel 3 kronen, 3 scepters, 3 armbanden of 3 kettingen is 10 punten waard.

Draken zijn oud... Erg oud. Net als oude mensen zijn ze dol op blinkende sieraden. De legendes vertellen over mannelijke draken die houden van kronen en scepters, terwijl de vrouwtjes liever armbanden en kettingen verzamelen. Maar we zijn er zelfs niet zeker van dat er verschillende geslachten zouden bestaan. Als je zo dicht bij een draak geraakt, dan kun je het immers niet meer navertellen...

Roze en blauwe edelstenen:

De speler met de meeste blauwe edelstenen scoort 12 punten.

De speler met de meeste roze edelstenen scoort 12 punten..

Is er een gelijkspel, dan worden de punten tussen de betrokken spelers verdeeld.

Draken zijn verlekkerd op goud, maar ook op fonkelende stenen. Dat kunnen waardevolle edelstenen zijn, of gewoon gekleurd glas. Maar geef nu toe: wie gaat dat komen controleren?

OPMERKING : *spelers die uitgeschakeld werden omdat ze het minste voedsel hadden, worden genegeerd bij de bepaling van de meerderheden.*

Boenwas:

Elk blik boenwas scoort net zoveel punten als het aantal blikken dat de speler bezit.

Voorbeeld: *Raeghal bezit 4 blikken boenwas. Hij scoort dus 4x4 = 16 punten.*

Falkor heeft slechts 1 blik, en scoort 1 x 1 = 1 punt.

Zoals we al een paar keer hebben aangehaald, houden draken van al wat glittert. Het is voor hen dan ook belangrijk om ervoor te zorgen dat hun schat zo hard mogelijk blinkt. Als het betekent dat de andere draken onder de indruk zijn, dan is al die noeste arbeid het dubbel en dik waard.

Spelvarianten:

Minder geheugen: *speel een extra jaar.*

Geen geheugen, maar wel veel tactiek: *leg de kaarten in de schattenstapels in kolommen, zodat de spelers kunnen zien wat er in de stapels zit.*

Meer controle en wat bluf: *de spelers beginnen elk jaar met één kaart in de hand, die ze geheim houden voor de andere spelers. Als de speler die aan de beurt is een kaart trekt, dan neemt hij deze eerst in de hand en legt hij een van zijn twee kaarten op een stapel. Aan het einde van elk jaar voegt elke speler zijn handkaart toe aan zijn schat.*