

GOLDENER DRACHE

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met zijn draak de gouden vulkaan te bereiken, wint het spel.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 5 draken (inclusief sokkels)
- 5 houders voor de wind-stenen
- 7 transparante vulkaanstenen
- 20 storm- en bliksem-kaarten
- 30 blauwe wind-stenen

Spelvoorbereiding

- **De vulkaanstenen (6 rode en 1 goudkleurige) worden in de gaten in het speelbord geplaatst. De goudkleurige vulkaansteen wordt op het dubbele veld in het zuiden gezet.**
- **Elke speler ontvangt één draak, 2 stormkaarten en 2 bliksemkaarten in zijn kleur, een windsteen-houder en 6 windstenen (van elke windrichting 1). Als er minder dan 5 spelers zijn, verdwijnt het overtollige materiaal terug in de doos.**
- **De jongste speler begint door één van zijn windstenen op het startveld (noordelijke rij, cijfer 1) te leggen en zet daarop zijn draak. De andere spelers plaatsen hun draak op de nabijgelegen velden 2, 3, en 5. De vijfde speler mag kiezen of hij links of rechts start.**
- **Elke speler zet verdekt zijn resterende 5 windstenen in de windsteenhouder. Hij bepaalt zelf in welke volgorde hij ze zet, maar moet er wel rekening mee houden dat tijdens het spel de windstenen linksonder uit de windsteen-houder worden genomen en er rechtsboven terug in worden geschoven.**
- **De storm- en bliksemkaarten legt elke speler zichtbaar voor zich neer op tafel.**

Spelverloop

- . De speler wiens draak op veld 1 staat, begint het spel. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- . Per ronde beschikt een speler over 3 zetten die hij achtereenvolgens moet uitvoeren. Elke zet bestaat uit 3 stappen :
 - . De windsteen uit de houder nemen en hem naast een draak leggen ;
 - . De draak overeenkomstig bewegen en op een nieuwe windsteen zetten ;
 - . De vrijgekomen windsteen rechtsboven in de houder steken.
- . Een windsteen (linksonder in de houder) wordt steeds op een veld vlak bij een draak gelegd (horizontaal, verticaal of diagonaal). De windrichting op deze steen bepaalt waar hij gelegd wordt (6 mogelijkheden : N, Z, W, O, ZO en ZW).
- . Zowel eigen als vreemde draken mogen bewogen worden. Per zet beslist de speler wiens draak hij verzet. De speler verplaatst eigen draken meestal gunstig en vreemde draken meestal ongunstig.
- . Velden waarop een andere draak staat of velden met een rode vulkaan zijn verboden terrein. Ze mogen niet betreden worden.
- . Een speler moet zijn 3 zetten uitvoeren, ook al betekent dit dat hij zijn eigen draak in een ongunstige positie moet brengen of een vreemde in een gunstige. Uitzondering hierop : een vreemde draak moet niet op de gouden vulkaan gezet worden !
- . Mocht een bepaalde windsteen onuitvoerbaar zijn, dan wordt hij gewoon terug rechtsboven in de windsteen-houder geplaatst. Dit kan gebeuren als alle draken door het bewegen op een verboden terrein terecht zouden komen of als een bliksemkaart wordt uitgespeeld (zie verder). Ook al werd er geen draak bewogen, geldt deze beweging als één zet.
- . Na 3 opeenvolgende zetten is de volgende speler aan de beurt.
- . **Storm- en bliksemkaarten** : Elke speler ontvangt bij het begin van het spel 2 stormkaarten en 2 bliksemkaarten. Elk van deze kaarten kan tijdens het spel slechts één maal uitgespeeld worden. Na het uitspelen ervan worden ze omgedraaid en verliezen ze hun werking.
 - . **Stormkaart** : Deze laat de speler toe om in plaats van 3, 5 zetten te doen. Een stormkaart moet steeds bij het begin van een zet uitgespeeld worden. De tweede stormkaart mag ten vroegste tijdens de volgende ronde ingezet worden.
- . **Bliksemkaart** : Deze kaart kan (buiten zijn beurt) gebruikt worden om de ongunstige beweging van de eigen draak door een andere speler te verhinderen. Een dergelijk veto moet uitgesproken worden vooraleer de speler die aan beurt is zijn windsteen terug in zijn houder heeft gestopt. De afgeweerde beweging moet nu door de uitspelende speler bij een andere speler gelegd worden. In uitzonderlijke gevallen (als alle spelers hun bliksemkaart uitspelen) kan het

gebeuren dat de uitspelende speler hierdoor zijn eigen draak moet bewegen.

Einde van het spel

Zodra een draak aankomt op de gouden vulkaan, eindigt het spel. De passende windsteen wordt op de vulkaan gelegd, de draak er naast.

G O L D E N E R D R A C H E		
FX Schmid	Riedesser, Wolfgang	1992
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996