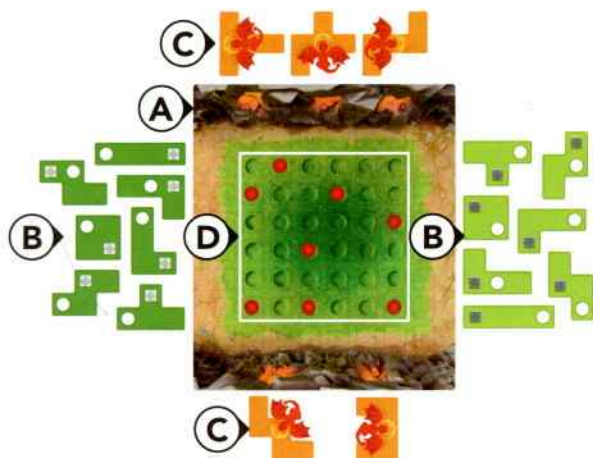


## SPELREGELS

Het doel in Dragon Inferno is om het grootste koninkrijk aan het einde van het spel te hebben. Breid je koninkrijk uit, roep draken op en zet het koninkrijk van je tegenstander in lichterlaaie om dit doel te bereiken!

### VOORBEREIDING (Voorbeeld: 'Setup')

- Plaats het spelbord (A) op de tafel.
- Elke speler neemt een set van 7 koninkrijkstegels (B).
- Plaats willekeurig een drakentegel (C) voor elk van de 5 drakengrotten.
- De jongste speler begint met het plaatsen van 4 drakeneieren op vrije velden binnen het middelste 6x6 grid van het bord. De andere speler plaatst daarna de resterende 4 drakeneieren volgens dezelfde regels (D).



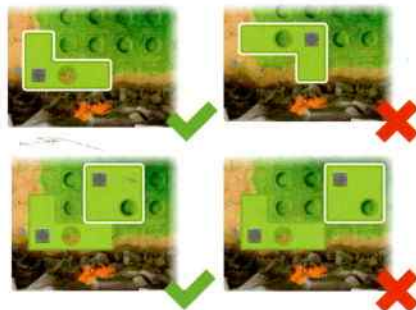
### HET SPEL SPELEN

Om beurten, te beginnen met de jongste speler, plaats je één van je koninkrijkstegels op vrije velden van het spelbord volgens onderstaande regels. Als je een koninkrijkstegel niet correct kan plaatsen, pas dan je beurt.

### HET PLAATSEN VAN KONINGKRIJKTEGELS

(Voorbeeld 1-12)

Elke koninkrijkstegel moet een vrij hoekveld bedekken of grenzen aan ten minste één zijde van een koninkrijkstegel van dezelfde kleur (al dan niet bedekt door een drakentegel).



Elke koninkrijkstegel die je op het spelbord plaatst voegt 5 punten toe aan je score: 1 punt voor elk van de 4 delen van een koninkrijkstegel en 1 extra punt voor het kasteel.

Wanneer je je koninkrijkstegel op een drakenei plaatst, moeten er extra acties worden uitgevoerd:

### SPECIALE ACTIES

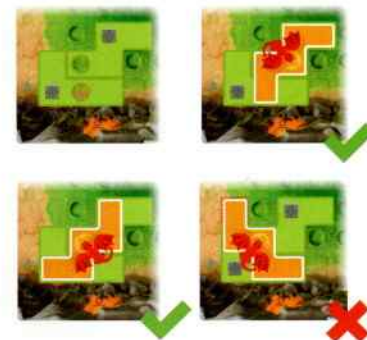
#### Het breken van eieren (Voorbeeld 6)

Wanneer je je koninkrijkstegel op een drakenei plaatst, zonder het gat dat het drakenei omringt, breekt het drakenei (6a). Haal het gebroken drakenei van het bord en plaats het voor je. Dit zal aan het einde van het spel je score met 1 punt per gebroken drakenei verminderen.

#### Het oproepen van een draak (Voorbeeld 4,7,8,10,11)

Wanneer je je koninkrijkstegel zo plaatst dat het drakenei door de tegelopening tevoorschijn komt, wordt de volgende draak opgeroepen (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). De speler die de koninkrijkstegel heeft geplaatst, moet de eerste drakentegel in de rij nemen (grot 1 > grot 2 > grot 3 > grot 4 > grot 5). Plaats de drakentegel volgens de onderstaande regels (4b, 7b, 10b, 11b), of verwijder deze uit het spel als de drakentegel niet correct geplaatst kan worden (8b).

Elke drakentegel moet 5 delen van eerder geplaatste koninkrijkstegels bedekken (die van je tegenstander, die van jezelf of een combinatie van beide). Als de ruimte het toelaat moet de drakentegel worden geplaatst, zelfs als ze je eigen koninkrijkstegels bedekken (7b).



Delen van een koninkrijkstegel en kastelen die bedekt zijn met een drakentegel zijn 0 punten waard.

Als alle draken hun grot hebben verlaten, gaat het spel verder zonder dat er nog draken worden opgeroepen.

### EINDE VAN HET SPEL

Wanneer beide spelers een koninkrijkstegel niet volgens de regels kunnen plaatsen, eindigt het spel.

De spelers tellen hun score, rekening houdend met de volgende regels:

- Een deel van een koninkrijkstegel, niet bedekt door een drakentegel, is +1 punt.
- Een kasteel, niet bedekt door een drakentegel, is een extra +1 punt
- Elk gebroken drakenei voor je is -1 punt.
- Delen van een koninkrijkstegel en kastelen, bedekt door een drakentegel, zijn 0 punten waard.

De speler met de hoogste score wint het spel.