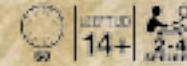


DRAGON ISLAND



SPELMATERIAAL



1 Tovenaarsschuilplaats
& 4 Tovenaarstarttegels



160 Energie
blokjes



50 draakfiguren



1 Tegelzak



4 Tovenaarsschermen



40 Schatkaart
kaarten



20 Draak kaarten



3 Bouwmarkers:
4 Energiespitsen,
5 Hoken, 4 Hokken



4 Tovenaarfiguren



20 Jokertegel
kleurmarkers



20 "Draak gevangen"
fiches



28 1 Faammarkers



40 Dubbelzijdige
terreintegels



40 Goudstukken



20 "Schat gevonden"
fiches



30 5 Faammarkers

DOEL VAN HET SPEL

Je bent een tovenaars die uitgezonden werd om een ongerept eiland, bewoond door draaken, te onderzoeken en te overwinnen. Je zal rijkdom en faam verwerven door het vangen en temmen van die grootse beesten, terwijl ook het bouwen van structuren je zal helpen op je queeste. De tovenaars die het meeste faam weet te verwerven vooraleer het ganse eiland is ontdekt, wordt de winnaar.

VOORBEREIDING

1 Elke speler kiest een kleur en neemt de overeenkomstige tovenaarsfiguur, tovenaarsscherm, -starttegel, hok en 5 draak kaarten. Kies een willekeurige startspeler. Het spel verloopt in klokwijzerszin.

2 Plaats de 40 Dubbelzijdige terreintegels in het tegelzakje.

2 spelersspel: Je zal een eiland van 21 tegels ontdekken. Verwijder 22 willekeurige terreintegels uit de zak en speel tot alle tegels gebruikt zijn. Elke speler heeft 10 beurten.

3 spelersspel: Je zal een eiland van 28 tegels ontdekken. Verwijder 16 willekeurige terreintegels uit de zak en speel tot alle tegels gebruikt zijn. Elke speler heeft 9 beurten.

4 spelersspel: Je zal een eiland van 33 tegels ontdekken. Verwijder 12 willekeurige terreintegels uit de zak en speel tot alle tegels gebruikt zijn. Elke speler heeft 8 beurten.

(Je kan ervoor opteren om een langer spel te spelen door het aantal tegels op te drijven. Zorg er voor dat elke speler evenveel beurten heeft.)

3 Leg de 5 Hoken, 20 Draak gevangenfiches en de 4 Energiespitsen naast het speelveld

4 Schud de 40 Schatkaart kaarten en leg als gedekte trekstapel klaar.

5 Plaats de draakfiguren en de energieblokjes (gesorteerd volgens kleur) naast het speelveld. Dit vormt de energieblokjes- en drakenvoorraad.

6 Plaats de 40 Goudstukken naast het speelveld. Dit is de bank.

7 Plaats de tovenaarsschuilplaats in het midden van het speelveld.

8 Elke speler trekt een tegel uit de tegelzak.

9 Elke speler trekt 2 Schatkaart kaarten en houdt er 1. Plaats de andere kaart onder de trekstapel Schatkaart kaarten.



Tijdens het spel zal je al je energieblokjes, goudstukken, faampunten, schatkaarten en tegels achter je tovenaarsscherm houden. Je draak kaarten starten achter je scherm en worden voor je scherm geplaatst als je een draak krijgt.

5 Reken af met draken op de tegel waarnaar je beweog (Conditioneel)

Wanneer je jouw beweging beëindigt op een tegel met minstens één draak, moet je eerst met hem afrekenen. Indien je de draak niet kan temmen of vangen, mag je niet naar die tegel bewegen.





Je kan op twee manieren afrekenen met draken:

- A Tem een draak:** Indien er slechts één draak op de tegel aanwezig is, mag je de draak temmen en tot jouw huisdier maken. Je kan slechts één draak hebben in elke kleur. Plaats de draak kaart in de kleur van de draak die je wenst te temmen voor je scherm. Plaats 3 goudstukken en de draak van de tegel op deze kaart. Je beschikt vanaf dit moment over de eigenschap van de draak zo lang er minstens één goudstuk op de kaart ligt. Indien al de goudstukken verloren zijn, verlies je onmiddellijk de huisdraak. Leg de kaart terug achter je scherm en de draak terug in de voorraad.
- B Vang draken:** Indien er zich 1 of meer draken op de tegel bevinden, mag je de draak vangen door 10 actieve energie af te geven. Indien de tegel waarop je je bevindt jouw tovenaarterrein is, kost het gevangen nemen van een draak slechts 9 actieve energie.
- Ontvang 2 faam voor de eerste draak in elke kleur die je vangt
 - Ontvang 1 faam voor elke volgende draak

Leg alle gevangen draken terug in de voorraad en leg de faam achter je scherm. Plaats de draak gevangen fiche van de desbetreffende kleur(en) van draken die je nog niet eerder hebt gevangen voor je scherm.

Eens je hebt afgerekend met alle draken op een tegel, kan je de actie van de tegel uitvoeren.

6 Voer de actie van de tegel waarop je staat uit. (Optioneel)

Indien de tegel een bouwsymbool, , kaartsymbool , energiesymbool  of goudstuksymbool heeft , mag je die actie uitvoeren (zie “De acties van de tegels”).

7 Speel een Schatkaart kaart (Optioneel)

Schatkaart kaarten kunnen enkel gespeeld worden op de tegel waar je naar beweog, zolang er nog geen “schat gevonden” fiche op ligt. Wanneer je een schatkaart kaart speelt, is de X de tegel waarop je staat en de aangrenzende tegels moeten overeenkomen met de andere tegels afgebeeld op de kaart. Ontvang de faam en goudstukken op de kaart en plaats de kaart gedekt onder de trekstapel. Plaats een “schat gevonden” fiche op de tegel.

8 Trek een tegel (Verplicht)

Trek een willekeurige tegel uit de zak en plaats deze achter je scherm.

TYPES VAN GEBOUWEN:



Hok

Ontvang 2 faam om dit gebouw te bouwen. Elke speler heeft z'n eigen hok. Draken die worden bewogen naar een tegel met een hok worden onmiddellijk in dat hok gestopt.



Energiespits

Ontvang 3 faam om dit gebouw te bouwen. De tegel met de spits produceert vanaf nu 2 energie in z'n kleur tijdens het produceren.



Hol

Ontvang 1 faam om dit gebouw te bouwen. Je moet een draak in deze kleur hebben vooraleer een hol te bouwen voor deze draak. Plaats je draak terug in de voorraad. Je draak kaart heeft geen draak op zich (toont aan dat hij in z'n hol zit). Eens gebouwd zal je draak kaart geen goud meer verliezen wanneer stormtegels gespeeld worden.

Merk op dat er slecht 1 hol is per kleur van draak, dus slechts één draak per kleur kan beschermd worden.



Correcte Overeenkomst



Foutieve Overeenkomst



DE TEGELS

2 1 TOVENAARSSCHUIPLAATS

10 ENERGIETEGELS

10 STORMTEGELS

30 DRAAK/BOUWTEGELS
(Draak symbool en bouw symbool)

10 BOUWTEGELS

10 JOKER/BOUWTEGELS

4 TOVENAARSTOREN STARTTEGELS

10 DUBBELE DRAAKTEGELS
(2 Draak symbolen)

SPELCONCEPTEN

ACTIEVE ENERGIE (AE): Dit is de kleur van de tegel waarop je staat en de kleur van elke aangrenzende tegel. **Wanneer je bouwt of draken vangt, zijn dit de enige energieblokjes die je kan gebruiken.** AE kan blauw, groen, rood en/of wit zijn. Goudstukken zijn nooit **AE**.

TOVENAARSTERREIN: Dit terrein komt overeen met de kleur van je tovenaarsstarttegel. Wanneer je bouwt of draken vangt op jouw terrein, worden de kosten gereduceerd met 1 **AE**.



SPELVERLOOP

IN JE BEURT: 8 Mogelijke Stappen - (3) *Optioneel*, (2) *Conditioneel*, (3) *Verplicht*

1 Plaats een tegel en produceer (Verplicht)

Plaats een tegel op het bord. Elke tegel is dubbelzijdig en je kiest welke zijde je open speelt. *De eerste tegel die je speelt is je tovenaarsstarttegel.* Wanneer je een tegel plaatst moet deze grenzen aan de tovenaarsschuilplaats of aan minstens 2 andere tegels. Na plaatsing neem je 1 energieblokje/goudstuk voor elke tegel die aan de geplaatste tegel grenst. Indien je een jokertegel plaatste, wijs er een kleur aan toe voor de rest van het spel en leg een kleurmarker op de tegel. Je mag nooit goud kiezen voor een jokertegel.

SPECIAAL: De tovenaarsschuilplaats geldt als een gouden tegel voor productie maar wordt niet als een gouden tegel beschouwt in andere situaties. De tovenaarsstarttegels gelden als een terrein in hun kleur en produceren energie van die kleur.



2 Plaats draken (Conditioneel)

Indien er tegels op het bord liggen met drakensymbolen die nog geen draken OF gebouwen hebben, plaats dan 1 draak (overeenkomstig de kleur van de tegel) op elk drakensymbool. Indien er geen draken van die kleur in de voorraad zijn, dan blijft het symbool leeg.



3 Beweeg draken (Optioneel)

Je mag goud spenderen om draken van de ene naar de andere tegel op het bord te bewegen (betaal 1 goudstuk aan de bank per draak die je wenst te bewegen).

Draken in een hok kunnen niet langer bewogen worden. Ze kunnen enkel gevangen genomen worden door de eigenaar van het hok. Je mag een draak nooit bewegen naar de tovenaarsschuilplaats.



4 Beweeg je tovenaars (Verplicht)

Tijdens je eerste beurt kan je jouw tovenaars enkel op de tovenaarsschuilplaats of de eigen tovenaarsstarttegel plaatsen. Nadien mag je je tovenaars altijd naar een andere tegel bewegen aan het einde van je beurt.

Beweging tovenaars:

- (A) Beweeg 1 plaats in een willekeurige richting naar een aangrenzende tegel.
- (B) Indien je een draak hebt, mag je jouw tovenaars teleporteren naar een tegel in dezelfde kleur als deze draak en nadien naar een aangrenzende tegel bewegen OF je beurt eindigen op deze tegel.
- (C) Je kan teleporteren naar de tovenaarsschuilplaats en nadien naar een aangrenzende tegel bewegen OF je beurt eindigen op de tovenaarsschuilplaats tegel.

DE ACTIES VAN DE TEGELS



Tovenaarsschuilplaats

De actie van deze tegel is het nemen van 2 goudstukken. Draken kunnen nooit op deze tegel geplaatst worden. Er kunnen ook geen schatten gevonden worden op deze tegel.



Bouwtegels (Bouwsymbool)

Dit symbool wordt slechts gevonden op 10 Bouwtegels (enkel deze tegels), 10 jokertegels en 30 draak/bouwtegels. Indien de tegel leeg is (zonder draken en gebouwen) mag je er bouwen. Alle gebouwen kosten 5 actieve energie. Vergeet niet met 1 te reduceren als je op een tovenaarssterrein bouwt. Plaats het gebouw op de tegel en ontvang de faam voor het gebouw. Indien er een drakensymbool op de tegel staat, plaats het gebouw hier dan op aangezien draken niet kunnen verschijnen op tegels met gebouwen.



Joker/Bouwtegels (Bouwsymbool)

Wanneer je hierop landt, volg je de regels van de bouwtegels.



Telekinesetegels (Tovenaarssymbool)

Indien je op een telekinesetegel terechtkomt, ontvang je 1 energieblokje van de tegel PLUS 1 energieblokje/goudstuk voor elke tegel die in één rechte lijn ligt van de telekinesetegel.



Kaarttegels (Kaartsymbool)

Indien je jouw beweging eindigt op een kaarttegel trek je 2 schatkaart kaarten en houd je er 1 van. Plaats de andere gedekt onder de trekstapel.



Stormtegels (Cycloonsymbool)

De actie van deze tegels vindt onmiddellijk plaats als de tegel op het bord verschijnt. Alle draken van de spelers (met uitzondering van die van de tovenaars die de tegel plaatste) verliezen onmiddellijk 1 goud. Draken in een hol zijn immuun voor stormen. Elke andere tovenaars verliest ook 1 energieblokje/goudstuk in de kleur van de stormtegel. De stormtegel produceert dan zoals normaal voor de speler die de tegel plaatste.



Dubbele draaktegels (2 Draaksymbolen)

De dubbele draaktegels heeft zelf geen actie en produceert zoals normaal. In de "plaats draken" stap van de beurt mag je echter 2 draken op deze tegel plaatsen, één voor elk leeg drakensymbool op de tegel.

DE DRAKEN en hun EIGENSCHAPPEN

Alle draken geven je een andere keuze qua beweging. Voor je beweging kan je JOUW tovenaars teleporteren naar een tegel van de overeenkomstige kleur en er dan stoppen of een extra beweging doen naar een aangrenzende tegel.

EXTRA KRACHTEN:

De witte draak



Betaal 1 actieve energie minder wanneer je bouwt.

De rode draak



Betaal 1 actieve energie minder wanneer je draken vangt.

De gouden draak



Wanneer je succesvol een schatkaart kaart speelt, ontvang je één extra faam.

De blauwe draak



Wanneer je de actie van een kaarttegel gebruikt, trek je 3 schatkaart kaarten en hou je er 2. Plaats de resterende gedekt onder de schatkaarten trekstapel.

De groene draak



Wanneer je een draak temt, neem je 1 goud van de bank vooraleer er 3 op de drakenkaart te plaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de laatste tegel speelt, eindigt het spel na z'n volledige beurt

- Tel de faampunten op, verworven tijdens het spel.
- Voeg 1 faam toe voor elk goudstuk dat nog op je draak kaarten ligt

De speler met de meeste faam is de winnaar. In geval van gelijkstand, wint de speler die de meeste draken in verschillende kleuren heeft gevangen. Indien nog gelijk wint de speler met het meeste goud achter z'n scherm.

CREDITS

Spelontwerp: Mike Fitzgerald

Bewerkingen: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Grafisch: Kerem Beyit, Bill Bricker, Jenn DiFranco

Nederlandse vertaling: Arne De Cnodder, Nico Delobelle

Speciale dank aan de speeltesters: Wednesday night group in Aberdeen New Jersey, Tuesday night group in Somerset New Jersey, Colorado Game Designers Guild, Wednesday night group in Longmont Colorado.



Download de gratis
R&R Hub app
online!



www.RnRGames.com

©2017 R&R Games Inc., Alle Rechten voorbehouden