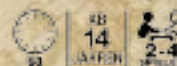


DRAGON ISLAND



SPIELMATERIAL



Zaubererwohnturm und vier Zauberer Startplättchen



160 Energiesteine (Quader)



50 Drachenfiguren



1 Großer Beutel für Plättchen



4 Zauberer Sichtschirme



40 Schatzkarten Karten



20 Haustierdrachen Karten



13 Gebäudeplättchen: 4 Ställe, 5 Höhlen und 4 Energietürme



4 Zauberer Figuren



20 Jokerplättchen Farbmarker



20 Marker Gefangener Drache



28 Ruhmesmarker Wert 1



40 Doppelseitige Geländeplättchen



40 Goldmünzen



20 Marker Gefundener Schatz



30 Ruhmesmarker Wert 5

SPIELZIEL

Die Spieler sind Zauberer, die ausgeschieden wurden, um eine unerforschte Insel zu erkunden und zu erobern, auf der Drachen hausen. Die Spieler können Ruhm und Reichtum gewinnen, indem sie die großen Tiere fangen und zähmen, während sie auch zur Unterstützung ihrer Aufgabe Gebäude errichten. Wenn die Insel vollständig erkundet ist, wird der Zauberer mit den meisten Ruhmespunkten der Spielsieger sein.

SPIELVORBEREITUNG

1 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Zaubererfigur, den Sichtschirm, das Zauberer Startplättchen und ein Drachenstall-Plättchen seiner Farbe sowie 5 Haustierdrachen Karten (1 von jeder Farbe). Ein Startspieler wird auf beliebige Weise bestimmt. Die Spieler führen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn aus.

2 Die 40 doppelseitigen Geländeplättchen werden in den Beutel gelegt.
2-Personen-Spiel: 22 Geländeplättchen werden zufällig aus dem Beutel entfernt und das Spiel dauert so lange, bis keine Plättchen mehr im Beutel sind.
3-Personen-Spiel: 16 Geländeplättchen werden zufällig aus dem Beutel entfernt und das Spiel dauert so lange, bis keine Plättchen mehr im Beutel sind.

4-Personen-Spiel: 12 Geländeplättchen werden zufällig aus dem Beutel entfernt und das Spiel dauert so lange, bis keine Plättchen mehr im Beutel sind.

(Die Spieler können länger spielen, wenn sie möchten, indem sie die Anzahl der Plättchen für die Insel erhöhen. Es muss nur sichergestellt sein, dass alle Spieler dieselbe Anzahl Spielzüge haben.)

3 Die 5 Drachenhöhlenplättchen, 20 Marker Gefangener Drache, 20 Marker Gefundener Schatz und die 4 Energieturmplättchen werden neben der Spielfläche bereitgelegt.

4 Die 40 Schatzkarten Karten (ab jetzt einfach nur Schatzkarten genannt) werden gemischt und verdeckt an einer Seite der Spielfläche gestapelt.

5 Die Drachenfiguren und Energiesteine werden nach Farben sortiert neben der Spielfläche als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

6 Die 40 Goldmünzen werden als Bank neben die Spielfläche gelegt.

7 Das Startplättchen mit dem Zaubererwohnturm wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.


8 Jeder Spieler zieht ein Geländeplättchen aus dem Beutel.


9 Jeder Spieler zieht 2 Karten vom Schatzkartenstapel und behält 1 davon. Die andere wird wieder verdeckt unter den Stapel geschoben.





Während des Spiels verbergen die Spieler ihre Energiesteine, Goldmünzen, Ruhmespunkte, Schatzkarten und Plättchen hinter ihrem Sichtschirm. Auch die Haustierdrachenkarten sind zu Spielbeginn hinter dem Sichtschirm und werden davor gelegt, wenn der Spieler einen Drachen als Haustier zähmt.


DIE SYMBOLE DER GELÄNDEPLÄTTCHEN


 1 Zaubererwohnturm


 10 Telekineseplättchen


 10 Sturmplättchen

 30 Drachen-/Bauplättchen
(Symbol Drache und Bauen)

 10 Bauplättchen

 10 Joker-/Bauplättchen

 4 Zauberer Startplättchen

 10 Doppeldrachenplättchen
(2 Symbole Drache)

SPIELKONZEPTE

Aktive Energie (AE): Das ist die Farbe des Geländeplättchens, auf dem der Zauberer steht, und die Farbe aller Geländeplättchen, die daran angrenzen, außer den gelben. **Wenn ein Spieler Gebäude baut oder Drachen fängt, sind dies die einzigen Farben von Energiesteinen, die er da für benutzen kann.** AE können blaue, grüne, rote und/oder weiße sein, nie gelbe - gelb steht für Goldmünzen.

GELÄNDE DES ZAUBERERS: Ein Plättchen in der Farbe eines Zauberers gilt als "sein Gelände". Wenn ein Zauberer auf seinem Gelände Gebäude baut oder Drachen fängt, werden die Kosten um 1 AE reduziert.



SPIELABLAUF

DER AKTIVE SPIELER KANN 8 MAXIMAL SCHRITTE AUSFÜHREN: 3 optionale, 2 unter Vorbehalt, 3 obligatorische.

1 Ein Plättchen legen und produzierten (obligatorisch)

Der Spieler legt ein Geländeplättchen auf die Spielfläche. Jedes Plättchen ist doppelseitig und der Spieler entscheidet, welche Seite oben liegt. *Das erste Plättchen, das jeder Spieler legen muss, ist das Startplättchen seines Zauberers. Jedes gelegte Plättchen muss entweder den Zaubererwohnturm berühren oder mindestens 2 andere Plättchen.* Nachdem der Spieler das Plättchen gelegt hat, nimmt er 1 Energiestein/Goldmünze für das gelegte Plättchen und je 1 Energiestein/Goldmünze für jedes daran angrenzende Plättchen. Wenn ein Spieler ein Jokerplättchen legt, bestimmt er dessen Farbe für den Rest des Spiels, indem er den entsprechenden dreieckigen Farbmarker darauf legt. Ein Jokerplättchen kann nie ein gelbes Plättchen sein.

BESONDERHEIT: Das Startplättchen Zaubererwohnturm gilt für die Produktion als gelbes Goldplättchen, aber für keine anderen Zwecke. Die Startplättchen der Zauberer gelten als ganz normale Geländeplättchen ihrer Farbe und produzieren Energie dieser Farbe.



2 Drachen einsetzen (unter Vorbehalt)

Falls es Geländeplättchen auf der Insel mit Drachensymbol gibt, worauf noch kein Drache ODER ein Gebäude ist, setzt der Spieler 1 Drachen in der Farbe des Plättchens auf jedes Drachensymbol. Falls im Vorrat keine Drachen der entsprechenden Farbe mehr sind, bleibt das Symbol unbesetzt.



3 Drachen bewegen (optional)

Der Spieler kann Gold zahlen, um Drachen von einem Plättchen auf ein beliebiges anderes Plättchen der Insel zu bewegen. Für jeden auf diese Weise bewegten Drachen muss der Spieler 1 Goldmünze an die Bank zahlen.

Wenn Drachen in einen Stall bewegt werden, können sie von dort aus nicht mehr weiter bewegt werden. Nur der Besitzer des Stalls kann den oder die Drachen noch fangen. Drachen können nie auf das Startplättchen mit dem Zaubererwohnturm bewegt werden.



4 Den eigenen Zauberer bewegen (obligatorisch)

In seinem ersten Spielzug kann jeder Spieler seinen Zauberer nur auf den Zaubererwohnturm oder sein eigenes Startplättchen setzen. In allen weiteren Spielzügen muss der aktive Spieler seinen Zauberer immer bewegen, sodass er zum Ende des Spielzuges auf einem anderen Plättchen steht als zu Beginn des Spielzuges.

Bewegung eines Zauberers:

- A Ein Mal in beliebige Richtung auf ein benachbartes Plättchen gehen.
- B Falls der Spieler einen Haustierdrachen besitzt, kann er auf ein beliebiges Plättchen in der Farbe seines Drachens fliegen und sich anschließend auf ein beliebiges benachbartes Plättchen bewegen ODER seine Bewegung auf dem Plättchen beenden, auf das er geflogen ist.
- C Der Spieler kann auf den Zaubererwohnturm teleportieren und sich anschließend auf ein beliebiges benachbartes Plättchen bewegen ODER seine Bewegung auf dem Zaubererwohnturm beenden.

5 Sich um Drachen auf dem Plättchen kümmern, auf das der eigene Zauberer sich bewegt hat (unter Vorbehalt)

Wenn der eigene Zauberer auf ein Plättchen bewegt wurde, auf dem mindestens ein Drache ist, muss der Spieler sich zuerst um den/die Drachen kümmern, bevor er irgend etwas anderes tut. Falls er nicht über die Mittel verfügt, um den/die Drachen zu zähmen oder zu fangen, kann der Zauberer nicht auf dieses Plättchen bewegt werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, sich um Drachen zu kümmern:

(A) Einen Drachen zähmen: Falls nur ein Drache auf dem Plättchen ist, kann der Spieler ihn zähmen und zu seinem Haustier machen. Jeder Spieler kann nur 1 Drachen jeder Farbe als Haustier haben. Der Spieler legt die Haustierdrachen Karte in der Farbe des zu zähmenden Drachens offen vor seinen Sichtschirm. Dann legt er 3 Goldmünzen darauf (aus seinem eigenen Vorrat) und den Drachen vom Plättchen. Ab diesem Zeitpunkt kann der Spieler die Fähigkeit des Drachens nutzen, solange mindestens 1 Goldmünze auf der Karte liegt. Falls keine Goldmünze mehr darauf liegen sollte, verliert der Spieler das Haustier sofort und legt die Karte wieder hinter seinen Sichtschirm. Der Drache kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.

(B) Drachen fangen: Falls 1 Drache oder mehrere auf dem Plättchen sind, kann der Spieler sie fangen, indem er 10 AE dafür zahlt. Falls das Plättchen ein eigenes des Zauberers ist, zahlt er nur 9 AE.

- Der Spieler erhält 2 Ruhmespunkte für den ersten gefangenen Drachen jeder Farbe.
- Der Spieler erhält 1 Ruhmespunkt für jeden weiteren gefangenen Drachen.

Alle gefangenen Drachen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt; die Ruhmespunkte legt der Spieler hinter seinen Sichtschirm. Dann legt der Spieler einen bzw. mehrere Marker Gefangener Drache in der Farbe bzw. den Farben, von denen er bisher noch keine gefangen hatte, vor seinen Sichtschirm. (Dadurch wird angezeigt, dass er nun bereits Drachen dieser Farbe(n) gefangen hat.)

Nachdem der Spieler sich um den/die Drachen auf dem Plättchen gekümmert hat, kann er nun die Aktion des Plättchens ausführen.

6 Die Aktion des Plättchens ausführen, auf dem der Zauberer steht (optional)

Falls das Plättchen ein Symbol Bauen , Schatzkarte , Telekinese  oder Goldmünze  aufweist, kann der Spieler diese Aktion ausführen. (Siehe "Die Aktionen der Plättchen".)

7 Eine Schatzkarte spielen (optional)

Schatzkarten können nur auf dem Plättchen gespielt werden, auf das der Zauberer bewegt wurde, sofern dort noch kein Marker Gefundener Schatz liegt. Wenn ein Spieler eine Schatzkarte spielt, steht das X für das Plättchen, auf dem sich der Zauberer befindet, und die angrenzenden Plättchen MÜSSEN GENAU den auf der Karte aufgeführten Plättchen ENTSPRECHEN. Der Spieler erhält dann Ruhmespunkte und Gold wie auf der Karte angegeben und legt die Karte verdeckt unter den Stapel der Schatzkarten zurück. Schließlich legt er noch einen Marker Gefundener Schatz auf das Plättchen.

8 Ein Plättchen ziehen (obligatorisch)

Der Spieler zieht ein zufälliges Plättchen aus dem Beutel und legt es hinter seinen Sichtschirm.

GEBÄUDE Typen:



Drachenstall

Der Spieler erhält 2 Ruhmespunkte für den Bau. Jeder Spieler hat seinen eigenen Stall. Wenn Drachen auf ein Plättchen mit einem Stall bewegt werden, kommen sie sofort in diesen Stall..



Energieturm

Der Spieler erhält 3 Ruhmespunkte für den Bau. Ein Geländeplättchen mit einem Energieturm, darauf produziert 2 Energiesteine seiner Farbe (bzw. ein gelbes Plättchen 2 Goldmünzen), wenn es produziert.



Haustierdrachenhöhle

Der Spieler erhält 1 Ruhmespunkte für den Bau. Der Spieler muss einen Haustierdrachen dieser Farbe haben, bevor er die entsprechende Haustierdrachenhöhle bauen kann. Er setzt sein Haustier dann zum allgemeinen Vorrat zurück, auf der Drachenkarte ist nun kein Drache mehr, weil er es sich in der Höhle gemütlich macht. Ab sofort kann kein Gold mehr von der Drachenkarte verloren gehen, wenn ein Sturmplättchen gespielt wird.

Achtung: Es gibt nur 1 Höhlenplättchen für jede Farbe, daher kann nur 1 Haustierdrache jeder Farbe geschützt werden.



Bedingung erfüllt



Bedingung nicht erfüllt



DIE AKTIONEN DER PLÄTTCHEN



Startplättchen Zaubererwohnturm

Die Aktion dieses Plättchens ist es, 2 Goldmünzen zu nehmen. Auf dieses Plättchen können nie Drachen bewegt oder gesetzt werden und hier können auch nie Schätze gefunden werden.



Bauplättchen (Symbol Bauen)

Dieses Symbol ist auf 10 Plättchen zu finden, die nur dieses Symbol aufweisen, auf 10 Jokerplättchen und auf 30 Plättchen mit den Symbolen Drache/Bauen. Falls auf dem Plättchen weder ein Drache noch Gebäude ist, kann der Spieler hier bauen. Der Bau aller Gebäude kostet 5 AE. (Nur 4 AE, falls es ein eigenes Plättchen des Zauberers ist.) Der Spieler legt das gewünschte Gebäudeplättchen auf das Geländeplättchen und erhält die entsprechenden Ruhmespunkte. Falls auf diesem Geländeplättchen auch ein Drachensymbol ist, wird es mit dem Gebäude verdeckt, weil Drachen nicht auf Plättchen eingesetzt werden können (aus dem Vorrat), auf denen ein Gebäude ist.



Joker-/Bauplättchen (Symbol Bauen)

Wer hier die Bewegung seines Zauberers beendet, kann nach den üblichen Regeln ein Gebäude bauen.



Telekineseplättchen (Symbol Zauberer)

Wer die Bewegung seines Zauberers auf einem Telekineseplättchen beendet, erhält 1 Energiestein/Goldmünze von diesem Telekineseplättchen PLUS je 1 Energiestein/Goldmünze von jedem Plättchen, das in EINER Richtung DIREKT GERADEAUS von diesem Telekineseplättchen liegt.



Zauberer Startplättchen (Symbol Schatzkarte)

Wer auf einem solchen Plättchen die Bewegung seines Zauberers beendet, zieht 2 Karten vom Stapel der Schatzkarten und behält 1 davon. Die andere legt er verdeckt unter den Stapel zurück.



Sturmplättchen (Symbol Wirbelsturm)

Die Aktion dieses Plättchens findet sofort statt, wenn das Plättchen gelegt wird. Alle Haustiere der anderen Spieler (nicht des Spielers, der das Plättchen legt), verlieren sofort 1 Goldmünze von ihrer Karte. Ein Haustier in einer Höhle ist davor geschützt. Außerdem verliert jeder andere Spieler 1 Energiestein/Goldmünze in der Farbe des Sturmplättchens. Anschließend produziert das Plättchen wie üblich für den Spieler, der es gelegt hat.



Doppeldrachenplättchen (2 Symbole Drache)

Dieses Plättchen hat keine direkte Aktion und es produziert wie üblich. Falls allerdings mit dem Schritt "Drachen einsetzen" hier Drachen eingesetzt werden, werden 2 Drachen auf das Plättchen gesetzt.

HAUSTIERDRACHEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Alle Haustierdrachen gewähren eine andere Bewegungsmöglichkeit (s. Bewegung eines Zauberers). Der Zauberer kann auf ein Plättchen der Farbe des Drachens fliegen und dort seine Bewegung beenden oder auf ein benachbartes Plättchen ziehen.

ZUSÄTZLICHE FÄHIGKEITEN:

Der weiße Drache

Der Bau eines Gebäudes kostet 1 AE weniger.



Der rote Drache

Drachen fangen kostet 1 AE weniger.



Der goldene Drache

Wenn der Spieler einen Schatz findet, erhält er 1 Ruhmespunkt zusätzlich.



Der blaue Drache

Wenn der Spieler Schatzkarten zieht, zieht er 3 und behält 2 davon. Die dritte Karte legt er verdeckt unter den Schatzkartenstapel zurück.



Der grüne Drache

Wenn der Spieler einen Drachen zähmt, nimmt er 1 Goldmünze aus der Bank, bevor er 3 auf die Haustierdrachenkarte legt.



SPIELENDE

Wenn ein Spieler das letzte Plättchen legt, endet das Spiel, nachdem dieser Spieler seinen Spielzug beendet hat.

- Alle Spieler zählen ihre Ruhmespunkte.
- Jeder Spieler erhält noch 1 Ruhmespunkt für jede Goldmünze auf seiner/seinen Haustierdrachenkarte/n.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist der Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr verschiedenfarbige Drachen gefangen hat. Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Goldmünzen besitzt.

CREDITS

Spielautor: Mike Fitzgerald

Redaktion: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Grafische Gestaltung: Kerem Beyit, Bill Bricker, Jenn DiFranco

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Großer Dank an unsere Testspieler: Wednesday night group in Aberdeen New Jersey, Tuesday night group in Somerset New Jersey, Colorado Game Designers Guild, Wednesday night group in Longmont Colorado.

Ladet online die kostenlose
R&R Hub App
herunter!



www.RnRgames.com

©2017 R&R Games, Inc., Alle Rechte vorbehalten