

DRACHENHORT

Heimlich und unerkannt dem Drachen die Juwelen stehlen!

Ein spannendes Lauf- und Bluffspiel
für 2 – 7 Spieler ab 8 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 26 653 1

Autor: Reiner Knizia · Design: DE Ravensburger, Walter Pepperle, KniffDesign (Spielanleitung)
Illustration: Franz Vohwinkel, Nora Nowatzyk · Fotos: Becker Studios · Redaktion: Stefan Brück

Spielidee

Die Spieler würfeln einen bunt gemischten Heldenhaufen durch den Drachenhort. Doch zu wem welche Helden gehören, bleibt bis zum Spielende geheim! Wer hält den Drachen möglichst lange von den eigenen Abenteurern fern? Und wer behindert die anderen auf ihrer Flucht am erfolgreichsten?

Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Siegpunkte besitzt.

Spielmaterial

- ① 1 zweiseitiger Spielplan
- ② 1 Drache
- ③ 7 Abenteurer
- ④ 2 x 7 Siegpunkte-Plättchen
- ⑤ 1 Siegpunkte-Tafel
- ⑥ 7 Spielkarten
- ⑦ 24 Juwelen
- ⑧ 1 Würfel



Spielvorbereitung

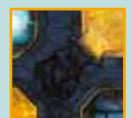
Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus dem Stanzrahmen.

Legt den **Spielplan** mit der Vorderseite nach oben in die Tischmitte. Die Vorderseite erkennt man u.a. daran, dass in der großen Schatzkammer im Zentrum in ihrer linken unteren Ecke eine rötlich schimmernde Treppe abgebildet ist. Auf der Rückseite ist diese Treppe verschüttet.

Der Spielplan ist unterteilt in 32 Felder: Die große, zentrale Schatzkammer, das direkt daran angrenzende Startfeld für die Abenteurer sowie 30 Räume, die labyrinthartig aus dem Verlies herausführen.



Vorderseite



Rückseite

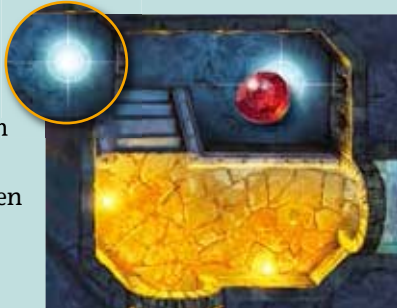


Ravensburger

Stellt den **Drachen** in die große Schatzkammer und die **7 Abenteurer** auf ihr direkt daran angrenzendes Startfeld.

Achtung: Die 7 Abenteurer sind immer alle im Spiel, unabhängig davon, wie viele Spieler teilnehmen.

Platziert in jedem so markierten Raum ein **Juwel**. Die Farben der Juwelen spielen *keine* Rolle.



Legt die restlichen 12 Juwelen zur Seite, sie werden erst für „die zweite Flucht“ benötigt (siehe Seite 4).

Legt die **Siegpunkte-Tafel** neben den Spielplan und breitet daneben die **silbernen Siegpunkte-Plättchen** (1, 2, 3, 4, 5, 6 und 8) aus.

Legt den zweiten, goldenen Satz Siegpunkte-Plättchen (ebenfalls 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 8) zur Seite, auch er wird erst für „die zweite Flucht“ benötigt (siehe Seite 4).

Mischt die **7 Spielkarten** mit der Rückseite nach oben. Anschließend nimmt sich jeder von euch eine Karte: Sie zeigt euch nun, welche drei der sieben Abenteurer euch am Spielende Siegpunkte einbringen, also die drei Abenteurer, auf die ihr während des *gesamten* Spiels besonders gut achten solltet. Haltet eure Karte während des gesamten Spielverlaufs so, dass kein anderer Spieler die drei Abenteurer darauf sehen kann.

Spielverlauf

Das Spiel geht über zwei „Fluchten“. Die erste Flucht wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt, die zweite auf seiner Rückseite.

Eine Flucht besteht immer aus mehreren Durchgängen, in denen die Abenteurer bewegt werden. Jeder Durchgang endet mit der Bewegung des Drachen, der den Abenteurern hinterher jagt, um sie zu fangen.

Danach beginnt ein neuer Durchgang usw., bis die Flucht endet. Dies ist der Fall, wenn entweder ein Abenteurer aus dem Verlies herauszieht oder der vorletzte Abenteurer vom Drachen gefangen wurde.

Anschließend findet die zweite Flucht statt (*siehe Seite 4*). Ist auch diese vorüber, endet das Spiel und der Sieger wird ermittelt (*siehe „Spielende“, Seite 4*).

Die erste Flucht

Der älteste von euch beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn so lange reihum weiter, bis die Flucht endet. Kommst du an die Reihe, würfelst du:

- Zeigt der Würfel eine **1, 3, 4 oder 6**, darfst du *einen* beliebigen Abenteurer bewegen, der entweder noch auf dem Startfeld oder im hellen, beleuchteten Teil eines Raumes steht.
Einen Abenteurer, der im dunklen Bereich eines Raumes steht, darfst du mit 1, 3, 4 und 6 *nicht* bewegen.
- Zeigt der Würfel eine **2**, darfst du *einen* beliebigen Abenteurer vorwärts bewegen, unabhängig davon, wo er sich im Verlies befindet.
Mit anderen Worten: Nur mit der **2** darf auch ein Abenteurer bewegt werden, der im *dunklen Bereich* eines Raumes steht.

Ein Abenteurer muss immer um die genaue Würfelzahl vorwärts bewegt werden. Hierbei zählt ihr aber immer nur die *unbesetzten* Räume, also nur solche, in denen sich kein anderer Abenteurer befindet. Am Ende der Bewegung stellst du den Abenteurer in den dunklen Bereich des Raumes (*sofern der Raum einen solchen Bereich hat; siehe die immer hellen Räume auf der Spielplanrückseite!*).

Juwelen:

Endet die Bewegung des Abenteurers in einem Raum, in dem ein Juwel liegt, legst du das Juwel vor dir ab. Jeder deiner Juwelen bringt dir am Spielende einen Siegpunkt ein.



Fallen:

Endet die Bewegung des Abenteurers in einer Falle, versetzt du ihn sofort zurück auf das Feld, auf dem gerade der Drache steht. Von hier aus ziehst du den Abenteurer dann um genau **drei Räume** vorwärts und stellst ihn dort im dunklen Bereich ab (*sofern vorhanden*). Auch bei dieser Bewegung werden *besetzte* Räume *nicht* mitgezählt. Und auch Fallen werden hierbei nicht mehr mitgezählt.





Beispiel:

Du hast eine 3 gewürfelt.

Bewegst du den grünen Abenteurer, landet er in der Falle und muss wieder zurück zum Feld des Drachen, um dann von dort wieder 3 Räume vorwärts zu ziehen.

Den roten bzw. orangefarbenen Abenteurer darfst du mit der 3 nicht bewegen, da sie im dunklen Bereich stehen.

Bewegst du den blauen Abenteurer, landet er im Raum mit dem grünen Juwel, das du dir anschließend nimmst.

Hättest du stattdessen eine 2 gewürfelt, hättest du einen beliebigen der 4 Abenteurer bewegen dürfen:

Grün zwei Räume weiter (hinter Rot); Rot oder Blau oder Orange in den Raum mit dem roten Juwel (und es nehmen).

Der Drache kommt!

Stehen nach der Bewegung eines Abenteurers *alle* Abenteurer in dunklen Bereichen, endet der erste Durchgang. Unterbrecht kurz das Spiel:

- Zunächst stellt ihr alle Abenteurer wieder in den hellen Bereich ihres Raumes (*sofern der Raum einen hellen Bereich hat; siehe die immer dunklen Räume auf der Spielplanvorderseite!*).
- Dann bewegt ihr den Drachen, indem ihr ihn vom großen Schatzfeld in der Spielplanmitte auf das direkt angrenzende Startfeld der Abenteurer versetzt. *Noch passiert nichts weiter ... noch ...!*

Setzt das Spiel nun mit dem reihum nächsten Spieler fort, so lange, bis wieder alle Abenteurer in dunklen Bereichen stehen und somit der nächste Durchgang endet. Ab jetzt gilt am Ende jedes Durchgangs Folgendes für die Bewegung des Drachen:

- Zunächst stellt ihr alle Abenteurer wieder in den hellen Bereich ihres Raumes (*sofern der Raum einen hellen Bereich hat; siehe die immer dunklen Räume auf der Spielplanvorderseite!*).
- Zieht dann den Drachen um bis zu **fünf Räume** vorwärts. Trifft er dabei auf einen Abenteurer, nimmt er diesen gefangen und beendet damit *umgehend* seine Bewegung, d.h. der Drache bleibt in diesem Raum stehen und die restlichen Bewegungspunkte verfallen.
- Stellt den gefangenen Abenteurer neben die Siegpunkte-Tafel. Legt auf das Feld der oberen Reihe, das der Farbe des gefangenen Abenteurers entspricht, das Siegpunkte-Plättchen mit der 1.
- Für den nächsten vom Drachen gefangenen Abenteurer wird dann das 2er-Plättchen auf das entsprechende Feld der Tafel gelegt, für den übernächsten das 3er-Plättchen usw. Während der ersten Flucht belegt ihr so nach und nach die sieben Felder der oberen Reihe.
- Gefangene Abenteurer sind „aus dem Rennen“, sie werden während der laufenden Flucht nicht mehr beachtet.

Die erste Flucht endet ... sobald ein Abenteurer das Verlies verlässt, also vom Spielplan herunter gezogen wird (*überzählige Würfelpunkte verfallen*). Legt nun das 8er-Plättchen auf das Feld der oberen Reihe der Siegpunkte-Tafel, das der Farbe des heraus gezogenen Abenteurers entspricht.

Anschließend legt ihr noch alle restlichen Siegpunkte-Plättchen so auf der oberen Reihe der Siegpunkte-Tafel ab, wie es der Platzierung der übrigen Abenteurer im Verlies entspricht.

Beispiel:

Der blaue Abenteurer wurde gerade aus dem Verlies heraus gezogen: Legt das 8er-Plättchen auf das obere blaue Feld der Siegpunkte-Tafel.

Anschließend wird das 6er-Plättchen auf das rote, das 5er-Plättchen auf das grüne und das 4er-Plättchen auf das orangefarbene Feld der Siegpunkte-Tafel gelegt. Die zweite Flucht kann beginnen ...



Die erste Flucht endet aber auch, wenn der Drache den vorletzten Abenteurer gefangen nimmt.

Legt das 6er-Plättchen auf das obere Feld der Siegpunkte-Tafel, das der Farbe des gefangenen Abenteurers entspricht, und das 8er-Plättchen auf das Feld des letzten noch nicht gefangenen Abenteurers.

Entfernt alle Abenteurer, den Drachen sowie alle nicht eingesammelten Juwelen vom Spielplan.

Die zweite Flucht

... kann beginnen: Dreht den Spielplan um, stellt den Drachen wieder in die große Schatzkammer (jetzt mit verschüttetem Geheimgang) und alle 7 Abenteurer auf das angrenzende Startfeld.

Platziert erneut je ein Juwel in den 12 markierten Räumen. Legt den goldenen Satz Siegpunkte-Plättchen neben der Siegpunkte-Tafel bereit. *Und los geht's ...*

Achtung:

Selbstverständlich behält jeder Spieler seine geheime Spielkarte und seine Juwelen aus der ersten Flucht. Und auch die sieben Siegpunkte-Plättchen der ersten Flucht bleiben natürlich in der oberen Reihe der Tafel liegen.



Spielende

Sobald die zweite Flucht vorüber ist (entweder weil ein Abenteurer aus dem Verlies heraus gezogen oder der vorletzte Abenteurer vom Drachen gefangen wurde), endet das Spiel.

Für jeden Abenteurer liegen nun zwei Siegpunkte-Plättchen auf der Siegpunkte-Tafel aus.

Deck deine Spielkarte auf und ermittle deine Siegpunkte: Die Summe der beiden Siegpunkte-Plättchen deiner drei Abenteurer plus deine Juwelen ergeben deine Gesamtsiegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Du hast mit dieser geheimen Karte gespielt und bei beiden Fluchten 6 Juwelen gesammelt.

Du erhältst am Spielende folgende Siegpunkte:

6 (grün) + 5 (rot)
+ 9 (weiß) + 6 (Juwelen)
= 26 gesamt.

Ob's für den Sieg reicht ...?



Autor und Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Dave Spring sowie den Gruppen aus Bödefeld, Grassau, Krumbach, Oberhof und Siegsdorf.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



Ravensburger