

Spelregels Drakenherders

- Druk vóór het eerste spel voorzichtig alle onderdelen uit de 2 stanstableaus.
- Leg de **6 toverkisten** in de doos terug. Gebruik die pas nadat je het spel een paar keer hebt gespeeld.
- Leg ook de **bijlage** in de doos terug. Die heb je voor je eerste spel niet nodig.
- Volg nu onderstaande nummers en bereid het spel gezamenlijk voor:



6 toverkisten

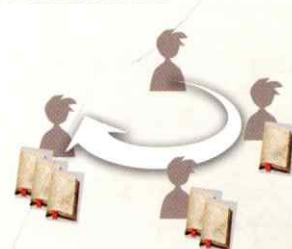
1. Zoek de 11 tegenlichtdraken (met cijfer 6 op de achterkant) en vorm daarmee een afzonderlijke stapel.



2. Zoek de 8 startkaarten (met rode lintjes op de achterkant) en vorm daarmee een afzonderlijke stapel.



3. Bepaal door loting wie start-speler wordt. De volgende spelers nemen (met de klok mee) **1-3 startkaarten**.



Doe overgebleven **startkaarten** in de doos terug.

4. Maak van de resterende 104 kaarten 2 goed geschudde stapels, die je midden op tafel legt. Deze vormen het magische boek!
Belangrijk: de achterkanten van de kaarten **links** tonen **uitsluitend getallen**, de achterkanten van de kaarten **rechts** uitsluitend kleine **gekleurde draken**. Zorg ervoor dat de 2 stapels **nooit** door elkaar raken.



Magisch boek

Draai van beide kanten van het magische boek 1 kaart om en leg die **vóór de betreffende stapel**. Die vormen het **aanbod**.

Aanbod

5. Schud alle 45 amuletdelen gedekt en leg afhankelijk van het aantal spelers een bepaalde hoeveelheid in de doos terug:

Bij 2 spelers: 16 amuletdelen terugleggen

Bij 3 spelers: 12 amuletdelen terugleggen

Bij 4 spelers: 8 amuletdelen terugleggen

Draai daarna alle overgebleven amuletdelen om, sorteert deze op waarde en vorm er een in waarde oplopende rij mee.



6. Leg het resterende speelmateriaal als voorraad op tafel.



3 schilden van diversiteit
(verwijder de 16 in een spel met 2 spelers)



9 gouden eieren
(cijfer 4 naar boven)



15 parels
(getallen gedekt)



10 kristallen

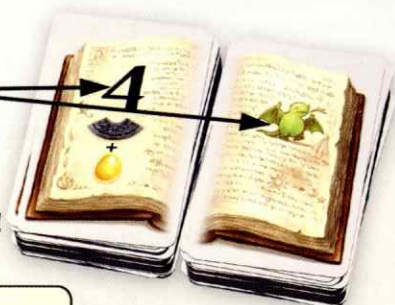
Kort speloverzicht

De spelers zijn magiërs die als taak hebben gekregen om op de jonge draken te passen. Wie aan de beurt is neemt **ten hoogste 3 drakenkaarten in zijn hand**. Daarna probeert hij drakenkaarten **uit zijn hand voor zich neer te leggen**, waar hij direct **punten** voor krijgt.

! **De uitdaging van het spel: hoeveel draken en van welke kleur** hij mag neerleggen, wordt door de achterkanten van de 2 stapels van het **magische boek** bepaald. En die veranderen tijdens het spel natuurlijk voortdurend!

Voorbeeld:

In deze situatie mag je precies **4 groene** draken voor je neerleggen.



De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint!

Alles duidelijk? Mooi! Nu leer je wat je doet als je aan de beurt bent:

Verloop van een beurt

1. Drakenkaarten nemen

De speler die aan de beurt is mag één voor één 1, 2 of 3 drakenkaarten uit het **aanbod** in zijn hand nemen. Elke keer dat hij een kaart neemt, moet hij de lege plek **direct** met een nieuwe kaart **van de betreffende** kant van het magische boek opvullen.

Opmerking: er is geen limiet aan het aantal kaarten dat een speler in zijn hand mag hebben.

2. Magisch boek wijzigen

! **Belangrijk:** voordat de speler kaarten voor zich neerlegt, mag hij het **magische boek** in zijn voordeel **wijzigen**! Hij legt daartoe een kaart uit zijn hand met de **achterkant naar boven** op de linker- of rechterkant van het magische boek te leggen.

Opmerking: het is ook toegestaan om op elk van beide kanten **1** kaart uit zijn hand te leggen.

Voorbeeld: nadat je 3 kaarten hebt genomen, geeft het magische boek aan dat je 4 groene draken mag neerleggen. Je hebt echter maar 1 groene draak. Daarom leg je 1 van je handkaarten op de linkerkant van het magische boek. Daarna geeft het magische boek aan dat je precies **1(!) groene draak** mag neerleggen. **Dat is wel mogelijk!**



Rode draak met een 1 op de achterkant.

Tip:

Elke drakenkaart toont in de bovenhoeken de **kleur** van deze draak. Daaronder is aangegeven **welk getal of welke kleur** op de achterkant van deze kaart is afgebeeld.



Witte draak met de kleur **groen** op de achterkant.

3. Drakenkaarten neerleggen

De speler mag nu **precies(!)** zoveel drakenkaarten van **precies(!)** die kleur uit zijn hand voor zich neerleggen als het **magische boek** aangeeft! Legt hij later in het spel opnieuw drakenkaarten van deze **kleur** voor zich neer, dan legt hij die **op de al voor zich liggende stapel van die kleur**. Legt hij een **nieuwe drakenkleur** neer, dan **start hij daar een nieuwe stapel voor**.

Neerlegregel: de speler mag op een stapel die **tussen 2 andere drakenkleuren ligt geen kaart(en)** meer leggen!



Voorbeeld A: je hebt in de loop van het spel al witte en groene draken voor je neergelegd. Nu wil je ook rode neerleggen. Je moet beslissen of je die rechts of links neerlegt.

Voorbeeld B: je hebt de rode draak links neergelegd. Daardoor kun je vanaf nu geen witte draken meer neerleggen.

Belangrijk: de speler mag de posities van zijn drakenstapels later **niet** meer veranderen.

4. Beloning ontvangen

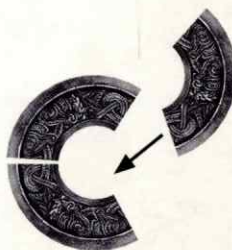
De speler krijgt voor het neerleggen van drakenkaarten direct een **beloning**, die altijd op de linkerkant van het magische boek wordt aangegeven. Zie de volgende bladzijde voor een gedetailleerd overzicht van alle beloningen.

Normaal gesproken krijgt de speler altijd ten minste 1 **amuletdeel**. Dat legt hij **gedekt** voor zich neer. Heeft hij al een amuletdeel, dan legt hij het nieuwe eraan zodat er een ring ontstaat. Wordt de ring door het **derde amuletdeel afgesloten**, dan neemt hij daarnaast een **gedekte parel** en legt hij die in de ring zonder de waarde van de parel te bekijken. Daarmee is het **amulet voltooid**.

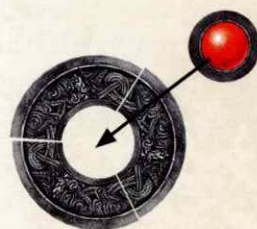
Opmerking: de rode parels zijn waardevoller. Ze hebben waarde 8 of 9. Zijn alle rode parels genomen, dan kun je uitsluitend nog blauwe nemen. Die hebben waarde 3 of 4.



Voorbeeld: voor het neerleggen van 2 blauwe draken krijg je een beloning van 1 amuletdeel + 1 tegenlichtdraak.



Met het derde amuletdeel is deze ring afgesloten.



Het amulet wordt dan direct met een parel voltooid.

5. Meeleggen

Ongeacht of de speler die aan de beurt is al dan niet drakenkaarten heeft neergelegd, mogen aan het einde van **zijn beurt iedere andere ! speler** (om beurten met de klok mee) beslissen of hij ook drakenkaarten kan of wil **neerleggen** en daarvoor de aangegeven beloning ontvangt. Hij moet net als de speler die aan de beurt is voldoen aan de voorwaarden van het magische boek. Hij mag het boek niet wijzigen!

Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Beloningen voor het neerleggen van drakenkaarten



Je krijgt het **amuletdeel** met de **momenteel laagste waarde**.



Je krijgt het **amuletdeel** met de **momenteel hoogste (!) waarde**.



Je krijgt een **tegenlichtdraak**:

Je mag 1 of meer tegenlichtdraken als **joker** erbij leggen (niet afzonderlijk) om het door het magische boek aangegeven aantal te bereiken.

Opmerking: net als bij andere handkaarten mag je de achterkant van een tegenlichtdraak inzetten om het magische boek te wijzigen.



Je krijgt een **kristal**:

Bij het nemen van drakenkaarten **mag** je **1 kristal** in de voorraad terugleggen om een **vierde (!)** kaart uit het aanbod te nemen.

Opmerking: je mag niet nog meer kristallen afgeven om in een beurt meer dan 4 kaarten te nemen.



Je krijgt een **gouden ei**:

Elk gouden ei is **4 punten** waard. De speler die aan het einde van het spel de **meeste** gouden eieren heeft, mag **1 (!)** van zijn gouden eieren omdraaien. Hij krijgt zo voor **dat ei 16** in plaats van 4 punten. Bij een **gelijke stand** draait ieder van hen 1 ei om.



Diversiteitsbonus:

Op het moment dat een speler van elk van de 4 drakenkleuren ten minste 1 draak voor zich neer heeft gelegd, neemt hij het **momenteel meest waardevolle "schild van diversiteit"** uit het midden van de tafel. **Opmerking:** in een spel met 2 spelers doet het schild van waarde 16 niet mee.

Opmerking: de voorraad tegenlichtdraken, kristallen en gouden eieren is **beperkt**. Is iets niet meer beschikbaar, dan krijg je die extra beloning niet meer.

Einde van het spel

Het spel is voorbij na de beurt waarin **alle spelers samen een bepaald aantal amuletten hebben voltooid**. Dat aantal hangt van het aantal spelers af:

Bij 2 spelers: 7 amuletten

Bij 3 spelers: 8 amuletten

Bij 4 spelers: 9 amuletten

Opmerking: het is mogelijk dat dit aantal bereikt wordt doordat een speler die niet aan de beurt is **meelegt**.

Iedere speler draait nu al zijn **amuletdelen en parels** open en telt de waarden ervan bij elkaar op. Mocht hij die hebben, dan telt hij ook de waarden van zijn **schilden van diversiteit** en **gouden eieren** erbij op. De speler met de **meeste punten** wint het spel. Bij een **gelijke stand** wint van hen de speler die de meeste drakenkaarten voor zich heeft neergelegd. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.



Alles duidelijk? Dan kun je nu beginnen. De startspeler begint met de eerste beurt en trekt ten hoogste 3 kaarten, enzovoort.

Opmerking: komen er **na** het eerste spel vragen op, sla dan de bijlage erop na. Daarin vind je meer voorbeelden, speciale situaties en tactische tips!

Bijlage

Drakenherders



Witte weidedraak



Rode huiddraak



Blauwe leidraak



Groene moerasdraak

Belangrijk:
Lees vóór het eerste spel
uitsluitend de spelregels!

Speelmateriaal

123 kaarten (met verschillende achterkanten), waaronder

104 drakenkaarten

8 startkaarten

11 tegenlichtdraken

45 amuletdelen (8x waarde 1, 8x waarde 4, 5x waarde 6, 4x waarde 8, 8x waarde 10,
4x waarde 12, 5x waarde 16, 3x waarde 20)

15 parels (3x rood met 8 of 9 punten, 12x blauw met 3 of 4 punten)

3 schilden van diversiteit (met 16, 10 en 6 punten)

10 kristallen

9 gouden eieren (op de ene kant 4 punten, op de andere kant 16 punten)

6 toverkisten met voorwerpen (variante voor ervaren drakenherders; zie blz.4)

Verduidelijkingen, tips & aanbevelingen

Startkaarten

De startspeler krijgt geen startkaart. De speler links van hem, neemt 1 gedekte startkaart (rood lintje) in zijn hand. Doen er meer dan 2 spelers mee, dan neemt de volgende (met de klok mee) speler 2 startkaarten en in een spel met 4 spelers neemt de laatste speler 3 startkaarten.

Opmerking: er zijn geen draken die op de achterkant dezelfde kleur als op de voorkant tonen.

Dat betekent dat als de achterkant van een kaart een kleine groene draak toont er uitsluitend een blauwe, witte of rode draak op de voorkant kan staan.



Drakenkaarten nemen

Een speler kan als hij aan de beurt is uitsluitend uit de 2 **open kaarten van het aanbod** kiezen.

Hij mag **nooit** direct van de 2 stapels van het magische boek kaarten nemen.

Hij mag **minder dan 3 kaarten** nemen als het huidige magische boek hem bevalt. Hij **moet echter ten minste 1 kaart** nemen als hij aan de beurt is.

Het kan in **zeldzame situaties** voorkomen dat **één kant van het magische boek nog maar uit 1 kaart bestaat**. Het einde van het spel wordt dan voortijdig geactiveerd. De speler die aan de beurt is mag dan geen kaarten meer nemen en het magische boek niet meer wijzigen, maar wel kaarten neerleggen. Daarna mogen de andere spelers ook nog eenmaal meeleggen.



Magisch boek wijzigen

Uitsluitend de speler die **aan de beurt** is, mag het **magische boek** wijzigen.

Tip: let bij de kaarten zowel op de kleur van de voorkant als die van de **achterkant**. Met de achterkant kun je het boek namelijk zo wijzigen dat je precies het **gewenste aantal kaarten van een bepaalde kleur** kunt neerleggen en zo **doelgericht punten** kunt scoren!



Opmerking: gebruik je de achterkant van een tegenlichtdraak om het magische boek te wijzigen, dan komt deze later in het aanbod terecht. Daarvandaan kan de kaart net als andere draken op de gebruikelijke manier in de hand worden genomen.



Drakenkaarten neerleggen

Ook al kun je aan de voorwaarden van het magische boek voldoen, is het neerleggen van kaarten **geen verplichting**. Je mag de kaarten voor een andere gelegenheid in je hand houden.

Tip: zoals in de spelregels beschreven, zegt de **neerlegregel** dat je op een stapel **die tussen 2 andere drakenkleuren** ligt geen kaart(en) meer mag leggen. Overweeg dus goed **wanneer** je een derde en later eventueel een vierde drakenkleur gaat neerleggen, omdat je jezelf daarmee **voor de rest van het spel beperkt**.

Aanbeveling: speel je *Drakenherders* met kinderen onder 8 jaar, laat dan de **neerlegregel** weg, zodat **altijd alle kleuren kunnen worden neergelegd**. In dat geval kun je ook het beste de "schilden van diversiteit" weglaten.



Beloning ontvangen

Je kunt de beloningen **kristal** en **tegenlichtdraak** niet inzetten op het moment dat je die ontvangt.

Voorbeeld: je legt een kaart neer en krijgt een amuletdeel + 1 kristal. Je mag het kristal **nu niet direct** inzetten om een 4^e kaart te trekken. Dat mag pas op zijn vroegst als je de volgende keer aan de beurt bent.



Meeleggen

Door de mogelijkheid tot meeleggen, is het ook voor spelers die niet aan de beurt zijn interessant hoe de anderen **het magische boek in hun beurt achterlaten**. Op die manier kun je beloningen ontvangen terwijl je helemaal niet aan de beurt bent.

Tip 1: door mee te leggen **versnel je het spel**. Overweeg goed of en wanneer je dat doet.

Tip 2: let op de kleuren die de anderen hebben neergelegd. Zodra bij een speler een drakenkleur tussen 2 andere stapels ligt, kun je uitsluiten dat hij die kleur kan meeleggen.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de beurt waarin **alle spelers samen een bepaald aantal amuletten hebben voltooid**.

Het is mogelijk dat dat gebeurt door een speler die helemaal niet aan de beurt is, maar eenvoudigweg **meelegt**, waardoor het vereiste aantal wordt bereikt en het einde van het spel wordt geactiveerd.

Door **meeleggen** kan het ook voorkomen dat de spelers een groter aantal amuletten voltooien.

Voorbeeld: er doen **3 spelers** mee en jij bent aan de beurt. Je legt kaarten neer, ontvangt je beloning en voltooit daarmee je derde amulet. In totaal hebben de spelers nu **8 amuletten voltooid**. Daarmee is het **einde van het spel geactiveerd**. Toch mogen de andere spelers nog meeleggen, want dat hoort nog bij **jouw beurt**. Eén van de andere spelers voltooit zo nog een amulet, waardoor er aan het einde van het spel zelfs 9 voltooide amuletten zijn.



Aan het einde van het spel tellen ook **de punten van onvoltooide amuletten** mee, dus ook 1 of 2 losse amuletdelen.



De auteur en illustrator:

Michael Menzel werd in 1975 geboren en woont met zijn gezin aan de Niederrhein. Zijn grote passie voor tekenen begeleidt hem sinds zijn vroegste jeugd. Naast zijn werkzaamheden als vormgever van spellen is hij een paar jaar geleden begonnen met het ontwikkelen van eigen spellen. "De Legenden van Andor" is zijn debuutwerk als auteur, dat vele prijzen in binnen- en buitenland in de wacht heeft gesleept. In 2021 volgde met "De Avonturen van Robin Hood" opnieuw een zeer bijzonder bekroond coöperatief spel. Met het originele "Drakenherders" heeft hij nu zijn eerste niet-coöperatieve spel ontwikkeld.



© 2023 KOSMOS

Stuttgart, Germany

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Grafische vormgeving:

Fiore GmbH

Technische productontwikkeling:

Carsten Engel

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU.

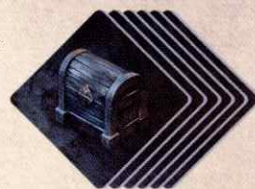
KOSMOS

De toverkisten

Variant voor ervaren drakenherders

Schud de 6 toverkisten tijdens de voorbereiding gedekt en draai er dan 1 open. Doe de overige 5 toverkisten in de doos terug. In dit spel staat **1 machtig voorwerp uit de toverkist** tot de beschikking van de spelers, dat **grote invloed** op het spel en je tactiek kan hebben. Dit voorwerp mag door **alle spelers worden gebruikt. Elke keer** dat je het gebruikt, moet je echter 1 eigen kristal in de voorraad terugleggen. Het is niet toegestaan om het voorwerp in 1 beurt meermaals te gebruiken.

Opmerking: afgezien van Drakenmunt mag je een voorwerp ook bij het meeleggen gebruiken.



6 toverkisten



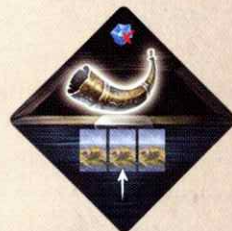
Schemerfluit

Je mag na het neerleggen van drakenkaarten en het ontvangen van je beloningen **alle net neergelegde kaarten op één na terug in je hand nemen.**



Drakenmunt

Neem aan het begin van je beurt van **beide kanten** van het magische boek de bovenste kaart in je hand.



Trollenhoorn

Je mag bij het neerleggen van drakenkaarten de **neerlegregel negeren** en ook kaarten neerleggen van een kleur die tussen 2 andere stapels ligt.



Groene ertshamer

Zou je als beloning het amuletdeel met de momenteel laagste waarde krijgen, dan mag je het **opwaarderen** en in plaats daarvan een **amuletdeel met de eerstvolgende hogere waarde** nemen.

Opmerking: leg je 3 kaarten neer, dan kun je maar 1 van beide amulet-delen opwaarderen. Je mag geen tweede kristal betalen om het andere deel op te waarderen.



Prisma-inkt

Je mag bij het neerleggen van drakenkaarten een **andere kleur** neerleggen dan het magische boek aangeeft.

Tip: dat kan vooral bij het meeleggen voordelig zijn!



Zwendelveer

Je mag bij het neerleggen van (ten minste 2) drakenkaarten 1 kaart minder neerleggen dan het magische boek aangeeft.

Opmerking: je ontvangt alsnog de op de linkerkant van het magische boek aangegeven beloning.

Aanbeveling: ken je de voorwerpen inmiddels goed, dan kun je vóór het spel met elkaar afspreken **welk voorwerp** je gebruikt en of je er wellicht **meer dan 1** gebruikt. **Belangrijk:** heb je meerdere kristallen verzameld, dan mag je in 1 beurt ook meerdere kristallen afgeven om tegelijkertijd meerdere voorwerpen te gebruiken.

Voorbeeld: je hebt 3 kristallen. De speler die aan de beurt is, heeft het magische boek zo achtergelaten dat je eigenlijk niet kunt meeleggen, omdat je daar een kaart te weinig voor in je hand hebt. Gelukkig is de **zwendelveer** in het spel. Je legt dus een kristal in de voorraad terug en mag nu 1 kaart minder dan vereist neerleggen. Met een tweede kristal mag je het aantal benodigde kaarten **niet** nogmaals reduceren. In plaats daarvan geef je **nog een kristal** af om de eveneens in het spel zijnde **groene ertshamer** te gebruiken en daarmee je beloning in de vorm van amulet-delen op te waarderen. Je derde kristal bewaar je voor later.