

DrachenWurf

Een spannend dobbelsteenspel met gokelement van Wolfgang Panning

Voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

Uitgegeven door Schmidt in de Easyplay reeks

Vrij vertaald door Peter Vosters

Speelmateriaal

- 6 drakendobbelstenen
- 6 drakennesten
- 36 drakenkaartjes met 6 verschillend gekleurde draken op 6 verschillende landschappen (elke kleur van een draak op elk van de landschappen)
- 36 drakeneieren

Doel van het spel

Iedere speler probeert zoveel mogelijk drakenkaartjes te bekomen door te dobbelen. Deze kaartjes worden aan het eigen drakennest gelegd. Blijven ze daar gedurende een speelronde liggen dan komen ze definitief in het drakenverblijf. Men probeert de kaartjes op een zodanige wijze te combineren dat ze het meeste punten opbrengen.

Voorbereiding van het spel

Iedere speler neemt een drakennest en legt deze voor zich neer. De drakenkaartjes worden goed geschud en als een verdeckte stapel klaar gelegd. Iedere speler krijgt tevens een drakenei de overige eieren vormen een algemene voorraad.

Men kiest een startspeler. Deze ontvangt de 6 dobbelstenen en is aan beurt.

Verloop van het spel

1. Zo begint de eerste speler

- A. De speler neemt 3 drakenkaartjes van de stapel en legt deze goed zichtbaar in het midden van de tafel
- B. Aansluitend gooit hij met alle 6 de dobbelstenen om zo een of meerdere drakenkaartjes naar zijn nest te kunnen brengen. Op een dobbelsteen zijn verschillend gekleurde drakensymbolen afgebeeld. De kleuren op de dobbelsteen geven aan welke kleur van draken op de kaartjes kunnen genomen worden.
Voor een kaartje op tafel dient men minstens 2 gelijk gekleurde dobbelstenen te gooien (dubbelworp) Hoe meer gelijk gekleurde draken een speler kan gooien hoe zekerder hij is van het behoud van deze draakkaart. Dobbelssteenworpen met 4 of meer gelijke symbolen mogen opgesplitst worden om zo meer als een drakenkaartje van deze kleur te nemen. Hierbij speelt het geen rol of het kaartjes van de tafel of (later) van medespelers zijn.

De speler mag tot zesmaal toe dobbelen maar moet bij elke worp minstens één dobbelsteen opzij leggen. Deze opzij gelegde dobbelstenen mogen niet meer opnieuw gegooid worden!

Belangrijk: men mag enkel dobbelstenen langs de kant leggen waarvan de drakenkleur overeenkomt met de op de tafel afgebeelde draken kaarten of (later) op de kaarten die aan het drakennest van medespelers liggen. Men is niet verplicht om onmiddellijk het juiste aantal dobbelstenen af te leggen die vereist zijn om een drakenkaartje te

bekomen. De dobbelstenen die men opzij legt moeten enkel geldige drakensymbolen tonen, waardoor de speler verder kan dobbelen.

Kan men na een worp geen dobbelsteen opzij leggen dan stopt het dobbelen onmiddellijk en voert men de gebeurtenis uit.

- C. De speler neemt de gedobbelde drakenkaartjes en legt ze aan het eigen drakennest. Elk kaartje komt aan een zijde die overeenkomt met het aantal dobbelstenen waardoor men dit kaartje heeft bekomen. Er kunnen meer dan één kaartje aan een zijde gelegd worden.

(zie vbn. In de Duitse spelregels)

2. Zo gaat het verder

Nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd is de volgende speler in wijzerzin aan beurt. Hij draait evenveel kaartjes om tot er terug 3 open op tafel liggen. Is op het einde van het spel de stapel opgebruikt dan komen er geen nieuwe kaartjes meer op tafel.

Elke speler heeft niet enkel de mogelijkheid om voor de kaartjes in het midden van de tafel te dobbelen maar eveneens voor kaartjes die bij de medespelers aan hun drakennest liggen!

Wie echter een kaartje van een medespeler wil bemachtigen moet minstens één dobbelsteen meer hebben dan wat de zijde van het drakennest aangeeft waar het betreffende kaartje ligt. Ligt bv. een blauwe draak aan de 4^{de} zijde dan kan dit kaartje slechts met 5 of 6 dobbelstenen met een blauw draaksymbool verworven worden (daarom zijn ze veiliger wanneer ze aan de hoogste zijde van het nest worden gelegd)

Een geroofde drakenkaart komt aan het eigen nest te liggen. Het aantal dobbelstenen bepalen aan welke zijde. De beroofde speler krijgt als schadevergoeding een draken uit de algemene voorraad. Ieder speler kan vrij beslissen of hij met zijn dobbelsteenworp een kaartje uit het midden van de tafel en/of van het nest van een medespeler neemt.

Er zijn nog 2 bijzonderheden bij het dobbelen:

- Wie een draken uit bezit, kan onmiddellijk bij het opzij leggen van de dobbelsteen beslissen dat het gedobbelde symbool dubbel telt. Om dit aan te geven wordt de dobbelsteen op het ei geplaatst. Deze dobbelsteen telt dan voor 2 dobbelstenen met dit symbool. Tijdens een beurt kan slechts één dobbelsteen met een draken verdubbeld worden. Na het inzetten komt het ei in de algemene voorraad te liggen.
- Wie er in slaagt om 6 draken van eenzelfde kleur te dobbelen (al dan niet door gebruik te maken van een draken) mag het drakenkaartje onmiddellijk in zijn drakenverblijf (wordt verder verklaard) leggen en mag met een volledige nieuwe beurt herbeginnen.
Echter: wanneer de speler de zes gelijke drakensymbolen niet voor één draak gebruikt maar de dobbelstenen opsplijt over meerdere drakenkaarten dan is hij niet terug aan beurt.

3. Nadat iedere speler eenmaal aan beurt is geweest

Vanaf nu brengt de speler aan beurt, nadat de kaartjes in het midden van de tafel terug aangevuld werden tot 3 en vooraleer hij gedobbelde heeft, de kaartjes in veiligheid die hij in de vorige ronde nog aan zijn drakennest heeft liggen. Iedere speler bouwt met deze kaarten een drakenverblijf. Hier zijn de drakenkaarten veilig en kunnen ze niet meer door medespelers weggenomen worden.

Bij het bouwen van een drakenverblijf is het volgende belangrijk: De kaartjes worden met de beeldzijde naar boven in horizontale rijen uitgespeeld. Elk kaartje heeft 2 beeldelementen: draak en landschap.

Men vormt in het drakenverblijf rijen

- van gelijk gekleurde draken op verschillende landschappen

en/of
- verschillend gekleurde draken op gelijke landschappen

Iedereen mag vrij beslissen waar de nieuwe kaartjes worden aangelegd of men anderzijds een nieuwe rij wil opstarten. Hoe langer een rij hoe meer punten men krijgt.

Als basisregel geldt dat de positie van de drakenkaarten in een drakenverblijf eenmaal gelegd niet meer kunnen veranderd worden.

Uitzondering: indien een speler op het einde van zijn beurt een draken afgeeft (in de algemene voorraad) mag hij een kaartje in zijn eigen drakenverblijf verleggen. Hij mag dit kaartje uit een rij nemen en in een andere rij leggen ofwel met dit kaartje een nieuwe rij starten. De gaten die hierdoor ontstaan worden door het aanschuiven van de kaarten teniet gedaan. Door het ombouwen kan men de waarde van zijn drakenverblijf verhogen. Per beurt is er slechts één ombouw toegelaten.

4. **Einde van het spel.**

Op deze wijze wordt het spel ronde na ronde gespeeld totdat het laatste kaartje in het drakenverblijf komt te liggen.

5. **Slotwaardering.**

Iedere speler bepaalt de waarde van zijn drakenverblijf volgens deze tabel. Elke rij wordt slechts eenmaal gewaardeerd.

1 drakenkaartje	1 zegepunt
2 drakenkaartjes	4 zegepunten
3 drakenkaartjes	9 zegepunten
4 drakenkaartjes	16 zegepunten
5 drakenkaartjes	25 zegepunten
6 drakenkaartjes	36 zegepunten
Elk ongebruikt draken	1 zegepunt

De speler met de meeste zegepunten is de winnaar.