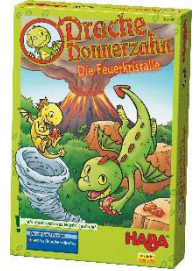


Drache Donnerzahn – Die Feuerkristalle



301890

Ein rasantes Würfel-Laufspiel für 2 - 4 kleine Drachen von 3 - 99 Jahren.

Autor: Felix Leicht
Illustration: Janina Görrissen

Spielidee: Drache Donnerzahn und seine drei Freunde Funkenflug, Silberblitz und Feuerschweif starten zum Wettflug durch das Drachental. Wer hier gewinnt, darf am Drachentag das große Feuerwerk entzünden. Drache Donnerzahn und seine Freunde flitzen zum großen Vulkan mit den Feuerkristallen. Doch es fegt ein tückischer Wirbelwind durchs Tal und bringt sie vom Weg ab. Dann brauchen die Drachen zwar länger, aber auf den entlegenen Wegen finden sie die meisten Feuerkristalle. Nicht der schnellste Drache gewinnt, sondern der, der die meisten Feuerkristalle gesammelt hat.

Spielinhalt: 1 Spielplan, 1 Drache Donnerzahn (grün), 1 Drache Funkenflug (gelb), 1 Drache Feuerschweif (orange), 1 Drache Silberblitz (türkis), 4 Wirbelplättchen, 1 Wirbelwürfel, 60 Feuerkristalle, 1 Spielanleitung.

Vorbereitung:

- Den Spielplan zusammenpuzzeln und ihn in die Tischmitte legen.
- Die vier Wirbelplättchen in die Löcher des Spielplans setzen. Die Pfeilspitzen zeigen auf den orangefarbenen Hauptweg.
- Die Drachen aufs Startfeld stellen.
- 4 Feuerkristalle auf den Vulkan (= Zielfeld) legen. Die anderen Kristalle als Vorrat bereitlegen
- Würfel bereithalten.

Spielablauf:

- Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Drache fauchen kann, würfelt zuerst.
- Was zeigt der Wirbelwürfel?
 - 1, 2 oder 3 Punkte: Seinen Drachen so viele Felder wie gewürfelte Punkte in Richtung Vulkan ziehen. Pro Feld können gleichzeitig mehrere Drachen stehen.
 - Den Wirbel: Alle Wirbelplättchen so drehen, dass die Pfeilspitzen auf den jeweils anderen Weg zum Vulkan zeigen. Das gilt auch, wenn ein Drache auf einem Wirbelplättchen steht.

Drachenweg:

- Wer nach seinem Zug auf einem Feld mit Feuerkristallen landet, darf sich so viele Kristalle aus dem Vorrat nehmen, wie das Feld zeigt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Ein Wirbelplättchen, zählt wie jedes andere Spielfeld. Nach dem Verlassen des Wirbelplättchens wird der Wirbel auf den jeweils anderen Weg gedreht. Das gilt auch, wenn gerade ein Drache auf diesem Wirbelplättchen steht.
- Wer nach seinem Zug auf einem Wirbel landet, bleibt dort stehen und der Spielzug endet.

Drachenregeln:

- Drachen dürfen nicht zurück Richtung Start ziehen.
- Nur an den Wirbeln kann man zwischen den beiden Wegen (orange und gelb) wechseln.
- Ist der Kristallvorrat erschöpft, gibt es nur noch die Kristalle auf dem Vulkan.

Spielende: Wenn der erste Drache den Vulkan erreicht und die vier Feuerkristalle eingesammelt hat, endet das Spiel.

Wertung:

- Wer die meisten Feuerkristalle gesammelt hat, gewinnt den Wettflug durchs Drachental.
- Bei Gleichstand haben die entsprechenden Drachen gemeinsam gewonnen.

Tipps und Besonderheiten:

- Mit der Zählhilfe auf der Rückseite lassen sich die Punktzahlen schnell vergleichen.

– Ist der Kristallvorrat erschöpft, gibt es nur noch die Kristalle auf dem Vulkan.