

SPELREGELS DRAKON

Voor 2 - 6 spelers, vanaf 10 jaar.

De oude draak Drakon heeft een dappere groep helden gevangen, die in zijn nest was gedrongen om zijn goud te stelen. Maar in plaats van ze direct op te eten, maakt Drakon er liever een spelletje van: hebzucht zal één van de helden vrijlaten. Dus stuurt hij de angstige avonturiers in zijn magische bizarre gewelfde kamers en de eerste held die het lukt om in dit doolhof vijf goudstukken te verzamelen, krijgt de vrijheid. De anderen leveren een goede maaltijd op.

Speeldoel

In Drakon speelt iedere speler één van de in Drakon's behuizing gevangen helden. De eerste speler die vijf goudstukken heeft verzameld, wint het spel meteen.

Speelmateriaal

Drakon bevat het volgende speelmateriaal:

- * **Heldenfiches:** al deze fiches stellen een in het drakennest gevangen held voor. Iedere speler kiest een held uit die hij in het spel controleert.
- * **Eigenschapsfiches van de helden:** deze fiches worden alleen in de variant: "Helden!" gebruikt. De achterkant van deze fiches geeft aan dat de speciale eigenschap al is gebruikt.
- * **Plastic voetjes:** de heldenfiches worden voorzichtig in de plastic houder gezet. Zo maakt men van de heldenfiches speelfiguren.
- * **Kamers (vierkantje kaartjes):** deze delen passen allemaal aan elkaar en vormen het speelbord van de drakenkamers. In veel van de kamers worden bijzondere gebeurtenissen veroorzaakt zodra een held deze betreedt. Deze gebeurtenissen worden nog precies beschreven.
- * **Gouden munten:** deze gouden munten moeten de spelers verzamelen om het spel te winnen.

Speelopbouw

1. De "Startkamer" (kamer met de draak) wordt in het midden van de tafel gelegd.
2. Alle overige kamers worden geschud en iedere speler krijgt er daar vier van toebedeeld (handkamers). De overige kaartjes worden als dichte trekstapel opzij gelegd.
3. Iedere speler kiest een held en zet hem op de startkamer. (Het maakt niet uit welke held men kiest, in het basisspel zijn ze allemaal gelijk).
4. Alle gouden munten worden op een stapel klaargelegd. Dat is de schat van de draak.

Het spel

Op een willekeurige wijze wordt een startspeler bepaald. Als deze speler zijn beurt heeft beëindigd, is zijn linkerbuurman aan de beurt. Op deze manier gaat het telkens kloksgewijs om de beurt.

Wie aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren:

- * **Leggen:** een kamer uit de hand aan een al liggende kamer op tafel leggen en een nieuwe kamer trekken;

OF

- * **Bewegen:** de eigen held zet in een aangrenzende kamer en volgt de daar aanwezige aanwijzingen, indien die er zijn.

Legregels

Een nieuwe kamer moet altijd naast een al liggende kamer worden aangelegd. Daarbij is het niet toegestaan dat de pijlen van de beide kamers naar elkaar zijn gericht. (Zie voor een goed en slecht legvoorbeeld diagram 1 op blz. 8).

Als de trekstapel is op gebruikt, gaat het spel normaal verder, behalve dat men geen nieuwe kamer meer kan trekken als men er één vanuit zijn hand heeft aangelegd.

Wie geen kamers meer in de hand heeft, mag ook geen kamer leggen of van de trekstapel trekken. De enige mogelijkheid van de speelbeurt bestaat uit het bewegen van de held. Als dat ook niet mogelijk is, kan de speler geen zet doen en wordt hij overgeslagen.

Het spel eindigt ook als geen enkele speler meer kamers in de hand heeft en ook niemand meer zijn helden kan bewegen. Dan is de speler met het meeste goud winnaar.

Bewegingsregels

Een held mag zich altijd slechts in de richting van een pijl, van de kamer waar hij zich op dat moment bevindt, bewegen. Is hij bijvoorbeeld in een kamer met naar boven en onder gerichte pijlen, dan kan de held alleen naar boven en onder worden gezet (vooropgesteld dat zich daar aangrenzende kamers bevinden). Een richting waar geen pijl naar toe wijst, of waar zich geen aangrenzende kamer bevindt, mag **niet** voor de richting van een held worden gekozen.

Zodra een held een kamer betreedt, vindt er een gebeurtenis plaats (herkenbaar aan het symbool op de kamer). Een gebeurtenis in een kamer vindt slechts één keer plaats en wordt pas weer herhaald als een held in een latere ronde de kamer opnieuw betreedt.

De kamers

Er volgt hieronder een compleet overzicht van alle kamers en hun gebeurtenissen:

Lege Kamer (14x)

Deze kamers laten alleen pijlen zien voor de richtingen waarin een held ze kan verlaten. Er zijn kamers met één, twee of drie pijlen voor de uitgangen.

Magische Verandering (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler kiest één van de uitliggende kamers, waarop geen held staat, en vervangt die door een kamer uit zijn hand. Daarvoor neemt hij de vervangen kamer in de hand en kan deze later in het spel heel normaal neerleggen. De pijlen van de nieuwe kamer hoeven niet dezelfde richting te hebben als de vorige, maar ze moeten wel overeenkomen met de spelregels (dat wil zeggen dat pijlen van aangrenzende kamers niet naar elkaar mogen wijzen).

Kamervernietiging (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler kiest één van de uitliggende kamers, waarop geen held staat, en legt deze dicht onder de trekstapel. Door de vernietiging van een kamer kan het speelbord in twee of meer losse stukken worden verdeeld.

Drakon's Tol (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler moet één van zijn gouden munten, voor zover hij er nog minimaal één heeft, op de "Startkamer" leggen.

Kaartenruiming (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler trekt dicht een kamer uit de hand van een willekeurige medespeler en voegt die toe bij zijn eigen handkamers. Voor de rest van het spel heeft hij nu altijd één kamer meer in de hand en de andere speler één minder. Als een speler op deze manier *al* zijn handkamers verliest, kan hij in zijn speelbeurten geen kamers meer leggen en moet altijd alleen zijn held bewegen.

Goudvondst (10x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler pakt één gouden munt uit de drakenschat.

Zware Storm (3x)

Als een held *de volgende keer* beweegt, *moet* hij in één beurt drie kamers *ineens* zetten. Deze kamers moeten volgens de regels worden betreden en de gebeurtenissen van de eerste beide kamers worden genegeerd. Als de held daarbij door de kamers "Magische Draaikolk" of "Generale Sleutel" komt, die geen pijlen hebben, doe je alsof ze wel pijlen hebben, die in alle toegestane richtingen wijzen (dat wil zeggen naar aangrenzende kamers van waaruit geen pijl weer in tegenovergestelde richting wijst). De held mag op deze kamer *niet* verder zetten als er niet minstens drie kamers zijn waardoor hij volgens de regels kan lopen.

Sterke Wind (3x)

In principe hetzelfde als "Zware Storm", maar de held zet nu twee kamers ver in plaats van drie.

Generale Sleutel (3x)

Bij de volgende beweging kan de held de kamer door alle vier uitgangen verlaten, ook als hij daarbij tegen de richting in loopt van een pijl van een aangrenzende kamer.

Toverbol voor Gedachtenbeheersing (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler beweegt de held van een willekeurige medespeler één legale zet zo, alsof de speler zijn eigen held zou bewegen. Als de held op een "Magische Draaikolk"-kamer staat, dan kan je de held naar iedere andere kamer in het spel bewegen. Als de held op een "Sterke Wind" of "Zware Storm" staat, dan moet je hem twee of drie kamers verzetten, afhankelijk van de kamer. Als er geen legale weg is, dan kan je die held niet verplaatsen. Nadat je de held hebt bewogen, moet de speler van de held de instructies opvolgen van de kamer waar zijn held nu staat.

Draai een Kamer (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler draait een al uitliggende kamer willekeurig (90 of 180 graden), waarbij de legeregels in de gaten moeten worden gehouden (pijlen mogen niet naar elkaar wijzen). Ook een kamer waarop een held staat, mag worden gedraaid.

Start (1x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. Als er gouden munten in de "Startkamer" zijn, mag de speler er één pakken. De "Startkamer" mag niet door "Kamervernietiging" worden verwijderd of door de actie "Magische Verandering" van het speelbord worden genomen. Hij mag echter wel door "Draai een Kamer" worden gedraaid. Dit is de kamer waarop alle helden het spel beginnen.

Een Munt Stelen (Links) (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler pakt een gouden munt van zijn linkerbuurman, als deze er tenminste één bezit.

Een Munt Stelen (Rechts) (3x)

Deze actie vindt plaats zodra een held de kamer betreedt. De speler pakt een gouden munt van zijn rechterbuurman, als deze er tenminste één bezit.

Magische Draaikolk (3x)

Als een held zich de volgende keer beweegt, kan hij op een willekeurig liggende kamer worden gezet.

Wensput (3x)

De speler moet één van zijn gouden munten, als hij er minimaal één heeft, in Drakon's goudschat leggen.

Speelvariant: vlucht uit Drakon's behuizing

Wie Drakon eens anders wil spelen, moet deze variant uitproberen. Om hierbij te winnen, moet je held als eerste vier gouden munten hebben verzameld en dan op of de kamer "Generale Sleutel", of "Magische Draaikolk" zetten, om aan de woeste draak te ontkomen. Wie vier gouden munten heeft en zijn held op één van deze beide kamers zet, wint het spel meteen.

Optionele regel: Helden!

In het basisspel maakt het niet uit met welke held je speelt. In deze variant heeft de toevallig uitgekozen held van iedere speler een speciale eigenschap die hij *eenmaal tijdens het spel* kan gebruiken. Dat kan meteen *voor* of *na* de normale speelbeurt (kamer leggen of held bewegen) gebeuren.

De eigenschapfiches van de helden zijn er om aan te geven wie zijn eigenschap al heeft gebruikt. Wie de eigenschap gebruikt, draait het fiche meteen op de dichte kant. Diagram 2 (blz. 8) laat een lijst zijn zien van de helden. De bijzondere eigenschappen zijn als volgt:

Tovenaar (blauw)

Zijn eigenschap staat de Tovenaar toe om een kamer in een richting te verlaten, waar geen pijl naar toe wijst (in plaats van de normale beweging). Dat betekent niet dat de Tovenaar een extra zet heeft, maar hij mag slechts eenmaal met de bewegingsregels breken.

Barbaar (geel)

Als de Barbaar in een kamer een andere held treft, kan hij zijn eigenschap benutten, doordat hij deze andere held volgens de bewegingsregels naar een aangrenzende kamer schuift. (De andere speler moet de aanwijzingen van deze kamer opvolgen). Daarna pakt de Barbaar een willekeurige kamer uit de hand van de tegenstander en voegt deze toe aan zijn eigen hand.

Dief (groen)

Deze eigenschap dient ertoe om een gouden munt van een medespeler te stelen, wiens held in dezelfde kamer staat als de dief (vooropgesteld dat de speler minimaal één munt heeft).

Dwerg (rood)

De dwerg is in de positie om twee kamers uit de hand af te leggen en meteen twee nieuwe te trekken.

Ridder (oranje)

Als een speler van de Ridder een munt wil stelen, of als de Ridder een munt wegens een kamergebeurtenis zou verliezen, kan de Ridder zijn macht inzetten om dat te verhinderen. (Dit is de enige eigenschap die niet persé tijdens de eigen beurt hoeft te worden toegepast. Maar net als alle andere eigenschappen kan hij slechts één keer tijdens het spel worden gebruikt).

Amazone (paars)

De Amazone kan een extra kamer betreden, volgens de bewegingsregels. De aanwijzingen van de beide kamers moeten worden opgevolgd.