



Leo Colovini

DRACO



DRACO

Une course passionnante de Leo Colovini pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu



10 dragons



10 pions de cavalier
(2 pour chaque symbole)



110 cartes



1 plateau de jeu imprimé
des deux côtés

Histoire

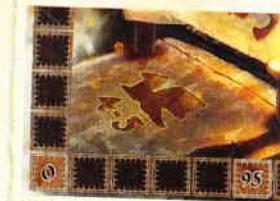
Au Royaume des Dragons se déroule chaque année la plus importante des compétitions pour ceux qui savent chevaucher un dragon. A cette occasion, les cavaliers se mesurent à leurs semblables lors d'une grande course vers le sommet de la plus haute montagne du royaume, le Mont Draco. Dix dragons sauvages commencent la course au pied de la montagne. Les cinq meilleurs cavaliers du pays mèneront les dragons jusqu'au sommet. Celui qui récoltera le plus de points au cours de cette chevauchée vers le Mont Draco sera sans conteste le meilleur cavalier du Royaume des Dragons.

But du jeu

Les cavaliers chevauchent successivement plusieurs dragons jusqu'au sommet du Mont Draco. Pour ce faire, ils jouent la carte du dragon correspondant. On ne sait si on a choisi le bon dragon que lorsqu'une évaluation a lieu : les évaluations permettent de récolter les points nécessaires pour gagner. C'est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie qui gagne.

Préparatifs

En fonction du nombre de joueurs, on utilise le côté du plateau de jeu pour 2-3 joueurs ou celui pour 4-5 joueurs. Le plateau de jeu est placé du côté correspondant, au milieu de la table.



Au début de la partie, on place les 10 dragons sur la case départ, en bas à gauche du plateau. Les différentes couleurs des dragons servent seulement à distinguer les dragons et correspondent aux couleurs des cartes. Les joueurs **n'ont pas besoin de choisir une couleur**. Chaque joueur choisit en revanche un symbole de dragon et prend dans la réserve les deux pions de cavalier correspondants. Il pose un pion devant lui et place l'autre sur la case 0 du compteur de points. Ce pion indiquera les points de victoire récoltés au cours de la partie. Chaque joueur prend une carte d'une couleur différente et la place devant

lui sur la table, face visible (le chiffre n'a pas d'importance). Les cartes placées devant les joueurs indiquent quel dragon est actuellement chevauché par quel joueur. On mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 6 cartes, face cachée, qu'il prend en main. On constitue une pile avec les cartes restantes, face cachée : ce sera la pioche.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit exécuter les actions suivantes, l'une après l'autre :

1. Jouer une carte - déplacer le dragon
2. Changer de dragon
- 3a. Evaluation
- 3b. Piocher une ou plusieurs carte(s) si nécessaire

1. Jouer une carte - déplacer le dragon

Le joueur dont c'est le tour **ne peut jouer qu'une seule carte**. La couleur de la carte jouée détermine le dragon qu'on va déplacer. Le chiffre sur la carte indique le nombre de cases dont on fait avancer le dragon en direction du sommet. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une même case.

Un joueur **peut déplacer le dragon qu'il souhaite, même un dragon qui appartient actuellement à un autre joueur**.

2. Changer de dragon

Les situations suivantes peuvent se produire :

- Le joueur joue une carte d'une couleur qu'**un autre joueur** a devant lui. Dans ce cas, il place la carte jouée **en dessous** de sa carte qui se trouve face visible. Les cartes de dragon placées devant les autres joueurs restent à leur place.
- Le joueur joue une carte d'une couleur qu'**aucun autre joueur** n'a devant lui. Dans ce cas, il doit poser **la nouvelle carte qu'il joue** sur la carte qui se trouve devant lui, **face visible**. En jouant une carte d'une couleur qu'aucun autre joueur n'a devant lui, le joueur change donc de dragon pour en chevaucher un autre.

Mais un joueur ne peut chevaucher qu'un seul dragon à la fois : il ne peut y avoir qu'**une seule carte face visible** devant chaque joueur.

Exemple : Lucas joue une carte bleue « 1 » et déplace par conséquent le dragon bleu d'1 case vers l'avant. Comme aucun autre joueur n'a de carte bleue devant lui, il place sa carte bleue sur la carte rouge qu'il avait posée devant lui lors d'un tour précédent, face visible.



Exception : Si le dragon qui doit être déplacé **n'appartient à aucun joueur et se trouve en dernière position sur le parcours**, le joueur peut décider s'il veut ou non chevaucher ce dragon à partir de maintenant. S'il ne souhaite pas chevaucher ce dragon, il place la nouvelle carte qu'il vient de jouer sous sa carte visible. Mais le dragon correspondant à cette carte est déplacé normalement.

Exemple : Le dragon noir et le dragon blanc se trouvent en dernière position. Lucas déplace le dragon noir de 4 cases vers l'avant. Comme c'était l'un des derniers dragons, Lucas a le choix : soit il opte pour cette nouvelle couleur et place la carte noire en dessus de sa carte bleue, soit il conserve sa carte bleue et défaisse la carte noire. Il décide de conserver la carte bleue et place donc la carte noire « 4 » en dessous de sa carte bleue.



3a. Evaluation

A chaque fois qu'un dragon arrive sur une **case bleue ou verte**, on procède à une évaluation. Le type d'évaluation dépend de la couleur de la case sur laquelle le dragon s'arrête.



Case bleue = petite évaluation : quand un dragon s'arrête sur une case bleue, on procède à une petite évaluation. **Tous les dragons** qui se trouvent **sur une case indiquant 3 ou un chiffre inférieur** sont évalués.

Les dragons rapportent à leurs cavaliers respectifs le nombre de points indiqué sur la case où ils se trouvent. On avance les pions des cavaliers du nombre de points correspondant sur le compteur de points. Tous les joueurs dont le dragon se trouve sur une **case indiquant un chiffre supérieur à 3** ne reçoivent **pas de point**. Les dragons qui se trouvent sur la case départ ne rapportent aucun point.

Exemple : Lucas joue une carte noire « 4 » et avance par conséquent le dragon noir de Nina. Celui-ci arrive sur une case bleue, on procède donc à une petite évaluation. Comme son dragon bleu se trouve sur une case « 3 », Lucas avance son pion de cavalier de 3 cases. Nina avance son pion de 2 cases, car son dragon noir se trouve à présent sur une case « 2 ». Le dragon blanc de Marie se trouve sur une case « 6 ». Cette évaluation ne lui rapporte aucun point. Elle ne doit pas déplacer son pion sur le compteur de points.



Case verte = évaluation générale : quand un dragon s'arrête sur une case verte, on procède à une évaluation générale. **Tous les dragons sont évalués**, c'est-à-dire que tous les joueurs reçoivent le nombre de points indiqué sur la case où se trouve leur dragon. On avance les pions des cavaliers du nombre de points correspondant sur le compteur de points.

Exemple : Marie avance le dragon bleu de 3 cases. Comme Lucas a déjà une carte bleue devant lui, Marie doit placer sa carte bleue en dessous de sa carte blanche. Le dragon bleu est arrivé sur une case verte, on procède donc à une évaluation générale. Marie reçoit 6 points pour son dragon blanc et Lucas reçoit 4 points pour son dragon bleu. Nina reçoit 2 points pour son dragon noir qui se trouve toujours sur une case « 2 ».



Cases du sommet



souhaitent, avant de piocher des cartes pour compléter leur main.

3b. Piocher une ou plusieurs carte(s) si nécessaire

- Si les actions du joueur **n'ont pas entraîné d'évaluation** : à la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau **6 cartes en main**.
- Si les actions du joueur ont entraîné **une évaluation** : le joueur **ne peut pas piocher de carte**. (Il peut arriver que les actions d'un joueur entraînent une évaluation au cours de plusieurs tours successifs. Par exemple, un joueur dont les actions entraînent une évaluation pendant 4 tours de suite n'a plus que 2 cartes en main au bout de ces 4 tours.)

Un joueur ne peut piocher des cartes que quand il vient de jouer **normalement**, sans évaluation et termine son tour.

Cas particulier : Lorsqu'un joueur vient de jouer sa dernière carte, il peut aussitôt piocher des cartes pour en avoir à nouveau 6 en main, indépendamment du fait que la carte jouée ait entraîné une évaluation ou non.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un dragon est le **troisième** à arriver sur une case du sommet. Une fois qu'on a procédé à l'évaluation générale correspondante, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

DRACO

Ein abenteuerlicher Wettkampf von Leo Colovini für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial



10 Drachen



10 Drachenreitersteine
(je 2 pro Symbol)



110 Spielkarten



1 doppelseitiger Spielplan

Spielgeschichte

Jedes Jahr findet im Reich der Drachen der große Wettstreit der Dracheneiter statt. Jeder Dracheneiter misst sich dabei mit seinesgleichen beim großen Rennen auf den Gipfel des höchsten Berges, den Mount Draco. Für dieses Wettrennen werden 10 wilde Drachen am Fuße des Berges zusammen getrieben. Anschließend treiben die 5 besten Dracheneiter des Landes die Drachen zum Gipfel. Wer bei diesem Rennen auf den Mount Draco die meisten Punkte sammelt, ist unbestritten der beste Dracheneiter im ganzen Land.

Spielziel

Die Spieler reiten auf wechselnden Drachen zum Gipfel des Mount Draco hinauf. Dazu spielen sie Karten der entsprechenden Drachen aus. Aber ob es der richtige Drache ist, sieht man erst, wenn es zu einer Wertung kommt, denn die Wertungen sorgen für die zum Spielsieg nötigen Punkte. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Je nach Mitspielerzahl wird die Spielplanseite für 2-3 Spieler oder für 4-5 Spieler verwendet und der Spielplan mit der entsprechend markierten Seite in die Tischmitte gelegt.



Zu Beginn des Spieles werden alle 10 Drachen unten links auf das Startfeld gestellt – die Farben der Drachen dienen nur zur Unterscheidung der Drachen und entsprechen den Farben der Spielkarten. Es sind **keine** Spielerfarben. Statt dessen sucht sich jeder ein Drachensymbol aus und nimmt sich die zugehörigen beiden Drachenreitersteine aus dem Vorrat. Einen Stein legt er vor sich ab, den anderen legt er auf das Feld 0 der Siegpunktleiste. Mit ihm werden seine Siegpunkte angezeigt. Jeder Spieler nimmt sich eine unterschiedlich farbige Drachenkarte und legt sie offen vor sich ab (Zahlenwert unwichtig). Die vor den Spielern ausliegenden Karten zeigen an, welcher Spieler aktuell

welchen Drachen reitet. Die Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel bereitgelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. In seinem Zug muss der Spieler, der an der Reihe ist, folgende Punkte nacheinander durchführen:

1. Karte spielen - Drachen bewegen
2. Drachenwechsel
- 3a. Wertung
- 3b. ggf. Karte(n) nachziehen

1. Karte spielen - Drachen bewegen

In seinem Zug darf ein Spieler immer nur eine Karte ausspielen. Die Farbe der ausgespielten Karte bestimmt den Drachen, der bewegt wird. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Felder der Drache in Richtung Gipfel gezogen wird. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Drachen stehen.

Ein Spieler kann jeden Drachen bewegen. Auch Drachen, die anderen Spielern gehören.

2. Drachenwechsel

Beim Ausspielen kann es zu folgenden Situationen kommen:

- Der Spieler spielt eine Karte in einer Farbe aus, die **ein anderer Spieler** vor sich ausliegen hat. In diesem Fall legt er seine ausgespielte Karte **unter** seine offene ausliegende Karte. Die vor den Mitspielern ausliegenden Drachenkarten bleiben immer unberührt.
- Der Spieler spielt eine Karte in einer Farbe aus, die **kein anderer Spieler** vor sich liegen hat. Dann muss er die **neu ausgespielte Karte offen oben** auf seine ausliegende Karte ablegen. Durch das Ausspielen einer Farbe, die kein Mitspieler vor sich liegen hat, wechselt ein Spieler also den Drachen, den er aktuell reitet.

Ein Spieler kann immer nur einen Drachen reiten. Daher ist vor jedem Spieler **immer nur eine offene Karte** zu sehen.

Beispiel: Lukas spielt eine blaue 1 aus und bewegt damit den blauen Drachen 1 Feld vorwärts. Da **kein anderer Spieler** eine blaue Karte vor sich liegen hat, legt er seine blaue Drachen-Karte **auf die rote Drachen-Karte**, die noch aus einer der Vorrunden offen vor ihm liegt.



Ausnahme: Beim Bewegen von Drachen, die **keinem Spieler gehören und an hinterster Position auf dem Weg stehen**, kann sich der Spieler entscheiden, ob er ab sofort diesen Drachen **reiten will oder nicht**. Möchte er den Drachen nicht reiten, so bleibt die aktuell ausliegende Karte vor dem Spieler liegen und die neu ausgespielte Karte kommt unter seine offene Karte. Der entsprechende Drache wird aber ganz normal gezogen.

Beispiel: Der schwarze und der weiße Drache befinden sich an letzter Position. Lukas bewegt den schwarzen Drachen um 4 Felder vorwärts. Da es einer der letzten Drachen ist, kann Lukas sich entscheiden: Entweder er übernimmt die Farbe und legt die schwarze Karte auf seine blaue, oder er behält seine blaue Karte und legt die schwarze Karte ab. Er entscheidet sich, die blaue Drachen-Karte zu behalten und legt die schwarze 4 unter seine blaue Karte.



3a. Wertung

Immer wenn ein Drache auf ein **blaues oder grünes Feld** gezogen wurde, kommt es zu einer Wertung. Die Art der Wertung hängt von der Farbe des Feldes ab, auf die der Drachen gezogen wurde.



Blau Feld = Kleine Wertung: Wird ein Drache auf ein blaues Feld gezogen, gibt es eine kleine Wertung. Dabei werden **alle Drachen gewertet**, die auf **einem Feld** stehen, dessen Zahl **3 oder niedriger** ist.

Die Drachen bringen ihren Reitern so viele Siegpunkte, wie die Zahl auf dem Feld, auf dem der Drache steht, angibt. Die Drachenreitersteine werden um diese Zahl auf der Siegpunktleiste vorwärts gezogen. Alle Spieler, deren Drachen auf einem **Feld mit einer höheren Zahl** stehen, bekommen **keine Punkte**. Drachen die auf dem Startfeld stehen bringen 0 Siegpunkte.

Beispiel: Lukas spielt eine schwarze 4 aus und zieht damit den schwarzen Drachen von Nina auf ein blaues Feld, wodurch es zu einer kleinen Wertung kommt. Da sein blauer Drache auf einem 3er-Feld steht, zieht er seinen Drachenreiterstein um 3 Felder vorwärts. Ninas Stein wird um 2 Felder weiter gezogen, da ihr schwarzer Drache inzwischen auf dem 2er-Feld steht. Marias weißer Drache steht auf einem 6er-Feld. Sie geht bei dieser Wertung leer aus. Ihr Drachenreiterstein wird nicht bewegt.



Grünes Feld = Große Wertung: Wird ein Drache auf ein grünes Feld gezogen, gibt es eine große Wertung. Dabei werden **alle Drachen gewertet**. Das bedeutet, dass alle Spieler so viele Punkte erhalten, wie das Feld anzeigt, auf dem ihr Drache steht. Die Drachenreitersteine werden um diese Zahl auf der Siegpunktleiste vorwärts gezogen.

Beispiel: Marie bewegt den blauen Drachen um 3 Felder vorwärts. Da Lukas bereits eine blaue Karte vor sich liegen hat, kommt Maries Karte unter ihre weiße Karte. Dadurch, dass der blaue Drache auf das grüne Feld gezogen wurde, kommt es zu einer großen Wertung. Marie bekommt für ihren weißen Drachen 6 Punkte und Lukas für seinen blauen 4 Punkte. Nina erhält für ihren schwarzen Drachen wieder 2 Punkte.



Jedes Mal, wenn ein **neuer Drache** auf eines der vier Gipfelfelder gezogen wird, gibt es eine **große Wertung**. Würde der Drache über das letzte Feld hinaus ziehen müssen, verfallen diese überzähligen Bewegungspunkte. Drachen dürfen auf den Gipfelfeldern ganz normal bewegt werden. Allerdings haben die Spieler auch die Möglichkeit beliebig viele Karten von Drachen, die auf einem Gipfel-feld stehen, abzuwerfen, bevor sie Karten nachziehen.

3b. ggf. Karte(n) nachziehen

- Der Spieler hat **keine Wertung** ausgelöst. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler so viele Karten vom Zugstapel nach, bis er wieder **6 Karten auf der Hand** hat.
- Der Spieler hat **eine Wertung** ausgelöst. Der Spieler darf **keine Karten nach ziehen**. (Es kann vorkommen, dass ein Spieler in mehreren aufeinander folgenden Runden Wertungen auslöst. Ein Spieler, der z.B. 4 Runden nacheinander eine Wertung ausgelöst hat, hat anschließend nur noch 2 Karten auf der Hand.)

Ein Spieler darf erst wieder Karten nachziehen, wenn er einen ganz **normalen Zug ohne Wertung** ausgeführt hat.

Sonderfall: Sofern ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat, darf er, unabhängig davon, ob er damit eine Wertung auslöst oder nicht, seine Hand sofort wieder auf 6 Karten auffüllen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald **der dritte Drache** auf ein Gipfelfeld gezogen und die große Wertung durchgeführt wurde. Die laufende Runde wird nicht zu Ende gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.