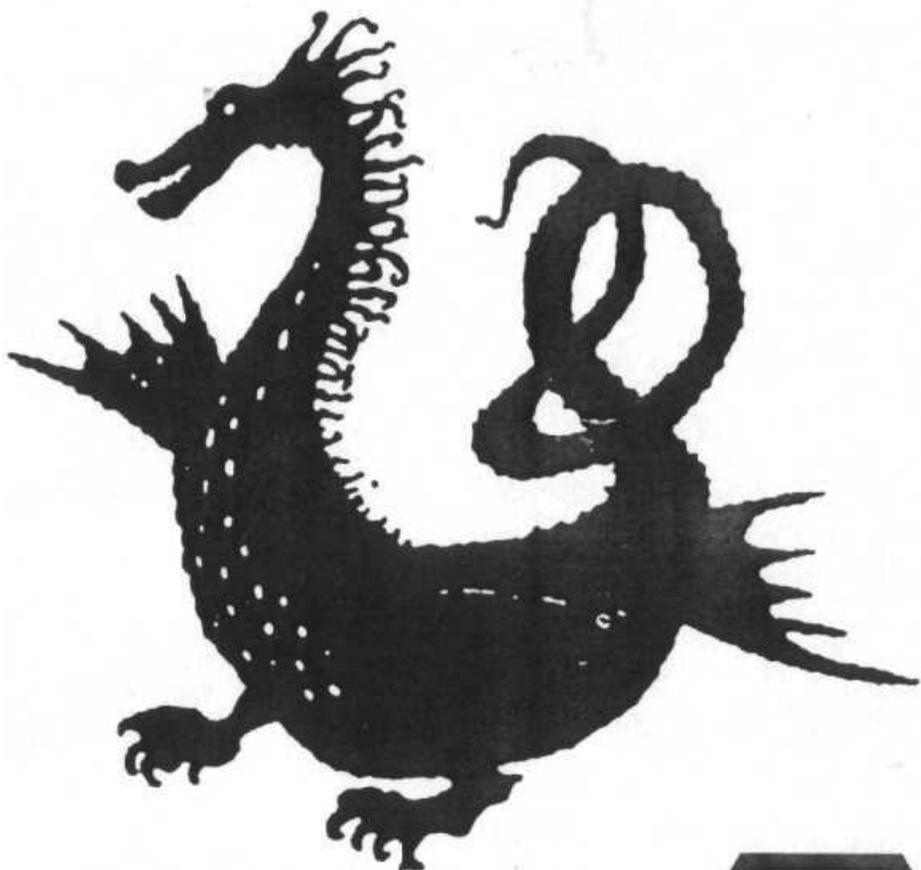


# Drachenlachen

von Reinhold Wittig



Spielanleitung

HEXAGAMES®

## **DRACHENLACHEN**

**Oder! Die Wahrheit über den Geiz der Drachen. Für 3 bis 6 Spieler.**

Allen Gitzwergen zur Warnung: Raffgier lohnt sich nicht! Einige Zwerge sind in die Drachenhöhle eingedrungen und wollen sich gerade mit ihrer Beute aus dem Staub machen. Doch, oh weh, plötzlich wacht der Drache auf! Zur großen Verwunderung der Zwerge fällt der Drache aber nicht über sie her, sondern schlägt vor, daß alle gemeinsam ein Spielchen machen.

Drachen sind nämlich gar nicht geizig, sie wollen sich nur nicht, wie meist üblich, von Prinzen und anderen habgierigen Leuten berauben lassen! Sie sind verspielt, und im Spiel verlieren sie gern etwas von ihren reichen Schätzen, Und das ist die Wahrheit über den Geiz der Drachen!

### **Das Spielmaterial**

- 1 großer Spielplan mit der Drachenhöhle
- 6 Zwerge aus Holz in 6 Farben
- 18 Ringe
- 2 Würfel
- 1 Spielregel

### **Der Spielverlauf**

Das Spiel mit dem Drachen beginnen die Zwerge direkt in dessen Höhle. Er hat bereits jedem Zwerg einen Ring aus seinem Schatz übergeben. Nun versuchen die Zwerge mit ihrem Ring die Höhle zu verlassen. Gelingt es einem gar, einen zweiten Ring beim Drachen zu erhalten und an die Oberfläche zu bringen, wird er Sieger im Spiel des Drachen. Doch Vorsicht! Die Zwerge scheuen sich nicht, sich der Ringe der Kollegen zu bemächtigen. Und wenn erst einmal das Drachenlachen ertönt, kann das noch schlimmere Folgen haben...

### **Die Spielvorbereitung**

Jeder Spieler wählt sich einen Zwerg aus und setzt ihn direkt in die Höhle zum Drachen. Die Zwerge erhalten jeder einen Ring aufgesetzt. Die restlichen Ringe werden zum Drachen gelegt. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

### **Die Bewegung der Zwerge**

Wer an der Reihe ist würfelt mit nur **einem** Würfel und setzt seinen Zwerg entsprechend der geworfenen Augenzahl über die nummerierten Felder. **Zwerge, die den Ring tragen**, ziehen dabei immer **in Richtung des Ausgangs** der Höhle, also nach oben. **Zwerge ohne Ring** müssen immer **in Richtung des Drachens** bewegt werden, also nach unten.

Wird jedoch eine „1“ gewürfelt, dann wird kein Zwerg bewegt. Stattdessen ertönt das Drachenlachen und der Drache selbst ist am Zuge (mehr dazu bei „Das Drachenlachen“).

Die Höhle verläßt man immer über das Feld „8“. Den Drachen mit seinen Ringen erreicht man nur über das Feld „11“. Grundsätzlich muß man die gewürfelte Augenzahl vollständig ausnutzen. Beim Zug ins Freie oder zum Drachen, verfallen jeweils die überzähligen Würfelaugen.

## Die Begegnung von Zwergen

Treffen sich zwei Zwerge auf demselben Feld, hängt das Geschehen davon ab, welcher Zwerg an der Reihe war und ob er mit oder ohne Ring unterwegs ist, Im einzelnen gibt es folgende Situationen:

### A. Beide Zwerge mit bzw. ohne Ring

Sind beide Zwerge gleich ausgestattet, also beide tragen keinen Ring oder beide besitzen einen Ring, dann tauschen sie ihre Plätze. Der Zwerg, der an der Reihe war, setzt den Zwerg den er getroffen hat auf sein altes Feld zurück bzw. vor.

Beispiel: Zwerg Rot mit Ring steht auf „Feld 31“. Er würfelt eine „4“ und trifft auf „Feld 35“ Zwerg Grün mit Ring. Zwerg Rot kommt auf „Feld 35“ zu stehen und Zwerg Grün muß zurück auf „Feld 31“.

### B. Zwerg mit Ring trifft auf Zwerg ohne Ring

In diesem Fall ist der Zwerg mit Ring der Stärkere und wirft den Zwerg ohne Ring aus der Höhle hinaus. Der rausgeworfene Zwerg muß seine Jagd nach den Ringen diesmal von der Oberfläche aus fortsetzen.

### C. Zwerg ohne Ring trifft Zwerg mit Ring

Der Zwerg ohne Ring stiehlt in diesem Fall den Ring von seinem Kollegen und wirft ihn außerdem noch aus der Höhle hinaus.

## Das Drachenlachen

Bei jeder gewürfelten „1“ ertönt das Drachenlachen. Ein beliebiger Spieler würfelt mit **zwei** Würfeln für den Drachen. Mit den geworfenen Augen werden nun zwei zweistellige Zahlen gebildet.

Beispiel: Gewürfelt wurden „1“ und „3“, das ergibt die „Felder 13 und 31“.

Bei einem Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) wird natürlich nur eine Zahl gebildet. Gewürfelt wurden „6“ und „6“, das ergibt nur „Feld 66“.

Auf drei Arten kann der Drache nun zum Zuge kommen:

### 1. Die erwürfelten Felder:

Steht ein **Zwerg mit Ring** auf einem der erwürfelten Felder, dann nimmt ihm der Drache den **Ring** wieder **ab**, der Zwerg bleibt aber auf dem Feld stehen. Trifft es aber einen **Zwerg ohne Ring**, dann hat er die Wahl: entweder er **beginnt** wieder an der **Oberfläche**, **oder** er startet erneut in der **Drachenhöhle** (natürlich mit einem neuen Ring).

### 2. Die Felder mit der Kette:

Bei einem **Pasch** sind **zusätzlich** auch sämtliche Felder betroffen, die mit einer **Kette** mit dem erwürfelten Paschfeld **verbunden sind**.

Beispiel: Ermittelt wurde „Feld 66“. Dann erwischt das Drachenlachen auch alle Zwerge auf den Feldern „66, 54, 44, 32 und 22“. Der Drache verfährt mit den armen Zwergen wie unter 1.

### 3. Die Felder mit nur einer Zahl:

Die Felder mit nur einer Zahl sind grundsätzlich immer betroffen, wenn bei einer „1“ das Drachenlachen ertönt, doch hängt dies im einzelnen von der Spieleranzahl ab. Nur auf den Feldern, deren Wert höher ist, als die Anzahl der Mitspieler, erwischt das Drachenlachen die Zwerge.

Beispiel: Bei 5 Mitspielern kann es ein Drachenlachen auf den Feldern „6, 7, und 8 geben. Die Felder 3, 4, und 5 sind sicher.

### Das Spielende

Sobald ein Zwerg seinen zweiten Ring an die Oberfläche bringt, wird er vom Drachen zum Sieger ernannt.

Es kann vereinbart werden, daß drei Ringe an die Oberfläche gebracht werden müssen.

## **DRACHENLACHEN ... in aller Kürze ...**

- Zu Beginn — Je Spieler ein Zwerg. Jeder erhält einen Ring aufgesetzt. Restliche Ringe zum Drachen.
- Zugweise — Bewegung nach den Augen eines Würfels. Zwerge mit Ring nach oben. Zwerge ohne Ring nach unten.
- Würfel „1“ — Drachenlachen ertönt. Ein Wurf mit zwei Würfeln. Ergibt zwei zweistellige Zahlen (2 und 4 = 24 und 42). Bei Pasch gibt es nur eine Zahl (6 und 6 = 66), die ganze Kette ist betroffen. Zwerg mit Ring auf ermitteltem Feld verliert den Ring an den Drachen. Zwerg ohne Ring beginnt wieder an der Oberfläche oder in der Drachenhöhle (Wahlmöglichkeit!).
- Felder mit einstelliger Zahl — Drachenlachen immer auch auf den Feldern 3 bis 8, sofern die Zahl größer ist, als die Anzahl der Mitspieler.
- Schlagen — Zwerg mit Ring wirft Zwerg ohne Ring aus der Höhle. Zwerg ohne Ring beklaut Zwerg mit Ring und wirft ihn aus der Höhle hinaus. Zwei Zwerge mit, bzw. zwei Zwerge ohne Ring tauschen nur die Felder.
- Neue Ringe — Gibt es immer automatisch beim Drachen.
- Ende — Sobald ein Zwerg seinen zweiten (nach Vereinbarung auch dritten) Ring an die Oberfläche bringt.