



English Rules of Play



INTRODUCTION

The old dragon Drakon has captured a brave band of adventurers who have sneaked into her lair to steal her gold. But rather than eat them immediately, Drakon has decided to make it a game: Greed shall set one of the adventurers free. She sends the frightened adventurers into her magical, mad vaulted chambers, and the first one to collect five gold coins from Drakon's maze gets to go free. The rest get to be lunch.

Object of the Game

In **Drakon**, you and your opponents each control one of the characters trapped in Drakon's lair. The first player to collect five gold coins immediately wins the game.

Components

Drakon contains the following components:

- **Character Counters:** Each of these counters represents one of the characters trapped in the dragon's lair. Each player chooses a character that he or she will control during the game.
- **Character Ability Counters:** These counters are used in the "Heroes!" variant game. The reverse side of these counters indicate that the Character ability has been used.
- **Plastic Bases.** Gently press the square foot of the character counters into the plastic stands to create the Character playing pieces.
- **Chambers (square tiles):** These components fit together to form a map of the dragon's lair. Many chambers have special events that are triggered whenever characters move onto them. These events are described later in these rules.
- **Gold Coins:** These are the coins the players are trying to collect in order to win the game.

SETTING UP THE GAME

1. Place the "Start" chamber (the chamber with the dragon) in the center of the table.
2. Shuffle the remaining chambers, deal four face down to each player, and put the rest to the side in a stack. This stack is the Draw Pile.
3. Each player chooses a character and places it on the "Start" chamber. (It doesn't matter which character you choose, as they are all the same in the basic game.)
4. Place all the gold coins in a pile to the side of the playing area. This pile is the Dragon's Hoard.

PLAY

Randomly choose which player will take the first turn. When that player's turn is over, the player to his or her left gets to take a turn. In this way, play rotates clockwise.

On your turn, you must take one of the following actions:

Place: You can place a chamber from your hand adjacent to another chamber already in play, then draw a new chamber into your hand.

OR

Move: You may move your character onto an adjacent chamber, then follow the instructions on that chamber, if any.

Placing Rules

When placing a chamber, you must place it adjacent to a chamber already in play, but you may not place it so that the arrows of the two chambers face each other. (See the diagram on the back of these rules for examples of legal and illegal chamber placement.)

If there are no chambers left in the Draw Pile, play continues as normal, except you do not draw another chamber after you place one from your hand.

If you have no chambers in your hand, you may not place a chamber or draw a chamber from the Draw Pile. On your turn, you may only move your character. If you cannot move your character, you may not take your turn and you are skipped.

If none of the players have chambers or can move their characters, the game is over, and the player with the most gold coins wins.

Moving Rules

You may only move a character in the direction of an arrow on the character's current chamber. For example, if your character is on a chamber with arrows pointing up and down, you may only move your character up or down (assuming there are adjacent chambers in those directions). If there is no arrow in a direction, or there is no adjacent chamber in that direction, you may not move your character there.

When you move your character onto a chamber, the special action (indicated by the symbol on the chamber) is enacted. Actions are not performed again unless your character legally reenters the chamber during a later turn.

Optional Rule: Heroes!

In the basic game, it doesn't matter which character you control, but with this game variant, players choose their characters randomly, and your character gives you a special action you can use once per game. You may take your special action immediately before or immediately after taking your normal action (placing a chamber or moving your character).

Use the "Character Ability" counters to keep track of who has used their special ability. When you use your character's ability, turn the counter face-down.

Below is a list of characters and their special abilities:



Wizard: Using this ability allows you to move the wizard out of a chamber in a direction that no arrows are pointing (instead of moving normally). This does not give the Wizard an extra move, but simply allows him to break the "legal movement" rule once.



Barbarian: When the barbarian is on the same chamber as an opponent's character, you may use his ability to "push" the opponent's character one chamber in a legal direction.

Therefore, the Barbarian cannot push an opponent's character out of a chamber that has no arrows. (The other player must follow the instruction on the chamber into which he was pushed.) Thereafter the Barbarian takes a random chamber from the pushed opponent and adds the chamber to his own hand.



Thief: Use the thief's ability to take a coin from one opponent whose character is in the same chamber as the thief (but only if that player has at least one coin).



Dwarf: Use the dwarf's special ability to immediately discard two chambers from your hand and draw two new chambers from the Draw Pile.



Knight: If an opponent tries to take a coin from you, or you are about to lose a coin because of a chamber action, use the knight's ability to prevent the the coin from being lost. (This is the only special action which is not necessarily taken during your turn. Like all special actions, however, it can only be taken *once per game*.)



Amazon: Use the special ability of the Amazon to move your character one additional chamber along a legal path. Follow the instructions on both chambers.

Variant Game: Escape from Drakon's Lair!

If you want to play **Drakon** in a different way, you may want to play this game variant. Now, in order to win, a character must be the first to collect *four* coins, then move onto a "Master Key" or "Magical Vortex" chamber in order to escape the dragon's wrath. If you have four coins when you move your character onto either one of these chambers, you win the game.

CHAMBER EXPLANATIONS

Below is a complete list of chambers with explanations of their special actions:



Blank Chambers: These chambers just have arrows on them indicating which way your character can leave. There are chambers with one, two, or three arrows designating exits.



Master Key: On your next turn, your character may leave through any of the four exits, even moving against the arrows of adjacent chambers. This only works for this one chamber. The Master Key isn't something you carry with you.



Magical Shift: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Choose one chamber in play on which no characters are standing, and replace it with one from your hand. The chamber you've taken goes into your own hand and may be played later during the game. The new chamber need not have the same arrow orientation as the removed chamber, though it must have a legal orientation (that is, its arrows cannot point at the arrows of any adjacent chambers).



Mind Control Orb: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Move an opponent's character one legal move as if that opponent were choosing to move his or her character. If the character is on a "Magical Vortex" chamber, you can move the character to any other chamber in play. If the character is on a "Strong Wind" or "Heavy Gale" chamber, you must move it two or three chambers, depending on the chamber. If there is no legal path, you cannot move that character. After you move the character, the character's player must follow the instructions of the chamber on which his or her character is now standing.



Destroy a Chamber: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Choose one chamber in play on which no characters are standing and discard it, face down, to the bottom of the Draw Pile. Destroying a chamber *can* disconnect the board into two or more non-connected sections.



Rotate a Chamber: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Rotate any one chamber in any direction (90 or 180 degrees), so long as it lines up legally when you're done (no arrow-heads are pointing at each other). You may rotate a chamber on which a character is standing.



Drakon's Due: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Put one of your coins (if you have any), on the "Start" chamber.



Start: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* If there are any coins on the "Start" chamber, you may take one of them. The "Start" chamber may not be destroyed with the "Destroy a Chamber" chamber or removed from play with the "Magical Shift" chamber. It may, however, be rotated with the "Rotate a Chamber" chamber. (This is the chamber where players' characters start the game).



Map Chamber: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Remove a random chamber from an opponent's hand and place it in your own hand. Now you have one additional chamber for the rest of the game and your opponent has one less chamber. If *all* of a player's chambers are removed in this fashion, that player may not place chambers during his or her turn, but must move his or her character instead.



Find a Gold: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Take a gold coin from the Dragon's Hoard.



Steal a Coin (left): *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Take a coin from the player to your left, but only if that player has at least one coin.



Heavy Gale: On the *next* turn that you decide to move your character, you *must* move your character three chambers **all at once**. These three chambers must be along legal paths, and you ignore the actions on the two chambers your character passes through. If your character moves through "Magical Vortex" or "Master Key" chambers, which have no arrows, treat them as though they had arrows pointing in all legal directions (that is, pointing at adjacent chambers where there is no arrow pointing back.) You may *not* move your character from this chamber if there are not at least three chambers through which your character can legally move.



Steal a Coin (right): *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* When you land here, take a coin from the player to your right, but only if that player has at least one coin.



Magical Vortex: On the next turn that you decide to move your character, you may move your character to any chamber in play.



Strong Wind: This is the same as the "Heavy Gale" chamber, but your character only moves two spaces instead of three.



Wishing Well: *This action occurs as soon as your character enters the chamber.* Discard one of your coins (if you have any) into the Dragon's Hoard.



Dansk Regler



INDLEDNING

Den gamle drage Drakon har fanget den brave gruppe eventyrere. De havde forsøgt at snige sig ind i hendes kammer for at stjæle hendes guld, men gamle Drakon kunne de ikke snøre. Da Drakon lige har spist morgenmad, beslutter hun sig for at have lidt sjov med eventyrerne i stedet for at spise dem med det samme. Med et brøl sender hun eventyrerne ind i sine mystiske magiske kamre. Den første der samler sig 5 guld-stykker for lov til at slippe. Resten er frokost.

Spillets Mål

I "Drakon" kontrollerer hver spiller en stakkels eventyrer, der meget gerne vil undslippe Drakons frokostbord. Den første spiller der samler sig 5 guldstykker vinder straks spillet.

Spillets komponenter

I "Drakon" finder du disse komponenter :

- **Eventyrer:** Disse repræsenterer eventyrerne fanget i Drakons magiske kamre. Før spillet begynder vælger hver spiller en Eventyrer.
- **Evne Brik:** Hver specifik Eventyrer har en "Evne Brik" som bruges under varianten "Helte!". Bagsiden af de afrundede brikker indikerer at Eventyreren har brugt sin evne.
- **Plastikholdere:** Pres hver forsigtigt ned i en holder så Eventyreren står opret. Dette er den endelige Eventyrer-mærke, som hver spiller bruger til at repræsentere hver spillers eventyrer i spillet.
- **Kamre (Firkantede kort):** I løbet af spillet bliver disse kort lagt af spillerne til at forme dragens kamre. Mange kamre har et specielt symbol, der indikerer hvilken magisk funktion kammeret har. De magiske funktioner er beskrevet senere i disse regler.
- **Guldstykker:** Dette er guldstykkerne som spillerne prøver at indsamle for at vinde spillet.

FØR SPILLET BEGYNDER

1. Læg "start" kammeret (kammeret med dragen) midt på bordet.
2. Bland vilkårligt de resterende kamre, giv hemmeligt 4 kamre til hver spiller og læg resten til siden i en kammer-bunke.
3. Hver spiller vælger en Eventyrer og placerer denne på start-kammeret i midten af bordet.
4. Læg alle guldstykkerne i en bunke for sig, denne bunke er Dragens Skat.

SPILLET

Udvælg tilfældigt en spiller til at begynde. Når en spiller er færdig med sin tur, tager spilleren til venstre sin tur, også videre.

En spillers tur består af et valg imellem at "placere" eller "rykke":

Placere: Spilleren placerer et kammer fra sin hånd ved siden af et kammer der allerede er i spil. (I begyndelsen er kun "start" kammeret i spil) Derefter trækker spilleren et nyt kammer fra kammer-bunken. Spillerens tur er nu færdig.

ELLER

Rykke: Spilleren rykker sin Eventyrer til et sideliggende kammer og følger derefter instrukserne for den magiske funktion i det nye kammer. Spillerens tur er nu færdig.

Regler for at "Placere"

Når en spiller placerer et kammer, skal kammeret ligge ved siden af et kammer der allerede er i spil. Kammeret må *ikke blive lagt sådan at to pile peger imod hinanden* (Se diagrammet på bagsiden af disse regler).

Hvis der ikke er flere kamre tilbage i kammer-bunken, fortsættes spillet, men spillerne trækker ikke et nyt kammer efter de har spillet et kammer fra deres hånd.

Hvis en spiller ikke har flere kamre på hånden, må denne ikke placere et kammer. Spilleren kan på sin tur kun rykke sin Eventyrer. Hvis spillerens Eventyrer ikke kan rykkes, så bliver spillerens tur sprunget over.

Hvis ingen spillere kan placere kamre eller rykke deres eventyrere, slutter spillet. Spilleren med de fleste guldstykker vinder.

Regler for at "Rykke"

Spillerne må kun rykke Eventyrerne i retning af en pil. For eksempel, hvis en Eventyrer er på et kammer med pile pegene op eller ned, må spilleren kun rykke Eventyreren op eller ned (og kun hvis der er andre kamre i disse retninger). Hvis der ikke findes et kammer eller ikke er en pil i en retning må eventyreren ikke rykkes denne vej.

Når du rykker en eventyrer ind i et kammer udløses den magiske funktion (indikeret med et symbol på det nye kammer). Sådanne funktioner er ikke udløst igen medmindre eventyreren rykker ind i kammeret igen senere i spillet.

SPILLEVARIANTER

Nu ved du hvordan man spiller "Drakon". Hvis du vil spille Drakon med andre udfordringer, prøv disse spillevarianter

"Undslip Dragens Kamre"

For at vinde denne spillevariant, skal spillerne samle guld og finde deres vej ud af dragens kamre. Den første spiller der samler sig 4 guldstykker og rykker ind i et "Drakons Nøgle" eller "Vortex" kammer, vinder straks spillet.

"Helte!"

I det normale spil er der ingen forskel på de forskellige eventyrer, men i denne spillevariant har hver eventyrer en speciel evne, der kan bruges en gang i løbet af spillet. En eventyrer må bruge denne evne enten lige før eller lige efter sin normale tur. Efter en eventyrer har brugt sin specielle evne, vend eventyrerens "Evne Brik" nedad sådan at andre spillere kan se at denne eventyrer har brugt sin evne.

Eventyrernes specielle evner er beskrevet her:



Trollmand: Brug trollmandens evne til at udføre et ryk til et sideliggende kammer, i en retning hvor ingen hvor ingen pil peger hen. (i stedet for at flytte normalt) Dette giver ikke trollmanden et ekstra ryk, men giver ham lov til at bryde reglerne for at rykke en enkelt gang.



Barbar: Barbarens evne kan bruges når barbaren er i det samme rum som en modstanders eventyrer. Barbaren må nu "skubbe" modstanderen et rum i en legal retning. Barbaren kan derfor ikke skubbe en modstanders eventyrer ud af et kammer der ikke har nogle pile. (modstanderen følger instrukserne for det rum han blev skubbet ind i). Derefter tager barbarens spiller et tilfældigt kammer fra den samme modstanders hånd til sin egen hånd.



Tyv: Tyvens evne kan bruges når Tyven er i det samme kammer som en modstanders eventyrer. Stjæl et guldstykke fra denne modstander (hvis denne har noget guld).



Dværg: Brug Dværgens evne til at lægge to af dine kamre i bunden af kammer-bunken og træk to nye kamre.



Ridder: Brug Ridderens evne til at forhindre eventyreren i at miste et guldstykke. Dette kan gøres når en anden spiller prøver at stjæle et guldstykke fra dig, eller du er ved at miste et guldstykke til "Dragens Hånd" eller "Ønskebrønd" kammeret. (Dette er den eneste speciel-evne der ikke nødvendigvis bliver brugt på eventyrerens egen tur. Ligesom alle andre specielle evner kan denne evne kun bruges en gang per spil.)



Amazone-kriger: Brug Amazonens evne til at rykke eventyreren en ekstra gang. Følg instrukserne for begge kamre.

DE MAGISKE FUNKTIONER

Her er en liste over de specielle funktioner der udløses når Eventyrerne rykker ind i de forskellige kamre:



Tomt Kammer: Foruden retningspile er disse kamre tomme. Der er ingen effekt ved at rykke ind i et tomt kammer.



Magisk Skift: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Eventyreren vælger straks et andet kammer (uden eventyrere på) i spil og bytter det ud med et kammer fra sin hånd. Spilleren kan lægge det valgte kammer på en senere tur. Det ombyttede kammer skal lægges legalt sådan at ingen pile peger imod hinanden.



Destruction: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Eventyreren vælger straks et andet kammer (uden eventyrere på) i spil, og blander det ind i kammer-bunken. Dette kan resultere i at spillebrøttet bliver opdelt i flere uafhængige dele.



Drakons Hånd: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Eventyreren skal straks lægge et guldstykke på "start" kammeret. Hvis eventyreren ikke har nogen guldstykker, har dette kammer ingen effekt.



Kort Kammer: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Træk et tilfældigt kammer fra en modstander og behold det. Nu har spilleren et ekstra kammer og modstanderen et mindre kammer. Hvis en spiller får alle sine kamre stjålet på denne måde, kan denne spiller ikke lægge flere kamre – og kan derfor kun rykke sin eventyrer på sin tur.



Guldstykke: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Tag et guldstykke fra Dragens Skat.



Stærk Vind: Hvis spilleren beslutter sig for at "rykke" i eventyrerens næste tur, skal eventyreren rykke 3 hele kamre med det samme. Disse tre kamre skal være langs en legal rute, og spilleren ignorerer de magiske funktioner i de to kamre at eventyreren blive blæst igennem, men rykker ind i det tredje kammer som normalt. Hvis eventyreren rykker igennem et "Vortex", eller "Drakons Nøgle" kammer (som ingen pile har) spil disse kamre som om at de havde pile pegende i alle legale retninger (pegene imod døre hvor ingen pile peger imod fra et andet kammer). Du må ikke rykke din eventyrer fra et "Stærk Vind" kammer hvis eventyreren ikke legalt kan rykke alle tre kamre.



Mild Vind: Dette rum spilles identisk til "Stærk Vind" kammeret, undtagen at eventyreren skal nu kun rykke to kamre (i stedet for tre).



Drakons Nøgle: Eventyrerens næste ryk må være i samtlige af de fire retninger (selvom eventyreren rykker imod en pil fra et sideliggende kammer). Dette virker kun for dette ene kammer. Drakons nøgle er ikke noget man tager med.



Krystal Kugle: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Eventyreren må rykke en modstanders eventyrer et ryk i en legal retning (modstanderens spiller følger instrukserne i rummet han blev skubbet ind i). Hvis modstanderens eventyrer står på et "Vortex" kammer, må du rykke ham til et vilkårligt kammer i spil. Hvis modstanderen står på et "vind" kammer, skal du rykke eventyreren to eller 3 ryk svarende til kammeret. Hvis der er ingen legal vej til at rykke en modstander, kan den modstander ikke blive rykket.



Rotation: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Eventyreren må straks rotere et valgfrit (selv sit eget) kammer 90° eller 180°, så længe at kammeret er legalt placeret (ingen pile pegende imod hinanden) efter rotationen.



Start: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Hvis der er en eller flere guldstykker i dette kammer, må eventyreren tage et guldstykke. Dette kammer må ikke blive "destrueret" eller blive valgt ved et "Magisk Skift". (Dette er kammeret hvor eventyrerne begynder spillet).



Stjæl et Guldstykke (Venstre): (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Stjæl et guldstykke fra modstanderen på din venstre hånd. Hvis modstanderen ikke har noget guld, har dette kammer ingen effekt.



Stjæl et Guldstykke (Højre): (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Stjæl et guldstykke fra modstanderen på din højre hånd. Hvis modstanderen ikke har noget guld, har dette kammer ingen effekt.



Vortex: Den næste gang eventyreren beslutter sig for at rykke, må eventyreren rykkes til hvilken som helst andet kammer i spillet.



Ønskebrønd: (Denne effekt sker umiddelbart efter en eventyrer er rykket ind i dette kammer) Læg et Guldstykke tilbage i Dragens Skat. Hvis du ikke har noget guld, har dette kammer ingen effekt.



Norske Regler



INTRODUKSJON

Den gamle dragen Drakon har tatt en gruppe brave eventyrere til fange i det de snek seg inn i dragehiet for å røve skattene hennes. Men siden Drakon akkurat har spist frokost og er mett, har Drakon tenkt å leke seg litt med dem i stedet for bare å ete dem... i hvertfall sånn med en gang. Med et fryktelig brøl sendes heltene inn i Drakons mystiske og magiske kammerer som brikker i et spill hvor bare en av dem kan vinne. Førstemann til å skaffe seg fem gullmynter i Drakons labyrint får slippe fri, og resten får bli hovedretten...

Spillets mål og mening

I Drakon styrer hver spiller en av de stakkars eventyrerne som prøver å unnsnippe Drakons middagsbord. Den første helten som klarer å samle seg fem gullmynter vinner spillet med det samme.

Innhold

Drakon inneholder de følgende komponentene:

- **Figurbrikker:** Hver av disse brikkene forestiller en av heltene som er fanget i dragens hi. Spillerne velger seg en figur som de så styrer i spillet.
- **Evnebrikker:** Disse brikkene brukes i spillvarianten "Helter!". Baksiden på brikkene viser at evnen er brukt.
- **Sokler i plast:** Skyv fotenden på hver av figurene forsiktig ned i hver sin sokkel for å lage spillbrikker av dem.
- **Kammerer (firkantede kartbrikker):** Disse brikkene passer sammen for å skape et kart over Drakons hi. I mange av kamrene inntreffer spesielle hendelser når en figur beveger seg inn i dem. Dette forklares lengre ned i reglene.
- **Gullmynter:** Dette er myntene som heltene prøver å samle seg for å vinne spillet.

OPPETT

1. Legg "startkammeret" (kammeret med dragen) midt på bordet.
2. Stokk resten av kamrene, del ut fire av dem med bildet ned til hver spiller, og legg de gjenværende i en haug for seg. Dette er nå trekkbunken.
3. Hver av spillerne velger en figur og putter den i startkammeret. (Det har ikke noe å si hvilken av dem du velger; i grunnspillet er de jevnbyrdige.)
4. Legg alle gullmyntene i en egen haug ved siden av spillområdet. Dette er drageskatten.

SPILL SPILLET

Bestem dere for hvilken spiller som skal ta den første turen. Når den turen er over, er det spilleren til venstre som får ta sin tur. På denne måten går spillet rundt bordet.

I din tur må du utføre ett av de følgende handlingene:

Legg: Du kan ta et kammer du har på hånden, og legge den inntil et kammer som alt er på bordet, og så trekke inn et nytt kammer på hånden fra trekkbunken. Så er din tur over.

ELLER

Flytt: Du kan bevege figuren din til et kammer ved siden av den som helten alt er i, og gjøre som det står dersom det inntreffer noe i det nye kammeret. Så er din tur over.

Regler om å legge ut kammerer

Når du legger ut et kammer, må det legges inntil et kammer som alt er i spill, men du får *ikke* plassere det slik at pilene på de to kamrene peker mot hverandre. (Se diagrammet for eksempler på gyldig og ugyldig plassering av kammerer.)

Om det ikke er noen kammerer igjen i trekkbunken, skal spillet gå videre som vanlig, men du får ikke trekke et nytt kammer etter å ha lagt et ut fra hånden. Om du ikke har noen igjen på hånden, kan du hverken legge ut nye eller trekke fra trekkbunken. Da kan du bare flytte figuren

din når det er din tur. Om du ikke kan flytte figuren din heller, får du ikke gjort noe og må si pass når det er din tur.

Om ingen av spillerne har kammerer eller kan flytte figurene sine er spillet slutt og den som har flest gullmynter vinner.

Regler om å flytte på figurene

Du kan bare flytte figuren i retningen som en av pilene på kammeret som figuren flytter ut av peker i. For eksempel, dersom figuren din er i et kammer som har piler som peker opp og ned, kan du bare flytte figuren opp eller ned (forutsatt at det er andre kammerer inntil, i de retningene). Om det ikke er noen pil i en gitt retning, eller det ikke ligger et kammer inntil i den retningen, så kan *ikke* figuren flytte seg dit.

Når du flytter figuren inn i et nytt kammer, inntreffer den spesielle hendelsen som vises av symbolet på kammeret. Slike hendelser inntreffer ikke på nytt med mindre en figur ved en senere anledning går inn i det kammeret igjen.

Valgfri regel: Helter!

I grunnspillet har det ikke noe å si hvilken av figurene du styrer, men med denne spillvarianten velges figurene på tilfeldig måte, og hver figur har en egen evne som kan brukes *en eneste gang pr spill*. Du kan bruke denne evnen rett *før* eller rett *etter* at spilleren gjør sitt vanlige i sin tur (legge ut et kammer eller bevege figuren).

Bruk "evnebrikkene" for å holde rede på hvem som har brukt sine spesielle evner. Når figuren din har brukt sin evne, snu brikken opp ned for å vise det.

Her er en liste over figurene, og deres spesielle evner:



Trollmann: Ved å bruke denne evnen kan trollmannen bevege seg ut av et kammer i en retning som ikke har noen pil (istedetfor vanlig flytt). Dette lar ikke Trollmannen flytte en ekstra gang, men lar ham bryte regelen om gyldige flytt en gang.



Barbar: Når barbaren er i samme kammer som en motspillers figur, kan du bruke evnen hans til å "skyve" den andre figuren over i et annet kammer i en gyldig retning. (Barbaren kan ikke dytte en annen figur ut av et kammer uten piler.) Den andre spilleren må gjøre som det nye kammeret tilsier. Deretter tar barbaren et tilfeldig kammer fra den spilleren og legger det til sin egen hånd.



Tyv: Bruk tyvens evne til å stjele en mynt fra en motspiller som har en figur i samme kammer som tyven (men bare om den spilleren har minst en mynt).



Dverg: Bruk dvergens spesielle evne til å fjerne to kammerer fra hånden og trekke to nye fra trekkbunken.



Ridder: Om en motspiller prøver å ta en mynt fra deg, eller du skal til å tape en mynt pga et inntreff i et kammer, kan du bruke ridderens evne til å forhindre at mynten blir borte. (Dette er den eneste spesielle evnen som ikke nødvendigvis må brukes når det er din egen tur. Slik som alle spesielle evner kan den imidlertid kun brukes en eneste gang pr spill.)



Amasonekrieger: Bruke amasonens spesielle evne til å flytte figuren ett ekstra kammer langs en gyldig passasje. Gjør som det står i begge kammerene.

Spillvariasjon: Flukt fra Drakons hil

Om dere har lyst til å spille Drakon på en annen måte, kan dere prøve denne varianten: For å vinne må en figur nå være den første til å skaffe seg fire mynter, og så flytte til et kammer med "Hovednøkkel" eller "Den magiske malstrømmen" for å komme seg unna Drakon's lunsjtallerken. Om du har fire mynter når du flytter til en av disse kammerene, vinner du spillet.

FORKLARINGER TIL KAMRENE

Her er en liste over de spesielle hendelsene som inntreffer når en figur går inn i et nytt kammer.



Tomme kammer: Disse kamrene har bare piler på seg som viser hvilke retninger figurene kan forlate rommet i. Det finnes kammer med en, to eller tre piler på seg.



Vekselskammer: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Velg et av kammerene som er i spill og som ikke har noen figurer i seg og bytt den ut med et kammer du har på hånden. Kammeret du tok opp går på hånden og kan legges ut som vanlig senere i spillet. Om det er mynter på den, skal disse legges på det nye kammeret. Du kan legge det nye kammeret ut i hvilken retning som helst såfremt den er gyldig plassert (dvs ikke har piler som peker mot piler i kammerene ved siden av).



Kammerkollaps: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Velg et av kammerene i spill som ikke har figurer i seg og legg den (med bildet ned) nederst i trekkbunken. Å ødelegge et kammer kan godt gjøre at brettet blir delt i to eller flere adskilte deler.



Gi Drakon det Drakons er: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Figuren må gi fra seg en av myntene sine. Legg den hos dragen i startkammeret. Om figuren ikke har noen penger, skjer det ikke noe i dette kammeret.



Lønnkammer: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Ta et tilfeldig kammer fra hånden til en av motspillerne, og legg det til dem du selv har på hånden. Nå har du et ekstra kammer ut spillet, og motspilleren har en mindre. Om alle kammerene til en spiller fjernes på denne måten, får ikke den spilleren legge ut kammer i sin runde, men må i stedet flytte på figuren sin.



Det er gull, alt som glitrer: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Figuren finner en mynt! Ta en gullmynt fra drageskatten.



Nordavind: Den neste gangen du vil flytte på figuren, må du flytte figuren tre kammer på en gang. Det må være gyldige passasjer gjennom kammerene, og spesielle hendelser på de to første kammerene inntreffer ikke. Dersom figuren blåses gjennom "Den magiske malstrømmen" eller "Hovednøkkel"-kammerene (som ikke har noen piler), regner man det som om det har piler i alle gyldige retninger (det vil si at de peker på kammerene som ikke har piler som peker tilbake). Du kan ikke flytte figuren fra dette kammeret med mindre det er minst tre kammer som figuren kan flytte gjennom på gyldig måte.



Sønnavind: Dette er det samme om "Nordavind"-kammeret, men figuren flytter bare to kammer i stedet for tre.



Hovednøkkel: I din neste tur, kan figuren gå gjennom hvilke som helst av de fire utgangene, selv mot pilens retning i det kammeret figuren går inn i. Dette virker bare i dette ene kammeret. Hovednøkkel er ikke noe man kan bære med seg.



Sinnstyringskule: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Tving en motspillers figur til å flytte ett gyldig flytt som om den motspilleren har valgt å flytte figuren sin selv. Dersom figuren er i et kammer med "Den magiske malstrømmen" kan du flytte figuren til hvilket som helst annet kammer i spill. Om figuren er på et kammer med "Nordavind" eller "Sønnavind", må figuren flyttes tre eller to kammer alt ettersom. Om det ikke er gyldig passasje, kan du ikke flytte den figuren. Etter at tvangsflyttingen er fullbyrdet, må den figurens spiller gjøre som det nye kammeret figuren kom inn i sier.



Dreiekammer: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Drei et kammer i hvilken som helst retning (90 eller 180 grader), så lenge som den er gyldig plassert når du er ferdig. (dvs at ingen piler peker mot hverandre). Du kan gjerne rotere et kammer med en figur i.



Startkammer: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Om det er noen gullmynter i startkammeret, kan du ta en av dem. Startkammeret kan ikke ødelegges med "Kammerkollaps" eller fjernes fra spill med "Vekselskammeret". Derimot kan det dreies med "Dreiekammeret". (Dette er kammeret hvor figurene starter spillet.)



Stjel en mynt (venstre): Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Ta en mynt fra spilleren til venstre for deg, men bare om den spilleren har minst en mynt.



Stjel en mynt (høyre): Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Ta en mynt fra spilleren til høyre for deg, men bare om den spilleren har minst en mynt.



Den magiske malstrømmen: Den neste gangen du velger å flytte figuren din, kan du flytte den til hvilket som helst kammer i spill.



Ønskebrønn: Denne hendelsen inntreffer med en gang en figur kommer inn i dette kammeret. Gi fra deg en av myntene dine til drageskatten, dersom du har noen.



INTRODUKTION

"Den gamle draken Drakon har fångat ett gäng modiga äventyrare som försökt smyga sig in i hennes skattgömma för att stjäla hennes guld. Men istället för att äta upp dem alla direkt, har Drakon bestämt sig för att göra det hela till en, för henne, roligt lek: girighet ska få en av äventyrarna fri. Hon skickar de förskräckta fångarna ner bland hennes magiska kammare och den förste som kan samla ihop fem guldmünt från hennes labyrint blir frisläppt. Resten får finna sig att bli dagens lunch.

SPELETS MÅL

I Drakon kontrollerar du och dina motståndare en av äventyrarna som blivit tillfångatagna i Drakons näste. Den förste spelaren som kan samla ihop fem guldmünt vinner omedelbart spelet.

SPELKOMPONENTER

Drakon innehåller följande komponenter:

- **Äventyrare:** Var och en av dessa markörer representerar en av äventyrarna som är fångade i drakens näste. Varje spelare väljer en äventyrare som han eller hon kontrollerar under spelet.
- **Äventyrarnas specialförmågor:** Dessa markörer används i varianten "Hjältar!". Baksidan av dessa markörer visar att äventyraren använt sin förmåga.
- **Plastfötter:** Tryck försiktigt ner äventyrarna i plastfötterna för att få dem att stå.
- **Kammare (brickor):** Under spelets gång kommer dessa brickor att utgöra drakens näste. Många kammare har speciella egenskaper som utlöses när någon äventyrare ställer sig på dem. Dessa egenskaper beskrivs längre fram i reglerna.
- **Guldmünt:** Det är dessa mynt som spelarna försöker samla in för att vinna spelet.

INNAN NI BÖRJAR SPELA

1. Placera "start"-kammaren (kammaren med draken) i mitten på bordet.
2. Blanda alla kammarbrickorna, dela ut fyra stycken med framsidan nedåt till varje spelare och placera resterande brickor i en hög, med framsidan nedåt.
3. Varje spelare väljer en äventyrare och placerar den på "start"-kammaren. (Det kvittar vilken äventyrare du väljer, då de alla är likadana i grundspelet.)
4. Placera alla guldmünt i en hög bredvid spelområdet. Denna hög är drakens skattgömma.

BÖRJA SPELA

Välj vilken spelare som ska börja. När den spelarens tur är över, går turen vidare till spelaren till vänster om honom. På detta viset turas spelarna om.

När det är din tur måste du göra en av följande handlingar:

Placera: Du kan placera ut en kammare från din hand intill någon bricka som redan är i spel, och sedan dra en ny kammarbricka.

ELLER

Flytta: Du kan flytta din äventyrare till en angränsande kammare och sedan följa instruktionerna för den kammaren, om det finns några.

REGLER VID PLACERING

När du ska placera ut en kammare måste du placera den angränsande till någon kammare som redan är i spel, men du får inte placera den så att pilarna av två kammare pekar mot varandra. (Se diagrammet på baksidan av regelhäftet för tillåtna och otillåtna placering.)

Om högen med kammarbrickor tar slut fortsätter spelet som vanligt, med undantaget att du inte längre kan dra några nya brickor efter att du placerat ut en.

Om du inte har några kammarbrickor kvar i din hand kan du varken placera ut eller dra nya brickor. Vid din tur får du således endast flytta din äventyrare. Om du inte kan flytta din äventyrare får du stå över din tur.

Om ingen av spelarna har några kammare kvar och inte heller kan flytta sina äventyrare är spelet slut och spelaren som har mest guld vinner.

REGLER VID FLYTTNING

Du får endast flytta en äventyrare i den riktning som någon av pilarna på den aktuella kammaren pekar åt. Om din äventyrare till exempel står på en kammare med en pil som pekar uppåt och en pil som pekar nedåt, får du endast flytta din äventyrare antingen uppåt eller nedåt (under förutsättning att det finns angränsande kammare i dessa riktningar). Om det inte finns en pil som pekar åt en viss riktning, eller om det inte finns någon angränsande kammare där, får du inte flytta din äventyrare dit.

När du flyttar din äventyrare till en kammare utlöses dess speciella händelse (visas med en symbol på kammaren). Dessa egenskaper utlöses inte igen om äventyraren återvänder till kammaren senare i spelet.

VALFRI REGEL: HJÄLTARI

I grundspelet kvittar det vilken äventyrare du kontrollerar, men med denna spelvarianten väljer spelarna slumpvis sina äventyrare. Din äventyrare har en specialförmåga som du kan använda dig av en gång under spelets gång.

Du kan använda din specialförmåga precis före eller direkt efter att du gjort ditt drag (placera ut en kammare eller flytta din äventyrare). Använd markörerna för specialförmågorna för att hålla ordning på vilka som använt sina förmågor. När du använt din äventyrars specialförmåga ska du vända markören så att den ligger med baksidan uppåt.

Här nedan följer en beskrivning av äventyrarna och deras specialförmågor:



Trollkarl: När du använder denna förmåga får du flytta din trollkarl ut ur en kammare i valfri riktning även om ingen pil pekar åt det hållet (till skillnad från att flytta normalt). Detta ger inte Trollkarlen en extra flytt utan det tillåter honom endast att bryta mot reglerna vid förflyttning en gång.



Barbar: När Barbaren står i samma kammare som någon annan äventyrare kan man använda hans förmåga för att "putta" den andra äventyraren till en angränsande kammare i tillåten riktning. Således kan Barbaren inte putta en äventyrare ut ur en kammare som inte har några pilar. (Den äventyrare som blir utputtad måste följa instruktionerna på den kammare han hamnar på.) Efter det tar Barbaren en slumpmässig kammarbricka från den utputtade motståndaren och lägger den till sig egen hand.



Tjuv: Använd tjuvens specialförmåga för att ta ett mynt från den spelare som har en äventyrare som står i samma kammare som tjuven (men endast om den spelaren har minst ett mynt).



Dvärg: Använd dvärgens specialförmåga för att omedelbart kasta två kammarbrickor från din hand och sedan dra två nya från högen.



Riddare: Om en motståndare försöker ta ett mynt från dig, eller om du är på väg att förlora ett mynt på grund av en kammars händelse, kan du använda riddarens förmåga för att förhindra förlusten av det myntet. (Denna specialförmåga är den enda förmåga som man inte måste använda i sin egen tur, men precis som alla andra förmågor kan den bara användas en gång per spel.)



Amazon: Använd Amazonens specialförmåga för att flytta din äventyrare ytterligare en kammare i en tillåten riktning. Följ instruktionerna för de båda kamrarna.

SPELVARIANT: FLY FRÅN DRAKENS NÄSTE!

Om ni vill spela Drakon på ett annorlunda vis, är detta kanske passande en variant. För att vinna måste din äventyrare vara den förste som samlar ihop fyra mynt och sedan flytta till antingen "Huvudnyckeln" eller till "Magisk Cyklon" för att undkomma drakens vrede. Om du har fyra guldmünt och flyttar din äventyrare till någon av dessa två kammare vinner du spelet.

BESKRIVNING ÖVER KAMMARE

Nedan är en komplett lista över kammare med en förklaring över deras speciella egenskaper:



Tomma kammare: Dessa kammare har endast pilar som visar i vilken riktning din äventyrare kan gå. Det finns kammare med en, två eller tre pilar som visar tillgängliga utgångar.



Magiskt byte: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Välj en kammarbricka i spel där ingen äventyrare står och ersätt den med en kammarbricka från din hand. Den kammare som du tar upp lägger du till din hand och den kan spelas ut senare i spelet. Om det ligger några mynt på den kammare du tar upp ska du placera dessa på den nya kammaren. Den nya kammaren behöver inte ha pilar i samma riktning som den förra, men den måste placeras ut på ett tillåtet sätt (dess pilar får inte peka mot pilarna på en angränsande bricka).



Förstör en kammare: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Välj en kammarbricka i spel där ingen äventyrare står och lägg den underst i högen med kammarbrickor. När du förstör en kammare kan det hända att du delar upp brädet i två eller flera icke sammansatta sektioner.



Drakons hand: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Lägg ett av dina guldmynt (om du har några) på "start"-kammaren.



Kartrum: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Ta en slumpmässig kammarbricka från en motståndares hand och ta den till din hand. Nu kommer du att ha en extra bricka under resten av spelet medans din motståndare kommer att ha en färre. Om en spelare blir av med alla sina kammarbrickor på detta viset kan han eller hon inte placera ut några brickor i sin tur, utan måste istället flytta sin äventyrare.



Finna ett guldmynt: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Ta ett guldmynt från Drakons förråd.



Storm: Nästa gång du bestämmer dig för att flytta din äventyrare måste du flytta den tre kammare på en gång och samma gång. Dessa tre kammare måste följa en tillåten linje och du ska ignorera egenskaperna på de två kammare du passerar igenom. Om din äventyrare flyttar igenom kamrarna "Magisk Cyklon" eller "Huvudnyckeln" som inte har några pilar ska du behandla dem som att de har pilar i alla tillåtna riktningar (de får inte peka mot pilar på någon angränsande bricka). Du får inte flytta din äventyrare från denna kammare om det inte finns minst tre kammare som din äventyrare på ett tillåtet sätt kan flytta igenom.



Stark blåst: Detta är det samma som "Storm"-kammaren men din äventyrare flyttar två steg istället för tre.



Huvudnyckeln: Vid din nästa tur får din äventyrare flytta genom någon av de fyra utgångarna, även mot pilarna på en angränsande kammare. Detta gäller bara för denna kammaren. Huvudnyckeln är ingenting du kan bära med dig.



Kristallkula: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Flytta en motståndares äventyrare ett steg till en kammare i tillåten riktning. Om den äventyraren står på kammaren "Magisk Cyklon" kan du flytta den till någon annan valfri kammare i spel. Om den äventyraren står på någon av kamrarna "Stark blåst" eller "Storm" måste du flytta den två respektive tre steg. Efter att du flyttat äventyraren måste dess spelare följa instruktionerna på den kammare där hans äventyrare nu står.



Rotera en kammare: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Roterar någon valfri kammare i någon riktning (90 eller 180 grader), så länge den slutar sin rotation på ett tillåtet sätt (inga pilar pekar mot pilar på en angränsande kammare). Du får rotera en kammare även om det står en äventyrare på den.



Start: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Om det ligger några mynt på "start"-kammaren får du ta ett av dem. "Start"-kammaren kan inte förstöras med kammaren "Förstör en kammare" eller avlägsnas från spel med kammaren "Magiskt byte". Den får dock roteras med kammaren "Roterar en kammare". (Detta är den kammare där spelarnas äventyrare startar spelet.)



Stjäl ett mynt (vänster): Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Ta ett guldmynt från spelaren till vänster om dig, men endast om den spelaren har minst ett mynt.



Stjäl ett mynt (höger): Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Ta ett guldmynt från spelaren till höger om dig, men endast om den spelaren har minst ett mynt.



Magisk Cyklon: Nästa gång du bestämmer dig för att flytta din äventyrare får du flytta den till valfri kammare i spel.



Önskebrunn: Denna egenskap inträffar så fort din äventyrare kommer in i kammaren. Lägg ett av dina guldmynt (om du har några) i Drakon's förråd.



Deutsche Regeln



EINFÜHRUNG

Der alte Drache Drakon hat eine tapfere Abenteurerbande gefangen, die in sein Nest eingedrungen ist um sein Gold zu stehlen. Aber anstatt sie direkt zu verspeisen, macht Drakon lieber ein Spiel daraus: Die eigene Habgier soll einem der Abenteurer die Freiheit schenken. Also schickt er die verängstigten Glücksritter in seine magischen, bizarr verworrenen Höhlenkammern und der erste, dem es gelingt, in diesem Labyrinth fünf Goldstücke einzusammeln, erhält die Freiheit. Die anderen geben eine gute Mahlzeit ab.

Spielziel

In Drakon führt jeder Spieler einen der in Drakons Behausung gefangenen Charaktere. Der erste Spieler, der fünf Goldstücke eingesammelt hat, gewinnt das Spiel sofort.

Spielmaterial

Drakon enthält folgendes Spielmaterial:

- **Charaktercounter:** Jeder dieser Counter repräsentiert einen der im Drachennest gefangenen Charaktere. Jeder Spieler sucht sich einen dieser Typen aus, den er im Spiel verkörpert.
- **Eigenschaftscounter der Charaktere:** Diese Counter werden nur in der Spielvariante „Helden!“ benutzt. Die Rückseite dieser Counter zeigt an, dass die spezielle Eigenschaft bereits benutzt wurde.
- **Plastikfüßchen:** Die Charaktercounter werden vorsichtig in die Plastikständer eingesetzt, so verwandelt man die Counter in Spielfiguren.
- **Kammern (quadratische Plättchen):** Diese Teile passen alle irgendwie zusammen und bilden den Spielplan des Drachenhortes. In vielen der Kammern werden besondere Ereignisse ausgelöst, sobald ein Abenteurer sie betritt. Diese Ereignisse werden noch genau beschrieben.
- **Goldmünzen:** Diese Goldmünzen müssen die Spieler einsammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Spielaufbau

1. Die „Startkammer“ (Kammer mit Drachen) wird in die Tischmitte gelegt.
2. Alle restlichen Kammern werden gemischt und jeder Spieler bekommt davon vier Stück verdeckt zugeteilt (Handkammern). Die übrigen werden als verdeckter Nachziehstapel zur Seite gelegt.
3. Jeder Spieler wählt einen Charakter und stellt ihn auf die „Startkammer“. (Es ist egal, welchen Charakter man wählt, im Grundspiel sind alle gleich)
4. Alle Goldmünzen werden auf einen Haufen bereit gelegt. Das ist der Schatz des Drachen.

DAS SPIEL

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Wenn dieser Spieler seinen Zug beendet hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. In dieser Weise geht es immer weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, muss eine der folgenden Aktionen ausführen:

LEGEN: Eine Kammer aus der Hand an eine bereits liegende Kammer anlegen und eine neue Kammer nachziehen

ODER

BEWEGEN: Der eigene Charakter zieht in eine benachbarte Kammer und folgt den dortigen Anweisungen, falls vorhanden.

Legeregeln

Eine neue Kammer muss immer benachbart an eine bereits ausliegende Kammer angefügt werden. Dabei ist es nicht gestattet, dass die Pfeile der beiden Kammern gegeneinander gerichtet sind. (Beispiele für richtiges und falsches Legen s. Abb. Auf der Rückseite dieser Regel.)

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, geht das Spiel normal weiter, außer dass man keine Kammer mehr nachziehen kann, wenn man eine aus seiner Hand gelegt hat.

Wer keine Kammern auf der Hand hat, darf auch keine Kammer legen oder vom Stapel nachziehen. Die einzige Möglichkeit des Spielzuges besteht darin, seinen Abenteurer zu bewegen. Falls auch das nicht möglich ist, kann der Spieler keinen Zug machen und wird übersprungen.

Das Spiel endet auch, wenn kein Spieler mehr Kammern auf der Hand hat und auch niemand mehr seinen Abenteurer bewegen kann. Dann ist der Spieler mit dem meisten Gold Sieger.

Bewegungsregeln

Ein Charakter darf sich immer nur in Richtung eines Pfeils derjenigen Kammer bewegen, in der er gerade ist. Ist er z. B. in einer Kammer mit nach oben und nach unten gerichteten Pfeilen, kann der Charakter nur nach oben oder unten gezogen werden (vorausgesetzt, dass es dort benachbarte Kammern gibt). Eine Richtung, in die kein Pfeil zeigt oder in der es keine benachbarte Kammer gibt, darf für die Bewegung des Charakters nicht gewählt werden.

Sobald ein Charakter eine Kammer betritt, wird ein Ereignis ausgelöst (kenntlich durch das Symbol auf der Kammer). Ein Ereignis in einer Kammer findet nur einmal statt und wird erst dann wiederholt, wenn ein Charakter in einer späteren Runde die Kammer erneut betritt.

Variante: Helden!

Im Grundspiel spielt es keine Rolle, mit welchem Charakter man spielt. In dieser Variante gibt der zufällig ausgewählte Charakter jedem Spieler eine spezielle Eigenschaft, die er ein Mal während des Spieles anwenden kann. Das kann direkt vor oder nach dem normalen Spielzug (Kammer legen oder Charakter bewegen) geschehen.

Die Eigenschaftscounter der Charaktere dienen der Anzeige, wer seine Eigenschaft schon benutzt hat. Wer die Eigenschaft anwendet, dreht anschließend den Counter auf die verdeckte Seite.

Hier folgt nun eine Liste der Charaktere und ihrer besonderen Eigenschaften:



Zauberer: Seine Eigenschaft gestattet dem Zauberer, eine Kammer in einer Richtung zu verlassen, in die kein Pfeil zeigt (anstatt der normalen Bewegung). Das bedeutet nicht, dass der Zauberer einen zusätzlichen Zug hat, er darf lediglich ein Mal die Bewegungsregel brechen.



Barbar: Wenn der Barbar in einer Kammer auf einen anderen Abenteurer trifft, kann er seine Eigenschaft nutzen, indem er den anderen Abenteurer gemäß den Bewegungsregeln in eine benachbarte Kammer schiebt. Das heißt, er kann einen gegnerischen Charakter nicht aus einer Kammer schieben, die keine Pfeile aufweist. (Der andere Spieler muss den Anweisungen der Kammer folgen, in die er geschoben wurde.) Danach nimmt der Barbar eine beliebige Kammer aus der Hand des Gegners und fügt sie seiner eigenen Hand hinzu.



Dieb: Diese Eigenschaft dient dazu, eine Goldmünze von einem Mitspieler zu stehlen, dessen Charakter in derselben Kammer ist wie der Dieb (vorausgesetzt, der Spieler hat mindestens ein Münze)



Zwerg: Der Zwerg ist in der Lage, zwei Kammern aus der Hand abzuwerfen und sofort zwei neue zu ziehen.



Ritter: Wenn ein Mitspieler dem Spieler des Ritters eine Münze entwenden will oder dieser eine Münze wegen eines Kammerereignisses verlieren soll, kann der Ritter seine Macht einsetzen, um das zu verhindern. (Dies ist die einzige Eigenschaft, die nicht unbedingt während des eigenen Zuges angewandt wird. Aber genau wie alle anderen Eigenschaften kann auch sie nur ein Mal während des gesamten Spieles benutzt werden)



Amazone: Die Amazone kann eine zusätzliche Kammer betreten, gemäß den Bewegungsregeln. Die Anweisungen beider Kammern müssen befolgt werden.

Spielvariante: Flucht aus Drakons Hort!

Wer Drakon einmal anders spielen möchte, sollte diese Variante ausprobieren. Um hierbei zu gewinnen, muss der Abenteurer als erster vier Goldstücke gesammelt haben und dann entweder auf die Kammer "Generalschlüssel" oder „Magischer Strudel“ ziehen, um dem Zorn des Drachen zu entkommen. Wer vier Goldstücke hat und seinen Charakter auf eine dieser beiden Kammern zieht, gewinnt das Spiel sofort.

DIE KAMMERN

Es folgt nun ein komplette Übersicht aller Kammern und deren Ereignisse:



Leere Kammern: Diese Kammern zeigen nur Pfeile für die Richtungen an, in denen ein Charakter sie verlassen kann. Es gibt Kammern mit einem, zwei oder drei Pfeilen für die Ausgänge.



Magischer Wandel: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler wählt eine der ausliegenden Kammern, auf der kein Charakter steht, und ersetzt sie durch eine Kammer aus seiner Hand. Dafür kommt die aufgenommene Kammer auf die Hand und kann später im Spiel ganz normal gelegt werden. Die Pfeile der neuen Kammer müssen nicht die gleiche Ausrichtung haben wie die der vorherigen, müssen aber den Spielregeln entsprechen (d. h. Pfeile benachbarter Kammern dürfen nicht gegeneinander zeigen).



Kammerzerstörung: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler wählt eine der ausliegenden Kammern, auf der kein Charakter steht, und legt sie verdeckt unter den Nachziehstapel. Durch die Zerstörung einer Kammer kann der Spielplan in zwei oder mehr unverbundene Abschnitte geteilt werden.



Drakons Tribut: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler muss eine seiner Goldmünzen, sofern er mindestens eine hat, auf die „Startkammer“ legen.



Kartenraum: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler zieht verdeckt eine Kammer aus der Hand eines beliebigen Mitspielers und fügt sie seinen eigenen Handkammern hinzu. Für den Rest des Spiels hat er nun immer eine Kammer mehr auf der Hand und der andere Spieler eine weniger. Falls ein Spieler auf diese Weise alle seine Handkammern verliert, kann er in seinen Spielzügen keine Kammern mehr legen und muss immer nur seinen Charakter bewegen.



Goldfund: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler nimmt eine Goldmünze aus dem Drachenschatz.



Schwere Sturmböe: Wenn der Charakter das nächste Mal bewegt wird, muss er in einem Zug drei Kammern weit ziehen. Diese Kammern müssen regelgetreu betreten werden, und die Ereignisse der ersten beiden Kammern werden ignoriert. Falls der Charakter dabei durch die Kammern „Magischer Strudel“ oder „Generalschlüssel“ kommt, die keine Pfeile haben, tut man so, als hätten sie Pfeile, die in alle erlaubten Richtungen zeigen (d. h. auf benachbarte Kammern, von wo aus kein Pfeil wieder in Gegenrichtung zeigt.) Der Charakter darf aus dieser Kammer nicht weiterziehen, wenn es nicht mindestens drei Kammern gibt, durch die er den Regeln entsprechend laufen kann.



Starker Wind: Im Prinzip genau so wie die Kammer "Schwere Sturmböe", aber der Charakter zieht nur zwei Kammern weit anstatt drei.



Generalschlüssel: Bei der nächsten Bewegung kann der Charakter die Kammer durch jeden der vier Ausgänge verlassen, auch wenn er dabei in Gegenrichtung eines Pfeils einer benachbarten Kammer läuft. Das gilt aber nur für diese Kammer. Der Generalschlüssel kann nicht mitgenommen werden.



Zauberkegel zur Gedankenkontrolle: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler bewegt den Charakter eines beliebigen Mitspielers regelmäßig so, als ob der Spieler seinen Charakter selbst bewegen würde. Falls dieser Charakter gerade in einer Kammer „Magischer Strudel“ ist, kann er auf jede beliebige andere ausliegende Kammer versetzt werden. Falls er in einer Kammer „Starker Wind“ oder „Schwere Sturmböe“ ist, muss er entsprechend zwei oder drei Kammern weit bewegt werden. Falls das nicht regelkonform möglich ist, kann dieser Charakter nicht für diese Aktion gewählt werden. Nach erfolgter Bewegung muss der eigentliche Spieler des Charakters die Anweisungen der Kammer befolgen, auf der er nun steht.



Kammerdrehung: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler dreht irgendeine ausliegende Kammer beliebig (um 90 oder 180 Grad), wobei die Legeregeln beachtet werden müssen (Pfeile dürfen nicht gegeneinander zeigen). Auch eine Kammer, auf der ein Charakter steht, darf gedreht werden.



Start: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Falls es Goldmünzen in der „Startkammer“ gibt, darf der Spieler eine nehmen. Die „Startkammer“ darf nicht durch „Kammerzerstörung“ entfernt werden oder durch die Aktion „Magischer Wandel“ vom Spielplan genommen werden. Sie darf aber durch „Kammerdrehung“ gedreht werden. (Dies ist die Kammer, auf der alle Charaktere das Spiel beginnen.)



Eine Münze stehlen (links): Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler nimmt eine Goldmünze von seinem linken Nachbarn, falls dieser mindestens eine besitzt.



Eine Münze stehlen (rechts): Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler nimmt eine Goldmünze von seinem rechten Nachbarn, falls dieser mindestens eine besitzt.



Magischer Strudel: Wenn der Charakter sich das nächste Mal bewegt, kann er auf eine beliebige ausliegende Kammer versetzt werden.



Wunschbrunnen: Diese Aktion findet statt, sobald ein Charakter die Kammer betritt. Der Spieler muss eine seiner Goldmünzen, falls er wenigstens eine hat, in Drakons Goldschatz legen.



Règles en Français



Drakon, le vieux dragon, a fait prisonniers dans son antre une équipe d'intrépides aventuriers (les intrépides aventuriers, c'est vous) venus lui voler son or. Mais Drakon n'est pas seulement féroce, il est aussi taquin, et aime jouer avec ses proies. Il a donc décidé que le plus malin et le plus avide des aventuriers, le premier à trouver cinq pièces d'or dans son antre labyrinthique, pourrait sortir vivant. Les autres seront mangés, comme il se doit, pour respecter la tradition.

But du jeu

Chaque joueur est l'un des aventuriers prisonniers du repaire du dragon. Le premier à s'être emparé de cinq pièces d'or gagne immédiatement la partie.

Matériel :

- **Pions Aventuriers :** chacun de ces pions représente l'un des aventuriers prisonniers de l'antre du dragon. Chaque joueur choisit un aventurier qu'il contrôlera durant le jeu.
- **Jetons pouvoir :** ces jetons sont utilisés dans la variante "Pouvoirs". Lorsqu'un jeton est retourné, face cachée, cela signifie que l'aventurier correspondant a utilisé son pouvoir.
- Socles en plastiques destinés à supporter les pions aventuriers.
- **Salles (tuiles carrées) :** ces tuiles vont être assemblées afin de former la surface de jeu (l'antre du dragon). Beaucoup de salles ont des effets particuliers qui se produisent lorsqu'un aventurier y pénètre. Ces effets sont décrits plus loin.
- **Pièces d'or :** ce sont elles que les joueurs essaient de récupérer pour gagner la partie.

PRÉPARATION

1. Placez la salle "Départ" (celle avec le dragon) au centre de la table.
2. Mélangez les salles restantes et distribuez-en quatre, faces cachées, à chaque joueur. Le reste des salles forme une pioche, face cachée.
3. Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur la salle "Départ". Dans le jeu de base, les Aventuriers sont strictement identiques.
4. Placez les pièces d'or - le trésor du dragon - à côté de la surface de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort. Chacun joue à son tour, en sens horaire.

À votre tour, vous devez faire une, et une seule, des deux actions suivantes:

- **Poser :** vous pouvez placer une salle de votre main pour agrandir l'antre du dragon, puis piocher une nouvelle salle de la pioche et l'ajoutez à votre main.
- **Se déplacer :** vous pouvez déplacer votre aventurier vers une salle adjacente, puis appliquer, s'il y en a, les effets spéciaux de cette salle.

Règles de pose des salles:

Lorsque vous posez une salle, vous devez la placer adjacente à au moins une salle déjà en jeu, sachant qu'en aucun cas les flèches de deux salles adjacentes ne peuvent se faire face (voir le diagramme au dos des règles pour des exemples de poses autorisées ou non.)

S'il n'y a plus de salles dans la pioche, le jeu continue normalement, mais on ne pioche plus de salle après en avoir posé une. Si vous n'avez plus de salle en main, vous ne pouvez ni poser de salle ni en piocher, et devez donc déplacer votre aventurier. Si vous ne pouvez pas non plus déplacer votre aventurier, vous passez votre tour. On ne peut pas, en revanche, choisir de passer son tour alors que l'on a la possibilité de jouer.

Si plus aucun joueur n'a de salle en main, et nul ne peut déplacer son aventurier, la partie est terminée et le joueur le plus riche a gagné.

Règles de déplacement

Vous ne pouvez déplacer votre personnage que dans la direction des flèches de la salle où il se trouve. Vous ne pouvez donc ni déplacer votre personnage dans une direction où il n'y a pas de flèche, ni dans une direction où il y a une flèche mais pas de salle.

Lorsqu'un aventurier pénètre dans une salle, la salle produit son effet (indiqué par le symbole de cette salle). L'effet de la salle ne se produit qu'une seule fois lorsqu'un personnage y entre, mais se produira de nouveau si, dans la suite de la partie, le même personnage ou un autre pénètre de nouveau dans la même salle.

Effets des différentes salles:

Les aventuriers sont représentés sur le diagramme n°2, pour que l'on sache qui peut faire quoi.

Règle optionnelle : les pouvoirs !

En début de partie, chaque joueur tire son aventurier au sort. Chaque aventurier a un pouvoir spécial qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois dans la partie. Un joueur peut utiliser son pouvoir au début ou à la fin de son propre tour de jeu, mais jamais en dehors de son tour.

Lorsqu'un aventurier utilise son pouvoir spécial, son jeton "pouvoir" est retourné face cachée.



Sorcier : À la place de son déplacement normal, vous pouvez déplacer le sorcier dans une direction où il n'y a pas de flèche. Le sorcier n'a pas droit à un déplacement supplémentaire, il peut simplement, une fois dans la partie, ignorer les règles normales de déplacement.



Barbare : Lorsque le Barbare est dans la même salle qu'un autre aventurier, vous pouvez pousser cet autre aventurier dans une direction légale (direction d'une flèche) de votre choix. S'il n'y a pas de direction légale, vous ne pouvez le pousser. L'adversaire dont l'aventurier a été ainsi poussé doit alors appliquer les effets de la salle dans laquelle il vient d'être poussé. Le barbare prend ensuite une salle, au hasard, dans la main du propriétaire de l'aventurier poussé pour l'ajouter à sa main.



Voleur : Lorsque le voleur est dans la même salle qu'un autre aventurier, vous pouvez voler une pièce d'or (s'il en a) au propriétaire de cet autre aventurier.



Nain : Vous pouvez vous défausser de deux salles de votre main et piocher deux salles de la pioche pour les remplacer.



Chevalier : Lorsqu'un adversaire veut vous prendre une pièce d'or, ou lorsque vous devez perdre une pièce d'or du fait de l'effet d'une salle, vous pouvez empêcher la perte de cette pièce d'or. Le pouvoir du chevalier est le seul qui puisse être utilisé en dehors de son tour de jeu mais, comme les autres pouvoirs, il ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la partie.



Amazone : Vous pouvez déplacer l'Amazone d'une salle supplémentaire, en respectant les règles de déplacement. Chacune des deux salles fait effet lorsque l'amazone y pénètre.

Variante : S'évader de l'Antre du Drakon !

Pour changer un peu, vous pouvez jouer la variante suivante :

Pour gagner, un aventurier doit être le premier à sortir de l'antre du dragon, en arrivant sur une salle "Clef" ou "Vortex", après avoir récupéré au moins quatre pièces d'or. Si vous avez quatre pièces quand votre aventurier arrive sur l'une de ces salles, vous avez gagné.

EFFETS DES DIFFERENTES SALLES

Liste complète des pièces et de leurs effets



Salles vides : Ces salles, sans effet particulier, ont juste des flèches pour indiquer les chemins de sortie. Il existe des salles avec une, deux ou trois flèches.



Portail Magique : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Vous choisissez une salle inoccupée (sans personnage) de l'ancre du dragon et la mettez dans votre main, puis vous la remplacez par une autre salle de votre main. La nouvelle salle ne doit pas nécessairement avoir les mêmes orientations que la salle remplacée, mais son placement doit respecter les règles de pose (ses flèches ne peuvent faire face à celles des salles adjacentes).



Destruction : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Choisissez une salle inoccupée en jeu et placez la face cachée sous la pioche. Il se peut que cela entraîne une division de l'ancre du dragon en deux parties déconnectées.



Lutins malicieux : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Les petits lutins, au service du dragon, vous subtilisent une pièce d'or que vous placez sur la salle de départ.



Salle des cartes : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une salle au hasard dans la main d'un joueur et ajoutez là à votre main. Jusqu'à la fin de la partie, vous jouerez avec une salle de plus dans votre main, et votre adversaire avec une salle de moins. Si un joueur perd ainsi toutes les salles de sa main, il ne peut plus, à son tour, poser de salle et doit donc toujours déplacer son personnage.



Pièce d'or : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une pièce du trésor du dragon.



Coup de vent : Lorsque vous déplacez votre aventurier pour quitter cette salle, vous devrez le déplacer de trois salles d'un coup, en respectant les règles de déplacement, et en ignorant les effets des deux premières salles. Si votre aventurier passe alors par une salle "Vortex" ou "Clef", qui n'ont pas de flèche, considérez qu'elles ont des flèches dans toutes les directions où il n'y a pas de flèche opposée en vis à vis. Vous ne pouvez pas faire sortir votre aventurier de cette salle si vous n'avez pas la possibilité de le déplacer de trois salles.



Vent : L'effet est identique à celui décrit ci-dessus, mais votre aventurier ne devra se déplacer que de deux salles.



Clef : Lorsque vous déplacez votre aventurier pour quitter cette salle, il pourra partir dans n'importe laquelle des quatre directions, sans tenir compte d'éventuelles flèches. L'effet n'est valable que dans cette salle, la clef étant trop lourde pour être transportée (c'est une clef de dragon, ne l'oubliez pas).



Boule de cristal : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Déplacez un aventurier adverse, en respectant les règles de déplacement, comme si c'était son propriétaire qui le déplaçait. Si l'aventurier ainsi déplacé est dans une salle "Vortex", vous pouvez l'amener n'importe où. S'il est dans une salle "Vent" ou "Coup de Vent", vous devez le déplacer de deux ou trois salles selon la nature de la salle. Si vous choisissez un aventurier qui n'a aucun déplacement possible, il ne se déplace pas. L'adversaire dont l'aventurier a été ainsi déplacé doit immédiatement appliquer les effets de la salle dans laquelle il vient de pénétrer.



Rotation : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Faites pivoter une salle de l'ancre du dragon de 90 ou 180 degrés. Après la rotation, la salle ne doit pas avoir de flèche faisant face à celles des salles adjacentes. Vous pouvez faire pivoter une salle dans laquelle se trouve un aventurier.



Salle de Départ : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. S'il y a des pièces d'or dans cette salle, vous pouvez en prendre une. La salle "Départ", où les aventuriers commencent le jeu, ne peut être détruite ("Destruction") ni retirée du jeu ("Portail Magique"). Mais on peut la faire pivoter ("Rotation").



Voler à gauche : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une pièce d'or au joueur à votre gauche (s'il en a).



Voler à droite : L'effet se produit dès que votre aventurier entre dans la salle. Prenez une pièce d'or au joueur à votre droite (s'il en a).



Vortex : Lorsque vous déplacez votre aventurier pour quitter cette salle, vous pouvez le "téléporter" vers n'importe quelle autre salle de l'ancre du dragon.



Puits : On ne sait jamais, le puits est peut-être magique. Vous y jetez une pièce d'or, qui est restituée au trésor du dragon, et faites le souhait de vous retrouver hors de ce labyrinthe infernal. Autant vous le dire tout de suite, inutile de lancer un dé, ça ne marche pas, mais dans votre situation, vous ne pouvez pas ne pas essayer.



INTRODUZIONE

Drakon, l'antico drago, ha catturato un gruppo di eroi coraggiosi che si erano intrufolati nella sua tana per rubargli l'oro. Invece che mangiarli subito, Drakon ha deciso di divertirsi: l'avidità renderà libero uno degli eroi. Il drago ha mandato gli avventurieri impariti nelle sue stanze magiche coperte da folli volte, e il primo eroe che riuscirà a recuperare cinque monete d'oro dal labirinto di Drakon otterrà la libertà. Il resto della compagnia diventerà l'ingrediente principe di un buon pranzo.

OBIETTIVO DEL GIOCO

In **Drakon**, tu e ciascuno dei tuoi avversari controllate uno degli eroi rinchiusi nella tana di Drakon. Il primo giocatore che recupera cinque monete d'oro vince immediatamente la partita.

COMPONENTI:

Drakon contiene i seguenti componenti:

- **Segnalini Personaggio:** Ognuno di questi segnalini rappresenta uno dei personaggi intrappolati nella tana del drago. Ciascun giocatore sceglie uno dei personaggi che controllerà per tutta la durata del gioco.
- **Segnalini Abilità del Personaggio:** Questi segnalini vengono utilizzati esclusivamente nella variante del gioco "Eroi!". Il lato opposto di questi segnalini indica che l'abilità del personaggio è stata utilizzata.
- **Basette in plastica:** Inserite delicatamente il segnalino del personaggio nel supporto di plastica, in modo da assemblarne la pedina.
- **Stanze (tessere quadrate):** Queste tessere si uniscono tra loro per formare la mappa della tana del drago. A molte stanze sono associate delle azioni speciali che si attivano ogni volta che un personaggio muove su di loro. Queste azioni sono descritte più avanti nelle regole.
- **Monete d'Oro:** Queste sono le monete che i giocatori cercheranno di accaparrarsi nel tentativo di vincere la partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Piazza la stanza di partenza "Inizio" (quella con l'illustrazione del drago) al centro del piano di gioco.
2. Mescola le altre stanze e distribuiscine quattro, a faccia in giù, per ogni giocatore; piazza le rimanenti in una pila a fianco. Questa pila viene chiamata il Mazzo di Gioco.
3. Ogni giocatore sceglie un personaggio e lo piazza sulla stanza di partenza (non importa quale personaggio tu abbia scelto, poiché, seguendo le regole base, sono tutti uguali).
4. Sistema tutte le monete d'oro in una pila a lato dell'area di gioco. Questa pila è il Tesoro del Drago.

IL GIOCO

Scegli a caso quale giocatore comincia per primo. Non appena il turno di quel giocatore si conclude, continua il giocatore alla sua sinistra, in senso orario.

Nel tuo turno, devi scegliere tra una delle seguenti azioni:

Piazzamento: puoi piazzare una stanza, tra quelle che hai in mano, adiacente a un'altra stanza che sia già in gioco; dopo di che, peschi una nuova stanza e la aggiungi alla tua mano.

OPPURE

Movimento: puoi muovere il tuo personaggio in una stanza adiacente, poi puoi attivare l'azione speciale di quella stanza (sempre che ne sia prevista una).

REGOLE DI PIAZZAMENTO

Quando piazzhi una stanza, devi sistemarla adiacente a un'altra che sia già in gioco, ma devi evitare che le frecce delle due stanze si fronteggino (vedi l'illustrazione sul retro del regolamento come esempio di piazzamento permesso o non permesso di una stanza.)

Se non ci sono stanze disponibili nel Mazzo di Gioco, la partita continua normalmente, con l'eccezione che nessun giocatore può pescare un'altra stanza dopo averne giocata una di quelle che ha in mano.

Se non hai stanze in mano, non puoi piazzare una stanza o pescarne una dal Mazzo di Gioco. Nel tuo turno perciò puoi solo muovere il tuo personaggio. Se non puoi muovere nemmeno il personaggio, allora non puoi fare nulla e il turno passa al giocatore successivo.

Nel caso in cui nessun giocatore abbia ancora delle stanze da piazzare o sia in grado di muovere il proprio personaggio, la partita si conclude e il giocatore con il maggior numero di monete d'oro vince.

REGOLE DI MOVIMENTO

Puoi muovere il tuo personaggio solo nella direzione indicata da una delle frecce presenti nella stanza in cui si trova il personaggio. Per esempio, se il tuo personaggio si trova in una stanza con le frecce che puntano verso l'alto e il basso, puoi muovere il tuo personaggio solo in alto o in basso (dando per scontato che ci siano delle stanze adiacenti in quella direzione). Se non c'è una freccia che indica una data direzione, o non c'è una stanza adiacente in quella direzione, non puoi muovere il tuo personaggio in quel senso.

Quando muovi il tuo personaggio in una stanza, si attiva l'azione speciale (indicata dal simbolo presente sulla stanza). Le azioni speciali non si attivano più di una volta, a meno che il tuo personaggio non rientri legalmente in quella stanza durante un turno successivo.

REGOLA OPZIONALE: EROI!

Nel gioco base non ci sono differenze tra i vari personaggi che puoi controllare, ma con questa regola opzionale, i giocatori scelgono il proprio personaggio a caso, e ciascuno di loro fornisce al giocatore un'azione speciale che può essere utilizzata una sola volta durante la partita. Puoi scegliere di attivare quest'azione speciale subito prima o subito dopo aver fatto la tua azione normale (piazzare una stanza o muovere il tuo personaggio).

Usa il segnalino "Abilità del Personaggio" per ricordarti se hai già utilizzato la sua abilità speciale. Quando usi l'abilità del personaggio, ruota il segnalino a faccia in giù. Ecco la lista dei personaggi e delle loro abilità speciali:



Mago: Usando questa abilità, permetti al Mago di muoversi in una direzione che non sia indicata da nessuna freccia della stanza in cui si trova (al posto di muovere normalmente). Questa abilità non fornisce al Mago un movimento extra, ma gli permette di andare per una volta contro le regole generali per il movimento.



Barbaro: Quando il Barbaro si trova nella stessa stanza insieme a un personaggio controllato da un avversario, tu puoi usare la sua abilità per "spingere" l'avversario di una stanza, secondo una direzione valida. Perciò, il Barbaro non può spingere il personaggio di un avversario fuori da una stanza senza frecce. L'altro giocatore deve attivare l'azione speciale della stanza in cui sia stato spinto. Dopo di ciò, il Barbaro prende una stanza a caso tra quelle in mano all'avversario il cui eroe è stato spinto, e la aggiunge alle sue.



Ladro: L'utilizzo della abilità speciale del Ladro ti permette di sottrarre una moneta a un avversario il cui personaggio si trovi nella stessa stanza del Ladro (ma solo se l'avversario ha almeno una moneta).



Nano: L'utilizzo della abilità speciale del Nano ti permette di scartare immediatamente due stanze tra quelle che hai in mano e pescarne altre due dal Mazzo di Gioco.



Cavaliere: Se un avversario tenta di sottrarti una moneta, o la stai perdendo a causa dell'azione di una stanza, usa l'abilità speciale del Cavaliere per impedire la perdita di questa moneta. (Questa è l'unica abilità speciale che può essere attivata anche nel turno degli avversari. Come per tutte le altre abilità speciali, comunque, può essere utilizzata una sola volta durante la partita).



Amazzone: L'utilizzo di questa abilità speciale ti permette di muovere di un'altra stanza l'Amazzone, seguendo un percorso valido. Attiva le azioni speciali di entrambe le stanze.

VARIANTE: FUGA DALLA TANA DI DRAGONI

Se desideri giocare a **Drakon** in un modo diverso, questa variante potrebbe fare al caso tuo.

Ora, per vincere, un personaggio, dopo aver raccolto quattro monete, deve muoversi in una stanza "Chiave Universale" o "Vortice Magico", scappando così dalle grinfie del drago. Se hai quattro monete nel momento in cui muovi il tuo personaggio in una di queste due stanze, hai vinto la partita.

CARATTERISTICHE DELLE STANZE

Ecco una lista completa delle stanze con la spiegazione delle loro azioni speciali:



Stanze Vuote: Queste stanze hanno solo le frecce che indicano la direzione verso cui il tuo personaggio può dirigersi. Ci sono stanze con una, due, o tre frecce a indicare le varie uscite.



Sostituzione Magica: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Scegli una stanza tra quelle in gioco in cui non ci sia un personaggio e rimpiazzala con una di quelle che hai in mano. Tieni in mano la stanza che hai preso: puoi giocarla più avanti nel corso della partita. La nuova stanza non deve avere necessariamente le frecce orientate nello stesso modo della precedente, ma il nuovo orientamento deve essere legale (cioè, le frecce non possono fronteggiare le frecce di stanze adiacenti).



Distruggi una Stanza: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Scegli una stanza tra quelle in gioco su cui non siano presenti eroi e scartala, piazzandola in fondo al Mazzo di Gioco. La distruzione di una stanza può dividere il labirinto in due sezioni non collegate tra di loro.



Debito con Drakon: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Piazza una delle tue monete (sempre che tu ne abbia almeno una) nella stanza di partenza "Inizio".



Stanza della Mappa: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Rimuovi una stanza a caso tra quelle che compongono la mano di un avversario e aggiungila alla tua mano. D'ora in poi avrai una stanza in più per tutta la durata del gioco e il tuo avversario una in meno. Se a un giocatore vengono sottratte in questo modo tutte le stanze, non può più piazzarne durante il suo turno, e deve necessariamente muovere il suo personaggio.



Trova l'Oro: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Prendi una moneta d'oro dal Tesoro del Drago.



Tempesta di Vento: Nel prossimo turno in cui muoverai il tuo personaggio, devi muoverlo di tre stanze in una sola volta. Queste tre stanze devono seguire un percorso valido, e devi ignorare le azioni delle due stanze attraverso cui passa il tuo personaggio. Se il tuo personaggio passa attraverso una stanza "Vortice Magico" o "Chiave Universale", che non presentano frecce, considerale come se avessero delle frecce che indicano tutte le direzioni valide (ovvero, dirette verso stanze adiacenti dove non si trovino frecce in senso opposto). Non puoi spostare il tuo personaggio da questa stanza se non ci sono almeno tre stanze attraverso cui il tuo personaggio possa muoversi legalmente.



Vento Forte: Per questa stanza sono valide tutte le indicazioni previste per la stanza "Tempesta di Vento", ma in questo caso il tuo personaggio deve muoversi di sole due stanze invece di tre.



Chiave Universale: Nel prossimo turno in cui muoverai il tuo personaggio, potrà uscire da una qualsiasi delle quattro uscite di questa stanza, ignorando anche le frecce disposte in senso contrario delle stanze adiacenti. Questa azione speciale vale solo per questa stanza. La Chiave Universale non è qualcosa che puoi portare con te.



Globo del Controllo Mentale: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Muovi il personaggio di un avversario come se fosse lui stesso a muovere il suo personaggio, compiendo una mossa legale. Se questo personaggio si trova in una stanza "Vortice Magico", puoi muoverlo in una stanza qualunque tra quelle in gioco. Se il personaggio si trova in una stanza "Tempesta di Vento" o "Vento Forte", devi muoverlo rispettivamente di tre o due stanze. Se non ci sono percorsi validi, non puoi muovere quel personaggio. Dopo aver mosso il personaggio, il giocatore che lo controlla deve attivare l'abilità speciale della stanza dove si trova ora il suo personaggio.



Ruota una Stanza: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Ruota una stanza tra quelle in gioco in una qualsiasi direzione (90° o 180°), tenendo conto che la nuova direzione deve essere legale (cioè, le frecce non possono puntare verso altre frecce di stanze adiacenti). Puoi ruotare anche una stanza in cui si trovi un personaggio.



Inizio: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Se ci sono delle monete nella stanza "Inizio", ne puoi prendere una. La stanza "Inizio" non può essere distrutta con l'azione speciale "Distruggi una Stanza" o rimossa dal gioco con l'azione "Sostituzione Magica". Può però essere ruotata con l'azione "Ruota una Stanza". (Questa è la stanza da cui partono tutti i personaggi controllati dai giocatori all'inizio della partita).



Ruba una Moneta (sinistra): Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Sottrai una moneta dal giocatore alla tua sinistra, ma solo se possiede almeno una moneta.




Ruba una Moneta (destra): Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Sottrai una moneta dal giocatore alla tua destra, ma solo se possiede almeno una moneta.

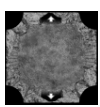
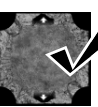


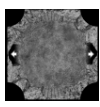
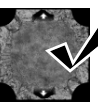
Vortice Magico: Il prossimo turno in cui muoverai il tuo personaggio, puoi muoverlo in una qualunque stanza tra quelle in gioco.

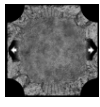



Pozzo dei Desideri: Questa azione si attiva non appena il tuo personaggio entra nella stanza. Elimina una delle tue monete (sempre che tu ne abbia almeno una) e aggiungila al Tesoro del Drago.

 **English**


Legal Placement  

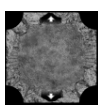
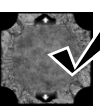
Legal Placement  

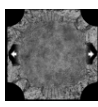
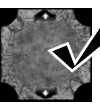
Illegal Placement  

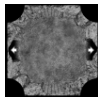

Credits
Design: Tom Jolly
Graphic Design: Brian Schomburg and Ian Hoegfelt
Cover: Scott Schomburg
Illustration: Brian Schomburg
Editing: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, & Greg Benage

Published by FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No parts of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

 **Deutsche**


Richtiges Legen  

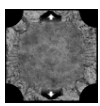
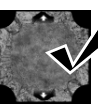
Richtiges Legen  

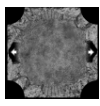
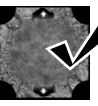
Falsches Legen  

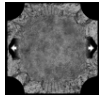

Spielentwurf von Tom Jolly
Grafikentwurf von Brian Schomburg und Ian Hoegfelt
Künstlerische Gestaltung von Scott Schomburg
Herausgegeben von Darrell Hardy, Christian T. Petersen & Greg Benage
Deutsche Übersetzung von Ferdinand Köther

Veröffentlicht von FANTASY FLIGHT GAMES
 Dänische Übersetzung von Christian T. Petersen & Anders M. Petersen ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt oder Teile davon dürfen nur mit besonderer Genehmigung des Verlages reproduziert werden.

 **Dansk**


Gyldig Placering  

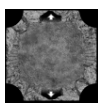
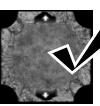
Gyldig Placering  

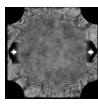
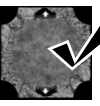
Ugyldig Placering  

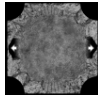

Credits
Design: Tom Jolly
Graphic Design: Brian Schomburg and Ian Hoegfelt
Cover: Scott Schomburg
Illustration: Brian Schomburg
Editing: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, & Greg Benage
Danish Translation: Anders M. Petersen & Chris Petersen

Published by FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No parts of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

 **Français**


Poses Autorisée  

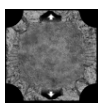
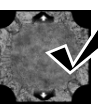
Poses Autorisée  

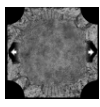
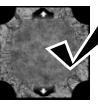
Poses Non-autorisée  

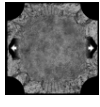

Crédits
Auteurs : Tom Jolly
Mise en page : Brian Schomburg & Ian Hoegfelt
Dessins : Scott Schomburg
Édition : Darrell Hardy, Christian T. Petersen et Greg Benage
Traduction : Frédéric Bizet & Bruno Faidutti

Publié par de Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © 2002. Tous droits réservés. Aucun élément de ce jeu ne peut être reproduit sans l'autorisation de l'éditeur.

 **Norske**


Gyldig Plassering  

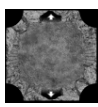
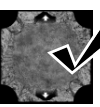
Gyldig Plassering  

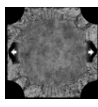
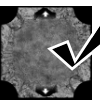
Ugyldig Plassering  

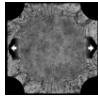

Credits
Design: Tom Jolly
Graphic Design: Brian Schomburg and Ian Hoegfelt
Cover: Scott Schomburg
Illustration: Brian Schomburg
Editing: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, & Greg Benage
Norwegian Translation: Tom S. Aukner

Published by FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No parts of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

 **Italiano**


Piazzamento Permesso  

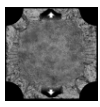
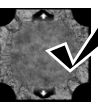
Piazzamento Permesso  

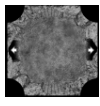
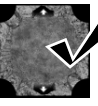
Piazzamento Non-permesso  

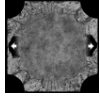

Credits
Design: Tom Jolly
Graphic Design: Brian Schomburg and Ian Hoegfelt
Copertina: Scott Schomburg
Illustrazioni: Brian Schomburg
Supervisione: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, & Greg Benage
Traduzione Italiana: Alessandro Bordin

Published by FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No parts of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

 **Svenska**

Tillåten Placering  

Tillåten Placering  

Otillåten Placering  

Credits
Design: Tom Jolly
Graphic Design: Brian Schomburg and Ian Hoegfelt
Cover: Scott Schomburg
Illustration: Brian Schomburg
Editing: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, & Greg Benage
Swedish Translation: Michael Bergström

Published by FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No parts of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

Also available from Fantasy Flight!

Reiner Knizia's

Kingdoms

