

DRAGONWOOD™

EIN SPIEL VOLL GLÜCK & WAGEMUT

SPIELANLEITUNG

Inhalt

- 64 Abenteuer-Karten (Abenteurer mit den Zahlen von 1-12 in 5 Farben; plus 4 Glückskäfer)
- 42 Dragonwood-Karten
- 2 Kurzanleitungen
- 6 Würfel (jeweils mit den Zahlen 1, 2, 2, 3, 3, 4)



STORY UND ZIEL DES SPIELS

Ihr seid Abenteurer auf dem Weg durch den verzauberten Wald von Dragonwood. Ihr spielt Karten aus, um Würfel zu bekommen. Und mit diesen Würfeln besiegt ihr eine Reihe von grimmigen Kreaturen oder sammelt magische Gegenstände ein, die euch auf eurem Weg zu möglichst vielen Siegpunkten helfen können. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

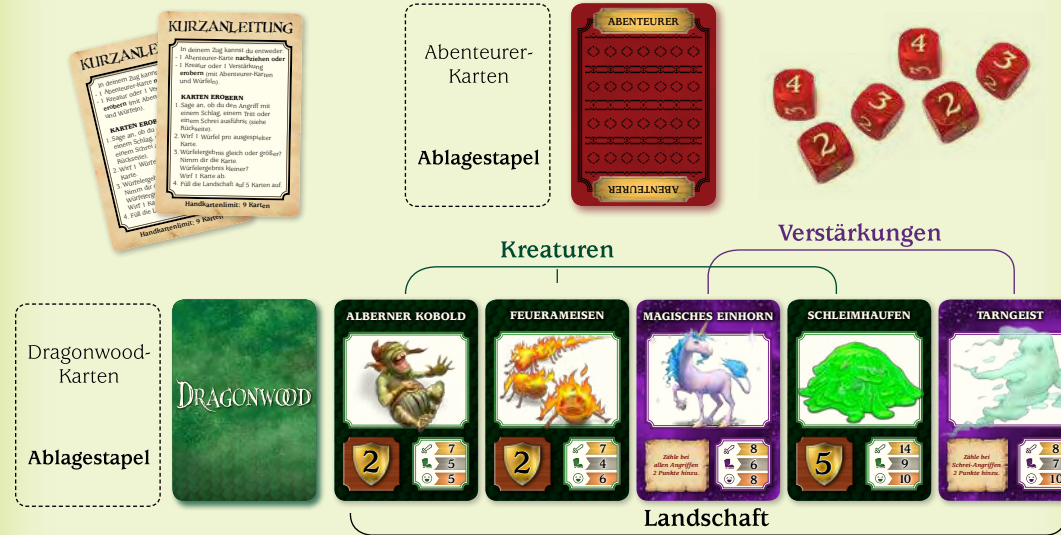
SPIELVORBEREITUNG

Legt die beiden Kurzanleitungen beiseite und teilt die restlichen Karten nach ihren Rückseiten in 2 Stapel auf. Aus den **Dragonwood-Karten** (grüne Rückseite) sucht ihr die beiden Drachen heraus (Feuer- und Wasserdrachen) und legt sie beiseite. **Die restlichen Dragonwood-Karten mischt ihr und legt einige davon – je nach Spielerzahl – verdeckt zurück in die Spielschachtel:**



Mischt die beiden Drachen in die untere Hälfte der Dragonwood-Karten ein.

Mischt die **Abenteurer-Karten** (rote Rückseite) und gebt jedem Spieler 5 Karten in die Hand. Die restlichen Abenteuer-Karten legt ihr als verdeckten Stapel neben den Dragonwood-Stapel. Erhält ein Spieler dabei einen Glückskäfer, mischt er ihn wieder in den Stapel ein und nimmt sich einen neuen Abenteurer. Legt die 6 Würfel und die Kurzanleitungen bereit.



SPIELBEGINN

Wer als Letztes in einem Wald spazieren war, beginnt. Die übrigen Spieler folgen einzeln im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, zieht entweder eine Abenteuer-Karte vom Stapel oder er versucht, 1 Karte der Landschaft zu erobern:

1. Karte nachziehen:

Nimm die Karte auf die Hand und sage laut „Fertig!“. So wissen die übrigen Spieler, dass dein Zug vorbei ist. **Achtung: Du darfst höchstens 9 Karten auf der Hand haben (exklusive Verstärkungen).** Wenn du 9 Karten hast und 1 Karte nachziehen möchtest, musst du nach dem Ziehen 1 Karte aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen.

Hinweis: Dies gilt auch für die Ereigniskarte Sommertag.

Glückskäfer:

Wenn du einen Glückskäfer ziehst, lege ihn auf den Ablagestapel und ziehe zwei weitere Karten. Auch hierbei gilt das 9-Karten-Handlimit.

Wenn der Stapel mit Abenteuer-Karten leer ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel auf den Tisch.



DIE DRAGONWOOD-KARTEN

KREATUREN (grüner Hintergrund)

Die meisten Dragonwood-Karten sind Kreaturen, denn das Hauptziel des Spiels ist es, sie zu besiegen und dadurch Siegpunkte zu sammeln. Die Siegpunkte seht ihr unten links auf den Kreaturen-Karten (zum Beispiel bekommt man für das „Wolfsrudel“ 3 Siegpunkte). Die Kampfstärke findet ihr unten rechts. Das Schwert ist ein Schlag, der Stiefel steht für einen Tritt und das Gesicht zählt für einen Schrei (siehe dazu auch den Abschnitt „Karten erobern“). Einige Kreaturen sind einfacher zu besiegen als andere, je nach der Angriffsart. Zum Beispiel ist das „Wolfsrudel“ mit einem Schrei sehr schwer zu besiegen und gegen die „Feuerameisen“ gewinnt ihr leichter mit einem Tritt.



VERSTÄRKUNGEN (violetter Hintergrund)

Verstärkungen bringen keine direkten Siegpunkte, sie erleichtern aber das Besiegen von Kreaturen. Zum Beispiel kannst du mit dem „Silberschwert“ 2 Kampfpunkte bei jedem Schlag-Angriff addieren. Wenn nichts anderes auf der Karte steht, behältst du die Verstärkungen bis zum Spielende und kannst sie in jedem Zug benutzen. Du kannst auch mehrere Verstärkungen gleichzeitig besitzen und benutzen. Die benötigten Kampfpunkte, um eine Verstärkung zu erobern, stehen unten rechts und ihre Eroberung funktioniert wie bei den Kreaturen.



EREIGNISSE (oranger Hintergrund)

Ereignisse wirken **sofort** und betreffen alle Spieler. Wird ein Ereignis gezogen, lest ihr den Text laut vor, befolgt die Anweisungen und legt die Karte dann auf den Dragonwood-Ablagestapel. Füllt die Landschaft mit einer weiteren Dragonwood-Karte vom Stapel wieder auf. Bei einem „Gewitter“ muss zum Beispiel jeder Spieler 1 Abenteuer-Karte abgeben. Hat dies jeder Spieler getan, legt ihr die Gewitter-Karte auf den Dragonwood-Ablagestapel und füllt die Landschaft wieder auf 5 Karten auf.



2. Karte erobern – die 3 Angriffsarten



SCHLAG

Eine Zahlenreihe in beliebiger Farbe





TRITT

Karten mit derselben Zahl





SCHREI

Karten mit der gleichen Farbe



Du sagst an, welche Kreatur oder welche Verstärkung du mit welcher Angriffsart erobern möchtest. Und zeigst die Karten vor, die du dafür benutzt (einschließlich der Verstärkungen), indem du sie offen vor dir ablegst. Dann nimmst du dir **1 Würfel pro Karte**, die du abgelegt hast, und würfelst.

Beispiel: „Ich greife die Feuerameisen an, mit einem Schrei!“
Wenn du 4 Karten gespielt hast, würfelst du mit 4 Würfeln.



Du vergleichst dein Würfelergbnis (plus eventuelle Verstärkungen) mit dem Wert auf der Karte, der für diese Angriffsart benötigt wird, um die Kreatur zu besiegen bzw. die Verstärkung zu erobern. Die Zahl neben dem Schwert ist die benötigte Punktzahl bei einem Schlag, die Zahl neben dem Stiefel gilt für einen Tritt und die Zahl neben dem Gesicht benutzt du für einen Angriff mit einem Schrei. Du erobert die Karte, wenn dein Würfelergbnis **gleich oder höher** ist als die entsprechende Zahl auf der Karte.

Hinweis: Verstärkungen können nicht mithilfe einer Verstärkung erobert werden.

SIEGPUNKTE



SCHLAG
TRITT
SCHREI



Beispiel:
Würfelergbnis 9.
Besiegt die Karte mit einem Tritt, aber verliert gegen die Karte mit einem Schlag oder einem Schrei.

KREATUREN & VERSTÄRKUNGEN EROBERN



Wenn du eine Kreatur/Verstärkung erobert, nimmst du sie aus der Landschaft. Ist es eine Kreatur, legst du sie verdeckt auf einen Siegpunktstapel vor dir. Erobert du jedoch eine Verstärkung, legst du die Karte offen vor dich ab (Diese Karte kann für den Rest des Spiels benutzt werden oder nur einmalig, wenn dies so auf der Karte steht.)

Danach legst du alle ausgespielten Abenteuer-Karten auf den Ablagestapel. Besiegt du die Kreatur/Verstärkung nicht, bleibt die Karte in der Landschaft liegen. Nimm deine benutzten Abenteuer-Karten wieder auf die Hand und lege als Strafe 1 Karte von deiner Hand auf den Ablagestapel. Dies muss keine der Karten sein, mit denen du angegriffen hast.

Hinweise zum Erobern:

- Verstärkungen dürfen nicht benutzt werden, um andere Verstärkungen zu erobern.
- Du kannst immer eine einzelne Karte benutzen und mit ihr 1 Würfel bekommen. Mit welcher Angriffsart du damit angreifst, darfst du frei entscheiden.
- Du darfst pro Zug nur 1 Kreatur oder 1 Verstärkung angreifen.
- Du darfst höchstens mit 6 Würfeln würfeln.



AUFFÜLLEN DER LANDSCHAFT

Wenn du eine Karte erobert hast, decke eine neue Karte vom Dragonwood-Stapel auf und lege sie an deren Stelle (bis keine Karten mehr im Stapel sind). Ziehst du dabei ein **Ereignis**, lies den Text vor, **befolge die Anweisungen sofort** und lege die Karte dann auf den Ablagestapel. Dann ziehst du eine weitere Karte und ergänzt die Landschaft auf 5 Karten, damit ist dein Zug beendet.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn entweder:



2x



... beide Drachen besiegt sind oder der Abenteuer-Stapel zweimal durchgespielt ist. (In diesem Fall hat jeder Spieler noch einen Zug.)

Danach zählen alle Spieler die Siegpunkte auf den von ihnen eroberten Kreaturen zusammen. Unabhängig von den Siegpunkten gibt es noch **3 Sonderpunkte** für den Spieler, der die **meisten Kreaturen erobert** hat (bei einem Unentschieden gibt es 2 Siegpunkte für alle Beteiligten). Der Spieler mit den **insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt**. Bei einem Unentschieden hat der Spieler gewonnen, der am meisten Kreaturen erobert hat. Besteht auch dann noch ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, der als Letztes in der Startrunde an der Reihe war.

VARIANTEN

Kürzeres Spiel:

Legt vor dem Start mehr Dragonwood-Karten beiseite.

Längeres Spiel:

Legt vor dem Start weniger Dragonwood-Karten beiseite.

Einfache Spielvorbereitung:

Mischt alle Dragonwood-Karten, ohne die beiden Drachen in die untere Hälfte einzumischen. Das Spielende ist entweder erreicht, wenn der Abenteuer-Stapel zweimal durchgespielt wurde, oder wenn der zweite Drachen aufgedeckt wird, je nachdem, was früher passiert.

Für Fortgeschrittene:

Legt bei Spielbeginn 2 offene Abenteuer-Karten neben den Abenteuer-Stapel. Möchtest du in deinem Zug nachziehen, darfst du entweder eine der offenen Karten nehmen oder eine verdeckte vom Stapel. Nimmst du eine offene Karte, ersetze sie durch eine aufgedeckte Karte vom Abenteuer-Stapel. Deckst du einen Glückskäfer auf, lege ihn in die Spielschachtel zurück und decke eine neue Karte auf.

Drachenzauber:

Als zusätzliche Möglichkeit, die beiden Drachen zu besiegen, kommt der Drachenzauber ins Spiel: Sammle 3 Abenteuer in der gleichen Farbe, die zusätzlich auch direkt aufeinander folgende Zahlen (z.B. 3, 4, 5 in rot, siehe Abbildung) haben. Mit so einer Kombination kannst du ausnahmsweise den Drachen besiegen, dafür musst du aber auf den dritten Würfel verzichten und darfst nur 2 Würfel werfen. Schaffst du damit 6 oder mehr Würfelpunkte, hast du den Drachen besiegt! Schaffst du das nicht, musst du allerdings 2 Karten als Strafe ablegen.



Game Factory Version:

© 2018 Game Factory

Autor: Darren Kisgen

Illustration: Chris Beatrice

Redaktion: Rolf Mutter

Übersetzung: Jürgen Valentiner-Branth



Under license from Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 32
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de

Carletto AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

