

WETTFLUG ZUR DRACHENINSEL

Ravensburger® Spiele Nr. 23 399 1

Ein Wettlaufspiel für 2–4 mutige
Drachenreiter ab 6 Jahren.

Inhalte:

- 3 große Insel-Tafeln: Wikingerdorf,
Trainings-Camp, Dracheninsel
- 20 bunte Inseln
- 4 Drachenreiter-Figuren + Aufsteller
- 1 Drachenkarte „Der Brüllende Tod“
- 32 Inselkarten
- 15 Goldmünzen



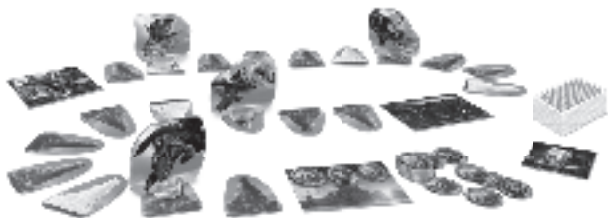
Die Drachenreiter Hicks, Astrid, Rotzbacke und Fischbein wollen mit ihren Drachen Ohnezahn, Sturmpfeil, Hakenzahn und Fleischklops auf die umliegenden Inseln fliegen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Leider machen sie eine schreckliche Entdeckung: Der „Brüllende Tod“ streunt umher... Er ist auf der Suche nach dem Drachenschatz und verwüstet dabei viele der kleinen Inseln. Hicks und seine Freunde machen sich auf den Weg zur Dracheninsel, um den dort versteckten Schatz vor dem „Brüllenden Tod“ in Sicherheit zu bringen. Schaffen es die mutigen Wikinger, die Dracheninsel vor dem „Brüllenden Tod“ zu erreichen und den Drachenschatz zu retten?

Ziel der Drachenreiter ist es, die Dracheninsel zu erreichen, um den Drachenschatz zu retten.

Ziel des Drachen „Brüllender Tod“ ist es, die Drachenreiter daran zu hindern, die Dracheninsel zu erreichen, damit er den Drachenschatz erbeuten kann.

Vorbereitung

Löst vorsichtig die Insel-Tafeln, die kleinen Inseln, Spielfiguren und Goldmünzen aus den Stanztafeln. Legt die Inseln als Parcours aus: Start ist das Wikingerdorf, danach folgen 10 bunte Inseln und das Trainings-Camp; dann die übrigen 10 bunten Inseln und als Ziel die Dracheninsel. Achtet darauf, dass die Farben der kleinen, bunten Inseln gleichmäßig verteilt sind. Legt 3 Goldmünzen auf die Dracheninsel.



Jeder wählt eine Drachenreiter-Figur, steckt diese in einen Aufsteller und stellt sie auf das Wikingerdorf. Pro Spielrunde spielt ein Spieler den „Brüllenden Tod“: Dieser Spieler stellt seine Drachenreiter-Figur beiseite und nimmt sich dafür die „Brüllende Tod“-Karte.

Zuletzt mischt ihr die Inselkarten und verteilt 3 Karten verdeckt an jeden Drachenreiter. Die restlichen Inselkarten legt ihr verdeckt als Nachziehstapel bereit: Spielen 3 Drachenreiter legt ihr alle übrigen Inselkarten auf den Nachziehstapel, seid ihr 2 Drachenreiter liegen 18 Inselkarten auf dem Stapel und bei einem Drachenreiter enthält der Nachziehstapel nur 10 Inselkarten.

Der Wettflug beginnt!

Alle Drachenreiter legen gleichzeitig eine ihrer 3 Inselkarten verdeckt vor sich ab. Der „Brüllende Tod“ überlegt währenddessen still für sich, welche der bunten Inseln er angreifen wird: Die rote, grüne, weiße oder die graue Insel? Die Insel nämlich, die der „Brüllende Tod“ gerade angreift, ist für die Drachenreiter tabu! Haben alle Drachenreiter ihre Inselkarte abgelegt, fragen sie den „Brüllenden Tod“: „Welche Insel wirst du angreifen?“ Der „Brüllende-Tod“-Spieler nennt nun laut die Farbe der Insel, die er angreifen möchte, z. B.: „Ich greife die rote Insel an!“

Jetzt decken alle Drachenreiter die abgelegten Inselkarten auf: Alle Drachenreiter, die **nicht die gleiche Farbe** gelegt haben, die der „Brüllende Tod“ genannt hat, dürfen mit ihrer Spielfigur auf die nächstliegende Insel ihrer gewählten Farbe ziehen. Alle Drachenreiter, die eine Inselkarte in der **gleichen Farbe** gelegt haben, die der „Brüllende Tod“ genannt hat, können nicht voranziehen und bleiben einfach stehen. Die abgelegten Inselkarten werden beiseite gelegt. Alle Drachenreiter bekommen eine neue Karte vom Nachziehstapel.

*(Beispiel: Der Brüllende Tod wird die rote Insel angreifen: Alle Drachenreiter, die **keine** rote Inselkarte ausgespielt haben, dürfen auf die Insel voranziehen, die ihrer ausgespielten Farbe entspricht. Drachenreiter, die eine rote Inselkarte ausgespielt haben, bleiben stehen.)*

Beim Trainings-Camp müssen alle Drachenreiter einen Zwischenstopp einlegen, daher sind hier alle 4 Farben abgebildet.

Eine Spielrunde endet, sobald zwei Drachenreiter die Dracheninsel erreicht haben. In diesem Fall konnten die Drachenreiter den „Brüllenden Tod“ überlisten und haben den Drachenschatz gerettet! Zur Belohnung erhält der Drachenreiter, der die Dracheninsel als erster erreicht hat zwei Goldmünzen, der zweite Drachenreiter erhält eine Goldmünze.

Erreichen zwei Spieler gleichzeitig als erste die Dracheninsel, bekommen beide zwei Goldmünzen. Kommen zwei Spieler gleichzeitig als zweite ins Ziel, bekommen beide eine Goldmünze.

Die Spielrunde endet auch, wenn alle Inselkarten ausgespielt sind und der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Hat zu diesem Zeitpunkt kein Drachenreiter die Dracheninsel erreicht, erbeutet der „Brüllende Tod“ alle 3 Goldmünzen. Hat zumindest ein Drachenreiter die Dracheninsel erreicht, erhält dieser zwei Goldmünzen, der „Brüllende Tod“ erhält eine Goldmünze.

Beim Spiel mit zwei Spielern, gibt es nur einen Drachenreiter. In diesem Fall endet die Spielrunde, sobald der Drachenreiter die Dracheninsel erreicht hat. Er bekommt alle 3 Goldmünzen. Die Spielrunde endet auch, wenn alle Inselkarten ausgespielt sind. Ist der Drachenreiter dann noch nicht auf der Dracheninsel angekommen, erbeutet der „Brüllende Tod“ alle 3 Goldmünzen.

Es werden so viele Runden gespielt, dass jeder Mitspieler einmal der „Brüllende Tod“ sein darf. Erst dann werden die gesammelten Goldmünzen gezählt: Es **gewinnt** der Spieler, der die meisten Goldmünzen ergattern konnte.

Profi-Variante

Das Spiel verläuft wie zuvor beschrieben. Jedoch muss der Spieler, der eine Inselkarte in der Farbe ausgespielt hat, die der „Brüllende Tod“ genannt hat, zurückziehen; und zwar bis zur nächsten farbgleichen Insel.

(Beispiel: Der „Brüllende Tod“ nennt die weiße Insel. Wer eine weiße Inselkarte ausgespielt hat, muss nun zurückziehen auf die nächste weiße Insel auf dem Spielparcours.)

Das kann auch das Wikinger-Dorf oder das Trainings-Camp sein, wo alle Farben abgebildet sind. Wer jedoch einmal das Trainings-Camp erreicht hat, muss nicht weiter zurückziehen. Steht ein Spieler also auf dem Trainings-Camp und hat die „falsche“ Karte ausgespielt, bleibt er einfach hier stehen.

SAUVEZ LE TRÉSOR DES DRAGONS !

Jeux Ravensburger® n° 23 399 1

Un jeu de parcours pour 2 à 4 courageux
chevaucheurs de dragons à partir de 6 ans.

Contenu :

- 3 grandes plaques Île : Le village viking,
le camp d'entraînement et l'île des dragons
- 20 îles de couleur
- 4 chevaucheurs de dragons + 4 socles
- 1 carte Dragon « Hurlement Mortel »
- 32 cartes Île
- 15 pièces d'or



Les chevaucheurs de dragons Harold, Astrid, Rustik et Varek, montés sur leurs dragons Krokmu, Tempête, Croche-fer et Bouledogre, survolent toutes les îles environnantes pour s'assurer que tout va bien. Ils font malheureusement une terrible découverte : le dragon « Hurlement Mortel » rôde ! À la recherche du trésor des dragons, il réduit en cendres de nombreuses petites îles. Harold et ses amis prennent la direction de l'île des dragons pour mettre à l'abri le trésor qui s'y trouve avant qu'il ne s'en empare. Les courageux vikings réussiront-ils à atteindre l'île des dragons avant lui et à sauver le trésor ?

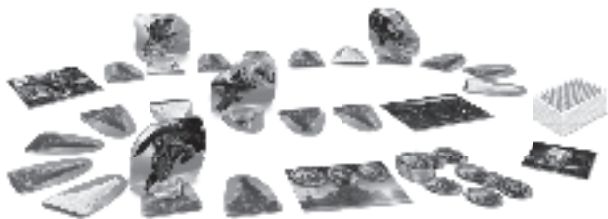
Le but des chevaucheurs de dragons consiste à atteindre l'île des dragons pour sauver le trésor des dragons.

Le but du dragon « Hurlement Mortel » consiste à empêcher les chevaucheurs de dragons d'atteindre l'île pour s'emparer du trésor.

Mise en place

Détachez soigneusement les plaques Île, les petites îles, les pions et les pièces d'or des planches prédécoupées. Formez un parcours avec les îles : le village viking est la case Départ, puis viennent 10 îles de couleur et le camp d'entraînement ; ajoutez ensuite les 10 autres îles de couleur et enfin l'île des dragons comme case d'arrivée.

Veillez à bien mélanger les couleurs des petites îles. Placez 3 pièces d'or sur l'île des dragons.



Chaque joueur choisit un pion Dragon qu'il insère dans un socle, avant de le placer sur le village viking. À chaque manche, un joueur différent joue le rôle de « Hurlement Mortel » : il met alors son dragon de côté et prend la carte « Hurlement Mortel ».

Enfin, mélangez les cartes Île et distribuez-en 3 à chaque chevaucheur de dragon. Les cartes Île restantes forment une pioche, face cachée. À 3 chevaucheurs de dragons, gardez toutes les cartes Île restantes dans la pioche ; à 2 chevaucheurs de dragons, gardez 18 cartes Île dans la pioche et à 1 seul chevaucheur de dragon, seulement 10 cartes Île.

La course contre la montre commence !

Tous les chevaucheurs de dragons posent une de leurs 3 cartes île, face cachée, devant eux. Pendant ce temps-là, « Hurlement Mortel » choisit secrètement quelle couleur d'île il a l'intention d'attaquer : rouge, verte, blanche ou grise ? L'île choisie par « Hurlement Mortel » devient alors interdite aux chevaucheurs de dragons pour ce tour ! Lorsque tous les chevaucheurs de dragons ont posé leur carte, ils demandent à « Hurlement Mortel » quelle île il attaque. Il annonce alors à voix haute la couleur d'île choisie : « J'attaque l'île rouge », par exemple.

Tous les chevaucheurs de dragons dévoilent alors la carte Île qu'ils ont posée. Tous ceux qui n'ont **pas joué la couleur choisie** par « Hurlement Mortel » peuvent avancer leur pion jusqu'à la prochaine île correspondant à la couleur qu'ils ont jouée. Tous ceux qui ont joué une île de la **même couleur** que « Hurlement Mortel » ne peuvent pas avancer et restent simplement là où ils sont. Les cartes Île jouées sont mises de côté. Tous les chevaucheurs de dragon piochent une nouvelle carte.

(Exemple : « Hurlement Mortel » veut attaquer l'île rouge. Tous les chevaucheurs de dragons qui n'ont pas joué de carte île rouge peuvent avancer jusqu'à la prochaine île correspondant à la couleur de leur carte. Les chevaucheurs de dragons qui ont joué une carte île rouge restent sur place.)

Tous les chevaucheurs de dragons doivent obligatoirement faire une pause au camp d'entraînement : c'est pourquoi les quatre couleurs y sont représentées.

Une manche est terminée dès que deux chevaucheurs de dragons ont atteint l'île des dragons. Ils ont alors réussi à tromper « Hurlement Mortel » et à sauver le trésor des dragons.

En récompense, le premier chevaucheur de dragon à avoir atteint l'île des dragons gagne 2 pièces d'or ; le second, 1 pièce.

Si deux joueurs atteignent ensemble les premiers l'île des dragons, chacun d'eux gagne 2 pièces d'or. S'il y a deux ex æquo pour la seconde place, chacun d'eux gagne 1 pièce d'or.

La manche est également terminée si toutes les cartes Île ont été jouées et que la pioche est épuisée. Si aucun chevaucheur de dragon n'a encore atteint l'île à ce moment-là, « Hurlement Mortel » s'empare des 3 pièces d'or. Si un seul chevaucheur de dragon a atteint l'île, celui-ci gagne 2 pièces d'or et « Hurlement Mortel » 1 pièce d'or.

À 2 joueurs, il n'y a qu'un chevaucheur de dragon. Dans ce cas, la manche s'arrête dès qu'il atteint l'île des dragons ; il gagne les 3 pièces d'or. La manche s'arrête également si toutes les cartes Île ont été jouées. Si le chevaucheur de dragons n'a alors pas encore atteint l'île des dragons, « Hurlement Mortel » s'empare des 3 pièces d'or.

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs pour que chacun puisse jouer le rôle de « Hurlement Mortel ». À la fin, chacun compte le nombre de pièces gagnées : **le vainqueur** est celui qui en totalise le plus.

Règle avancée

Le jeu se déroule comme expliqué précédemment, à une exception : le joueur qui joue une carte Île de la même couleur que celle annoncée par « Hurlement Mortel » doit reculer jusqu'à la précédente île de la couleur correspondante.

(Exemple : « Hurlement Mortel » a annoncé « île blanche ». Le joueur qui a joué une carte Île blanche doit alors reculer jusqu'à l'île blanche précédente du parcours.)

Un joueur doit parfois reculer jusqu'au village viking ou jusqu'au camp d'entraînement où toutes les couleurs sont représentées. Cependant, celui qui a atteint le camp d'entraînement n'est pas obligé de reculer davantage. Si un joueur se trouve au camp d'entraînement et joue la « mauvaise » carte, il reste simplement là où il est.

SALVA IL TESORO!

Gioco Ravensburger® n° 23 399 1

Una gara mozzafiato per 2 – 4 coraggiosi cavalieri di draghi dai 6 anni in su.

Contenuto:

- 3 tavole-isola grandi: villaggio vichingo, campo di addestramento, Isola dei draghi
- 20 isolotti colorati
- 4 pedine-cavaliere di draghi + piedistallo
- 1 carta-drago Morte Urlante
- 32 carte-isola
- 15 monete d'oro



I cavalieri di draghi Hiccup, Astrid, Moccioso e Gambadipesce, insieme ai loro draghi Sdentato, Tempestosa, Zannacurva e Muscolone, vogliono raggiungere in volo le isole vicine per controllare che sia tutto in ordine. Purtroppo fanno una terribile scoperta: il drago Morte Urlante si aggira da quelle parti alla ricerca del tesoro dei draghi e sta distruggendo tutti gli isolotti.

Hiccup e i suoi amici devono raggiungere l'Isola dei draghi per mettere al sicuro il tesoro nascosto che Morte Urlante vuole rubare. Riusciranno i coraggiosi vichinghi ad arrivare per primi sull'Isola dei draghi e a salvare il tesoro?

Obiettivi dei cavalieri di draghi:

raggiungere l'Isola dei draghi e salvare il tesoro.

Obiettivi di Morte Urlante:

impedire ai cavalieri di draghi di raggiungere l'isola dei draghi e rubare il tesoro.

Preparazione

Staccate con cautela le tavole-isola, gli isolotti, le pedine e le monete d'oro dalla tavola prefustellata. Disponete le isole formando il seguente percorso: la partenza è il villaggio vichingo, poi seguono 10 isole colorate, quindi il campo di addestramento e poi le altre 10 isole colorate; infine, l'obiettivo: l'Isola dei draghi. Fate attenzione: in base al loro colore, suddividete gli isolotti in modo regolare. Mettete 3 monete d'oro sull'Isola dei draghi.



Ogni giocatore sceglie una pedina-cavaliere di draghi, la inserisce nel piedistallo e la mette sul villaggio vichingo. Durante ogni partita, a turno, uno dei giocatori deve fare la parte di Morte Urlante. Questo giocatore, che non utilizzerà la propria pedina-cavaliere di draghi, deve prendere la carta-drago Morte Urlante. Infine, mescolate le carte-isola e distribuitene, coperte, 3 a ogni cavaliere di draghi. Riunite in un mazzo le restanti carte-isola e mettetelo sul tavolo, coperto: questo sarà il mazzo dal quale pescare. Se al gioco partecipano 3 cavalieri di draghi, utilizzate tutte le restanti carte come mazzo dal quale pescare. Se invece partecipano 2 cavalieri di draghi, il mazzo deve essere composto da 18 carte-isola, e, con 1 solo cavaliere, da 10 carte-isola.

La gara di volo comincia!

Tutti i cavalieri di draghi mettono, contemporaneamente, una delle loro 3 carte-isola davanti a sé, coperta. Nel frattempo, Morte Urlante decide in silenzio quale isola colorata attaccare: la rossa, la verde, la bianca, oppure la grigia? I cavalieri di draghi non possono recarsi sull'isola attaccata da Morte Urlante! Dopo aver messo la propria carta-isola davanti a sé, i cavalieri di draghi devono domandare a Morte Urlante: "Quale isola attacchi?". Il giocatore-Morte Urlante può quindi rivelare ad alta voce il colore dell'isola che vuole distruggere, es.: "Attacco l'isola rossa!"

A questo punto, tutti i cavalieri di draghi devono scoprire la propria carta-isola posta davanti a sé. I cavalieri di draghi che **non hanno scoperto lo stesso colore** scelto da Morte Urlante possono muovere la propria pedina sull'isola più vicina del colore corrispondente alla loro carta. I cavalieri di draghi che hanno scoperto la carta-isola dello **stesso colore** scelto da Morte Urlante, non possono procedere, devono quindi restare nel punto in cui si trovano. Mettete le carte scoperte da parte. A tutti i cavalieri di draghi viene distribuita una nuova carta dal mazzo.

(Esempio: Morte Urlante ha scelto di attaccare l'isola rossa. I cavalieri di draghi che non hanno scoperto l'isola rossa, possono avanzare per raggiungere l'isola che corrisponde al colore da loro scoperto. I cavalieri di draghi che hanno scoperto la carta con l'isola rossa, restano dove sono).

Al campo di addestramento, tutti i cavalieri di draghi devono fare una tappa intermedia, per questo motivo, sono raffigurati tutti e 4 i colori.

La partita termina, quando due cavalieri di draghi riescono a raggiungere l'Isola dei draghi. In questo caso, i cavalieri sono riusciti a precedere Morte Urlante e a salvare così il tesoro dei draghi! Il cavaliere di draghi che ha raggiunto per primo l'Isola dei draghi riceve in premio due monete d'oro. Il cavaliere di draghi che è arrivato secondo, riceve una moneta d'oro. Se due giocatori raggiungono contemporaneamente per primi l'Isola dei draghi, entrambi riceveranno due monete d'oro. Se due giocatori raggiungono contemporaneamente per secondi l'Isola dei draghi, entrambi ne riceveranno una.

La partita termina anche quando tutte le carte-isola sono state giocate e il mazzo si è esaurito. In questo caso, se nessun cavaliere di draghi è riuscito a raggiungere l'Isola dei draghi, Morte Urlante vince tutte e 3 le monete d'oro. Se, però, l'isola dei draghi è stata raggiunta almeno da un cavaliere, questo conquisterà due monete d'oro, mentre Morte Urlante ne riceverà una.

Se a giocare siete in due, il cavaliere di draghi sarà uno solo. In questo caso, la partita termina non appena il cavaliere di draghi raggiunge l'Isola dei draghi. A lui vanno tutte e 3 le monete d'oro. La partita termina anche quando tutte le carte-isola sono esaurite. In questo caso, se il cavaliere di draghi non è ancora riuscito a raggiungere l'Isola dei draghi, Morte Urlante conquista tutte e 3 le monete d'oro. Ogni giocatore deve fare almeno una volta la parte di Morte Urlante: da questo dipende il numero delle partite da giocare. Dopodiché, ciascun giocatore conterà le monete d'oro conquistate: **vince** il giocatore che ne ha di più.

Variante esperti

Il gioco si svolge come descritto in precedenza. Qui, però, il giocatore che ha scoperto la carta dello stesso colore scelto da Morte Urlante deve indietreggiare fino all'isola del colore corrispondente.

(Esempio: Morte Urlante sceglie l'isola bianca. Chi ha scoperto la carta con l'isola bianca deve retrocedere sul percorso fino all'isola bianca più vicina).

Si può capitare anche sul villaggio vichingo o sul campo di addestramento, dove sono raffigurati tutti i colori. Una volta raggiunto il campo di addestramento, non ci si retrocede ulteriormente. Se il cavaliere di draghi si trova sul campo di addestramento e ha scoperto la carta "sbagliata", resta semplicemente dove si trova.

RED DE DRAKENSCHAT

Ravensburger® spel nr. 23 399 1

Een racespel voor 2 – 4 dappere drakenrijders vanaf 6 jaar.

Inhoud:

- 3 grote eiland-borden: Vikingendorp, trainingskamp, Drakeneiland
- 20 gekleurde eilanden
- 4 drakenrijder-figuren + opzetvoetjes
- 1 drakenkaart “Fluisterende dood”
- 32 eilandkaarten
- 15 gouden munten



De drakenrijders Hikkie, Astrid, Snotvlerk en Vissenpoot willen met hun draken Tandloos, Stormvlieg, Haaktand en Speknekje naar de omringende eilanden vliegen om te kijken of alles goed gaat. Helaas doen zij een verschrikkelijke ontdekking: “Fluisterende dood” zwerft rond... Hij is op zoek naar de drakenschat en verwoest daarbij veel van de kleine eilanden.

Hikkie en zijn vrienden gaan op weg naar Drakeneiland om de daar verstopte schat voor “Fluisterende dood” in veiligheid te brengen. Lukt het de dappere Vikingen Drakeneiland te bereiken voor Fluisterende dood en de drakenschat te redden?

Doel van de drakenrijders is, Drakeneiland te bereiken om de drakenschat te redden.

Doel van de draak “Fluisterende dood” is het de drakenrijders te verhinderen Drakeneiland te bereiken, zodat hij de drakenschat kan buitmaken.

Vorbereiding

Haal voorzichtig de eiland-borden, de kleine eilanden, speelfiguren en gouden munten uit het karton. Leg de eilanden als parcours uit: de start is het Vikingendorp, daarna volgen 10 gekleurde eilanden en het trainingskamp; dan de overige 10 gekleurde eilanden en als doel Drakeneiland. Let erop, dat de kleuren van de kleine, gekleurde eilanden gelijkmatig worden verdeeld. Leg 3 gouden munten op Drakeneiland.



Iedere speler kiest een drakenrijder-figuur, zet hem in een opzetvoetje en zet hem dan op het Vikingendorp. Per speelronde speelt één speler “Fluisterende dood”: deze speler zet zijn drakenrijder-figuur aan de kant en pakt daarvoor de kaart met “Fluisterende dood”. Tenslotte schud je de eilandkaarten en verdeelt 3 kaarten blind aan iedere drakenrijder. De overige eilandkaarten worden als trekstapel klaargelegd: spelen 3 drakenrijders mee dan leg je alle overige eilandkaarten op de trekstapel, zijn jullie met 2 drakenrijders dan liggen er 18 eilandkaarten op de stapel en bij één drakenrijder heeft de trekstapel slechts 10 eilandkaarten.

De wedstrijd begint

Alle drakenrijders leggen tegelijkertijd één van hun 3 eilandkaarten blind voor zich neer. “Fluisterende dood” overlegt voor zichzelf, welke van de gekleurde eilanden hij zal aanvallen: het rode, groene, witte of het grijze eiland? Het eiland dat “Fluisterende dood” namelijk aanvalt, is voor de drakenrijders taboe! Hebben alle drakenrijders hun eilandkaart neergelegd, dan vragen ze “Fluisterende dood”: “Welk eiland ga je aanvallen?” De “Fluisterende dood”-speler noemt dan hardop de kleur van het eiland, dat hij wil aanvallen, bv.: “Ik val het rode eiland aan!”

Nu draaien alle drakenrijders de neergelegde eilandkaarten om: Alle drakenrijders die **niet die kleur** hebben neergelegd die “Fluisterende dood” heeft genoemd, mogen met hun speelfiguur naar het volgende eiland van de gekozen kleur zetten. Alle drakenrijders die een eilandkaart in **dezelfde kleur** hebben neergelegd die “Fluisterende dood” heeft genoemd, mogen niet zetten en blijven gewoon staan. De neergelegde eilandkaarten worden terzijde gelegd. Alle drakenrijders krijgen een nieuwe kaart van de trekstapel.

(Voorbeeld: Fluisterende dood gaat het rode eiland aanvallen: alle drakenrijders die geen rode eilandkaart hebben uitgespeeld, mogen naar het eiland zetten dat overeenkomt met de uitgespeelde kleur. Drakenrijders die een rode eilandkaart hebben uitgespeeld, blijven staan.)

Bij het trainingskamp moeten alle drakenrijders een tussenstop inlassen, daarom zijn hier alle 4 de kleuren afgebeeld.

Een speelronde eindigt, zodra twee drakenrijders Drakeneiland hebben bereikt. In dat geval waren de drakenrijders “Fluisterende dood” te slim af en hebben de drakenschat gered!

Als beloning krijgt de drakenrijder die Drakeneiland als eerste bereikt heeft, twee gouden munten, de tweede drakenrijder krijgt één gouden munt. Bereiken twee spelers tegelijkertijd als eerste Drakeneiland, dan krijgen ze allebei twee gouden munten. Komen twee spelers tegelijkertijd als tweede bij het einddoel, dan krijgen ze allebei één gouden munt.

De speelronde eindigt ook, als alle eilandkaarten zijn uitgespeeld en de trekstapel op is. Heeft op dit moment geen een drakenrijder Drakeneiland bereikt, dan krijgt “Fluisterende dood” alle 3 de gouden munten. Heeft minstens één drakenrijder Drakeneiland bereikt, dan krijgt deze twee gouden munten, “Fluisterende dood” krijgt één gouden munt.

Bij het spelen met twee spelers, is er slechts één drakenrijder. In dit geval eindigt de speelronde, zodra de drakenrijder Drakeneiland heeft bereikt. Hij krijgt alle 3 de gouden munten. De speelronde eindigt ook, als alle eilandkaarten zijn uitgespeeld. Is de drakenrijder dan nog niet op Drakeneiland aangekomen, dan krijgt “Fluisterende dood” alle 3 de gouden munten.

Er worden net zo veel rondes gespeeld, dat iedere speler een keer “Fluisterende dood” is geweest. Pas dan worden de verzamelde gouden munten geteld: de speler die de meeste gouden munten heeft verzameld, **wint**.

Variant voor gevorderde spelers

Het spel verloopt als hiervoor beschreven. Echter moet de speler die een eilandkaart in een kleur heeft uitgespeeld, die “Fluisterende dood” heeft genoemd, terugzetten: en wel tot het volgende eiland in die kleur.

(Voorbeeld: “Fluisterende dood” noemt het witte eiland. Wie een witte eilandkaart heeft uitgespeeld, moet nu terugzetten tot het volgende witte eiland op het parcours.)

Het kan ook het Vikingendorp of het trainingskamp zijn, waar alle kleuren zijn afgebeeld. Wie echter eenmaal het trainingskamp heeft bereikt, hoeft niet verder terug te zetten. Staat een speler dus op het trainingskamp en heeft de “verkeerde” kaart uitgespeeld, dan blijft hij hier gewoon staan.