



DRAGORUN

 Ein turbulentes Wettrennen für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

Es ist wieder so weit! Startschuss zum rasanten Canyon-Rennen. Schnapp dir einen Drachen und sei dabei! Der Pokal wartet im Ziel schon auf dich. Doch da liegt plötzlich der grüne Drache Dragobert in Führung! Und dein roter Diego? Kommt nicht um die Kurve. Dann schnell umsatteln und auf die Zielgerade. Aber pass auf, dass du dir unterwegs kein faules Ei einhandelst!

Inhalt



12 Dracheneier



5 Drachen
(mit Standfüßen)

+3

1 Laufwürfel



1 Farbwürfel



5 Drachenmarker

1 Spielplan

Spielziel

Wer gut würfelt, im richtigen Moment umsattelt und im entscheidenden Moment den Drachenmarker für denjenigen Drachen besitzt, der als Erster ins Ziel geht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Legt den **Spielplan** auf den Tisch.
- Mischt die 12 **Dracheneier** und legt sie verdeckt neben den Spielplan.
- Stellt die 5 **Drachen** in beliebiger Reihenfolge auf die 5 Startfelder auf dem Spielplan.
- Nehmt jeder einen **Drachenmarker** und legt ihn deutlich sichtbar vor euch ab. Mit diesem Drachen beginnt ihr das Spiel.
- Seid ihr weniger als 5 Spieler, legt die restlichen Drachenmarker offen neben den Spielplan. Sie stehen im Laufe des Spiels zum Umsatteln bereit.
- Wer zuletzt an einem Wettrennen teilgenommen hat, wird Startspieler und nimmt die beiden **Würfel**.




Spielablauf


Der Startspieler beginnt das Rennen; anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wenn du am Zug bist, hast du 2 Möglichkeiten:


1) WÜRFELN (max. 2x)


Würfle beide Würfel und entscheide dann, ob du diesen Wurf nutzen möchtest. Gefällt dir das Würfelergebnis nicht, darfst du beide Würfel gemeinsam oder einen beliebigen der beiden Würfel noch ein zweites Mal würfeln. Dieses Würfelergebnis **musst** du dann jedoch nutzen. Die Würfel zeigen dir an, welchen Drachen du wohin versetzen musst:


 Der **Farbwürfel** bestimmt, für welchen der 5 Drachen das Ergebnis gilt. Weiß ist ein Joker, d.h. in diesem Fall darfst du einen Drachen deiner Wahl bewegen.

Der **Laufwürfel** gibt vor, wie weit bzw. wohin du den entsprechenden Drachen bewegen musst:

 Hast du eine +1, +2 oder +3 gewürfelt, ziehst du den Drachen um diese Anzahl Felder vor. **Besetzte Felder werden stets übersprungen und nicht mitgezählt.** (1 Drache pro Feld – Ausnahme: Schneckenfeld)

 Hast du eine -1 gewürfelt, ziehst du den Drachen auf das nächste freie Feld zurück (also entgegen der Laufrichtung).

 Hast du das Pokal-Symbol gewürfelt, versetzt du den entsprechenden Drachen an die Spitze, d.h. auf das Feld vor den derzeit führenden Drachen. Ist der Drache bereits Erster, bleibt er einfach stehen, wo er ist.

 Hast du das Schnecken-Symbol gewürfelt, versetzt du den entsprechenden Drachen an die letzte Position, also auf das Feld hinter dem derzeit letzten Drachen. Ist der Drache bereits Letzter, bleibt er einfach stehen, wo er ist.



Sollten einmal mehrere Drachen auf das hinterste Feld der Rennstrecke gezogen werden, stellst du sie einfach nebeneinander in einer Reihe auf.



Beispiel: Daniela hat Weiß und +2 gewürfelt. Da sie gerade den blauen Drachenmarker besitzt, zieht sie Didi, den blauen Drachen, vor. Dabei überspringt sie den grünen Drachen Dragobert.



2) UMSATTELN

Anstatt zu würfeln, kannst du deinen Drachenmarker gegen den eines Mitspielers oder (bei weniger als 5 Spielern) gegen einen Marker aus der Auslage tauschen. Den neuen Drachenmarker legst du verdeckt vor dir ab, bis du das nächste Mal an der Reihe bist. Bis dahin kann dir niemand diesen Marker wegnehmen. In deinem nächsten Zug drehst du den Marker wieder auf die Vorderseite und machst deinen normalen Zug – würfeln oder umsatteln.



Achtung! Jedes Mal, wenn du umsattelt, musst du eines der verdeckten Dracheneier aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, umdrehen und die entsprechende Aktion ausführen. Anschließend bleibt das Ei vorerst offen vor dir liegen.

Die Dracheneier – Es gibt 3 Sorten Dracheneier:



+1: Diese Eier zeigen einen der 5 Drachen. Wenn du solch ein Ei bekommst, ziehe sofort den entsprechenden Drachen auf das nächste freie Feld vor. Deckst du z.B. Grün +1 auf, bewegst du den grünen Drachen ein Feld vor. Jede Farbe kommt auf den Eiern zweimal vor.



Schnecken-Symbol: Wenn du dieses Ei bekommst, geht der Drachen, auf den du gerade umgesattelt hast, sofort an die letzte Position. Du stellst also diesen Drachen auf das Feld hinter dem letzten Drachen auf der Strecke.



Giftpilz: Solange du dieses Ei in deinem Besitz hast, kannst du das Rennen nicht gewinnen. Wenn dein Drache ins Ziel geht, während du dieses Ei vor dir liegen hast, wird dein Drache disqualifiziert und der zweite Drache auf der Strecke gewinnt das Rennen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Ei mit dem Giftpilz wieder loszuwerden sowie **alle** beim Umsatteln gesammelten Eier in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen:

- Jemand nimmt das 12. und letzte Ei aus dem Vorrat. Der Spieler führt die Aktion noch aus, dann legen alle ihre gesammelten Eier wieder verdeckt in den Vorrat. Mischt die Eier gut. Sie bilden den neuen Vorrat.
- Wenn der aktive Spieler mit seinem Drachen zu Beginn seines Zuges an letzter Position ist, darf er alle seine Eier verdeckt in den Vorrat zurückmischen, bevor er seinen regulären Zug macht.

Beispiel: Danny, der gelbe Drache, steht aktuell an letzter Position. Sein Besitzer sattelt auf deinen Drachen um. Damit erhältst du den Drachen, der an letzter Position steht.

Alternativ kann dein Drache auf die letzte Position gewürfelt werden (von dir oder einem Mitspieler) oder du sattelst in deinem Zug auf den aktuell an letzter Position stehenden Drachen um. **Ist der entsprechende Drache zu Beginn deines nächsten Zuges immer noch Letzter, darfst du deine Dracheneier wieder verdeckt in den Vorrat mischen.**

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Drache das Zielfeld erreicht. Es gewinnt der Spieler, der in diesem Moment den dazugehörigen Drachenmarker besitzt. Ausnahme: Vor ihm liegt das Ei mit dem Giftpilz. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der aktuell den Drachenmarker des Drachen besitzt, der an zweiter Position steht.

Liegt der Marker des siegreichen Drachen (bei weniger als 5 Spielern) gerade neben dem Plan, gewinnt niemand. Startet sofort ein neues Rennen.



TWIDDLE
-let's play!-

Die Community App für
alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!



© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autor: Sven M. Kübler
Illustration: Marek Bláha
Design: atelier198, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller+ Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststüchungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccoli parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH!



DRAGORUN



A wild race for 2-5 players, 8 years and up

It's that time again! The starting signal for the wild canyon race. Grab a dragon and join in! The trophy is already waiting for you at the finish line. But suddenly Dragobert, the green dragon, takes the lead! And what about your red Diego? It hasn't even come around the curve yet. In this case, switch to a different dragon and move on to the home stretch. But be careful that you don't come across a bad (dragon) egg along the way!

Contents



12 dragon eggs



5 dragons
(with stands)

+3

1 movement die



1 color die



5 dragon markers

1 gameboard

Object of the Game

The player who rolls the dice well, switches dragons at the right moment, and – just in time – owns the marker for the dragon that is first to cross the finish line wins the game.

Set-up

- Put the **gameboard** on the table.
- Mix the 12 **dragon eggs** and lay them face down next to the gameboard.
- Place the 5 **dragons** on the gameboard on the 5 starting spaces in any order.
- Each player takes one **dragon marker** and puts it in front of him, easily visible to everybody. This is the dragon you begin the game with.
- If fewer than five players are participating, put the remaining dragon markers face up next to the gameboard. They are available for switching during the course of the game.
- The player who last participated in a race becomes the starting player. He takes the two **dice**.



Course of the Game

The starting player begins the race. After that, play continues in clockwise order. On your turn, you have two options:

1) ROLL THE DICE (max. 2x)

Roll both dice. Then decide whether you want to use this roll. If you don't like the result, you may take a second roll, rolling both dice together or rolling either one of the two dice; this is the final dice-rolling result that you **must** use in this case.

The dice indicate which dragon you have to move, and where:



The **color die** determines which of the five dragons to move. White counts as a joker; in this case, you may move a dragon of your choice.

The **movement die** specifies how many steps or where you have to move the applicable dragon:



If you have rolled a +1, +2, or +3, you advance the dragon this number of spaces. **Occupied spaces are skipped and not included in the count.** (1 dragon per space – exception: the space with the snail)



If you have rolled a -1, you move the dragon **back** to the next unoccupied space (i.e., against the running direction).



If you have rolled the trophy symbol, you move the applicable dragon to the top position (that means, to the space in front of the currently leading dragon). If the dragon already is in the lead, it simply stays where it is.



If you have rolled the snail symbol, you move the applicable dragon to the last position (that means, to the space behind the currently last dragon). If the dragon already is in last position, it simply stays where it is.



If several dragons have to be moved to the last position on the racetrack, just line them up next to one another.

+2

Example: Daniela has rolled white and +2. Since she currently owns the blue dragon marker, she advances Didi, the blue dragon. In doing so, she jumps over the green dragon, Dragobert.



2) SWITCH DRAGONS

Instead of rolling the dice, you can exchange your dragon marker for another player's marker, or – in the game with fewer than five players – for a marker from the display. Put your new dragon marker in front of you and keep it face down until you have your next turn. Until then, nobody can take this marker away from you. On your next turn, you flip the marker over and take your turn as usual: roll the dice or switch dragons.



Attention! Every time you switch to a different dragon, you have to take one of the face-down dragon eggs from the general supply, turn it over and carry out the action shown. Then keep the egg in front of you for the time being.

The Dragon eggs – There are three kinds of dragon eggs:



+1: These eggs show one of the 5 dragons; when you get such an egg, immediately move the corresponding dragon ahead to the next unoccupied space. If you reveal green +1, for example, you advance the green dragon one space. Each color is represented twice on the eggs.



Snail symbol: When you get this egg, the dragon you just switched to immediately goes to the last position. That means you place that dragon on the space behind the last dragon on the track.



Toadstool: As long as you have this egg in your possession, you cannot win the race. If your dragon crosses the finish line while this egg is still lying in front of you, your dragon will be disqualified and the dragon in second position on the track will win the race.

There are two ways to get rid of the egg showing the toadstool and to return to the general supply **all** eggs you have collected when switching to a different dragon:

- A player takes the 12th (the last) egg from the supply and carries out the action; after that, all players put the eggs they have collected back into the supply, face down. Mix the eggs thoroughly. They form the new supply.
- If the active player's dragon is in last place at the beginning of his turn, he may mix all his eggs back into the supply, face down before his regular turn.

Example: *Danny, the yellow dragon, is currently in the last position. Its owner switches with your dragon. So you get the dragon that is currently in last place.*

*Alternatively, your dragon might have to move to last place due to a dice roll (by you or another player). Or, on your turn, you switch to the dragon that is currently in last place; **if the respective dragon is still last at the beginning of your next turn, you may mix your dragon eggs back into the supply, face down.***

End of the Game

The game immediately ends when the first dragon reaches the finish space. The player who owns the corresponding dragon marker at this moment wins. Exception: The egg showing the toadstool is lying in front of that player. In this case, the player who currently owns the dragon in second position wins.

If (in the game with fewer than five players) the winning marker is lying next to the board, nobody wins. Start a new race immediately!



TWIDDLE
-let's play!-

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Author: Sven M. Kübler
Illustration: Marek Bláha
Design: atelier198, HUCH!
Product manager: Britta Stöckmann
Translation: "Word for Wort",
Sybille & Bruce Whitehill

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not
suitable for children under age
of 3 due to small parts.

HUCH!



DRAGORUN



Une course folle pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

C'est reparti ! Le signal de départ de la course à travers le défilé a retenti. Enfourchez un dragon et tentez votre chance ! Le trophée du vainqueur vous attend sur la ligne d'arrivée. Dragobert, le dragon vert, prend soudainement la tête. Mais qu'arrive-t-il à Diego, votre dragon rouge ? Il n'a même pas encore dépassé le premier virage. Dans ce cas, vous pouvez changer de dragon pour encore espérer l'emporter. Mais attention de ne pas tomber sur un œuf (de dragon) pourri en chemin !

Matériel



12 œufs de dragon



5 dragons
(et leur supports)

+3

1 dé de
déplacement



1 dé de couleur



5 marqueurs dragon

1 plateau de jeu

But du jeu

Pour gagner, le vainqueur devra faire de bons jets de dés, changer de dragon quand il le faudra et récupérer au bon moment le marqueur du dragon qui franchira en premier la ligne d'arrivée.

Mise en place

- Installez le **plateau de jeu** sur la table.
- Mélangez les 12 **œufs de dragon** et posez-les face cachée à côté du plateau.
- Placez les 5 **dragons** sur le plateau de sur les 5 cases de départ, dans n'importe quel ordre.
- Chaque joueur reçoit un **marqueur dragon** et le place devant lui, de façon à ce qu'il soit facilement visible par tous. Il s'agit du dragon avec lequel vous allez commencer la partie.
- Si moins de cinq joueurs participent à la partie, posez les marqueurs dragon restants face visible à côté du plateau de jeu. Ils seront disponibles pour effectuer un changement de dragon en cours de partie.
- Le joueur qui a participé le plus récemment à une course est désigné premier joueur. Il prend les deux **dés**.



cases de départ

Déroulement de la partie

Le premier joueur lance la course. Puis on continue à jouer en sens horaire. A son tour, chaque joueur choisit parmi deux options :

1) LANCER LES DÉS (2x maximum)

Le joueur lance les deux dés, puis décide s'il souhaite ou non utiliser ce jet. Si le résultat ne lui convient pas, il peut jeter les dés une seconde fois, en relançant soit les deux dés ensemble, soit un seul des deux dés. Mais dans ce cas, il sera **obligé** d'utiliser le résultat de ce dernier jet de dés.

Les dés indiquent quel dragon doit être déplacé, et où :



Le **dé de couleur** détermine lequel des cinq dragons doit bouger. La face blanche est un joker : avec ce résultat, le joueur peut déplacer le dragon de son choix.

Le **dé de déplacement** indique le nombre de cases à parcourir ou l'endroit d'arrivée pour le dragon concerné :



Si le joueur obtient un +1, +2 ou +3, il avance le dragon du même nombre de cases. On ne compte pas les cases occupées : elles sont ignorées. (1 dragon par case – exception: la case avec l'escargot)



Si le joueur obtient un -1, il recule le dragon jusqu'à la case libre la plus proche (donc dans le sens inverse de la course).



Si le joueur obtient le symbole trophée, il place le dragon correspondant en tête de la course (c'est-à-dire sur la case libre située juste devant le dragon qui est en tête à ce moment-là). Si le dragon concerné est déjà premier, il ne bouge pas.



Si le joueur obtient le symbole escargot, il place le dragon correspondant en dernière position (c'est-à-dire sur la case libre située juste derrière le dragon qui est dernier à ce moment-là). Si le dragon concerné est déjà dernier, il ne bouge pas.



Si plusieurs dragons doivent être placés en dernière position sur la piste de course, on les aligne les uns à côté des autres.

Exemple : Danièle a obtenu une face blanche et un +2. Puisqu'elle est actuellement en possession du marqueur du dragon bleu, elle décide d'avancer Didi, le dragon bleu. Pour cela, elle saute par dessus le dragon vert, Dragobert.



2) CHANGER DE DRAGON

Au lieu de lancer les dés, le joueur peut échanger son marqueur dragon avec le marqueur d'un autre joueur, ou – dans une partie à moins de cinq joueurs – avec un des marqueurs disponibles. Le joueur place son nouveau marqueur devant lui, en le laissant face cachée jusqu'à son prochain tour. D'ici là, personne n'a le droit de lui prendre ce marqueur. Lorsque son tour revient, le joueur retourne son marqueur et effectue son tour normalement : soit en lançant les dés, soit en changeant de dragon.



Attention ! A chaque fois qu'un joueur change de dragon, il doit piocher dans la réserve générale un des œufs de dragon face cachée, le révéler et effectuer l'action correspondante. Puis il garde cet œuf devant lui jusqu'à nouvel ordre.

Les œufs de dragon – Il y a trois types d'œufs de dragon :



+1 : Ces œufs représentent un des 5 dragons. Quand un joueur reçoit un œuf de ce type, il doit immédiatement avancer le dragon correspondant sur la prochaine case libre. Par exemple, s'il révèle le +1 vert, il doit avancer d'une case le dragon vert. Chaque couleur de dragon est représentée sur deux œufs.



Symbole escargot : Quand un joueur reçoit un œuf de ce type, le dragon qu'il vient de récupérer doit reculer en dernière position. Il place donc son dragon sur la case située derrière le dernier dragon de la piste.



Champignon vénéneux : Tant qu'un joueur est en possession de cet œuf, il ne peut pas gagner la course. Si son dragon franchit la ligne d'arrivée alors que cet œuf se trouve encore devant lui, son dragon est disqualifié et c'est le dragon situé en deuxième position sur la piste qui remporte la course.

Il y a deux façons de se débarrasser de l'œuf représentant un champignon vénéneux et de remettre dans la réserve générale **tous** les œufs qu'un joueur a collectés en changeant de dragon :

- Un joueur prend le 12^{ème} (et dernier) œuf dans la réserve et effectue l'action correspondante. Tous les joueurs remettent alors les œufs qu'ils ont reçus dans la réserve, face cachée. On mélange bien les œufs pour former une nouvelle réserve.
- Quand le dragon du joueur actif occupe la dernière position au début de son tour, celui-ci peut remettre tous ses œufs dans la réserve, face cachée, puis mélanger les œufs de la réserve. Puis il joue son tour normalement.

Exemple : *Danny, le dragon jaune, est actuellement en dernière position. Son propriétaire l'échange avec le dragon d'un autre joueur. Ce dernier se retrouve donc en possession du dragon qui est en queue de course.*

Autre possibilité : le dragon d'un joueur peut être contraint de reculer en dernière position à cause d'un jet de dés (obtenu par le joueur lui-même ou par un adversaire). Ou bien, à son tour, un joueur change de dragon pour prendre celui qui est dernier à ce moment-là. Si ce même dragon est toujours dernier au début du tour suivant de ce joueur, celui-ci peut alors remettre ses œufs de dragon face cachée dans la réserve, puis la mélanger.

Fin de la partie

La partie prend immédiatement fin dès qu'un premier dragon atteint la case d'arrivée. Le joueur qui est à ce moment-là en possession du marqueur dragon correspondant gagne la course. A une exception : si ce joueur a devant lui l'œuf représentant le champignon vénéneux. Dans ce cas, c'est le joueur en possession du dragon placé en deuxième position qui s'impose.

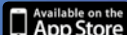
Si (dans une partie à moins de cinq joueurs) le marqueur du dragon vainqueur se trouve à côté du plateau, personne n'a gagné. Il faut refaire une course immédiatement !



TWIDDLE
-let's play!-

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur : Sven M. Kübler
Illustrateur : Marek Bláha
Design : atelier198, HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : « Word for Wort »,
Sylvain Gourgeon


Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas
aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments
susceptibles d'être ingérés.

HUCH!



DRAGORUN

 Een wilde race voor 2-5 spelers van 8 jaar en ouder

Het is weer zover! Het startsignaal voor de wilde race door de rotskloof. Pak en draak en doe mee! De prijzen wachten al op je bij de finish. Maar plotseling loopt de groene draak Dragobert uit. Kan jouw rode draak Diego hem inhalen? Hij is de eerste bocht nog niet voorbij. Ruil hem dan maar in voor een andere draak, en race op je doel af. Maar pas op dat je niet bij een slecht drakenei komt!

Inhoud



12 drakeneieren



5 draken
(met voetstukjes)

+3

1 bewegings-
dobbelsteen



1 kleuren-
dobbelsteen



5 drakenkaartjes

1 spelbord

Doel van het spel

De speler die geluk heeft met de dobbelstenen, op tijd van draak verwisselt en – net op tijd – het drakenkaartje bezit van de draak die als eerste over de finishlijn komt, wint het spel.

Vorbereiding

- Leg het **spelbord** op de tafel.
- Schudt de 12 **drakeneieren** en leg ze gedekt (met de rugkant boven) op het spelbord.
- Zet de 5 **draken** op het spelbord willekeurig op de 5 startvelden.
- Elke speler pakt een **drakenkaartje** en legt dat voor zich neer, waar alle spelers hem goed kunnen zien. Dit is de draak waarmee je het spel begint.
- Als er minder dan vijf spelers meedoen, leg je de overblijvende drakenkaartjes goed zichtbaar naast het spelbord. Je kunt tijdens het spel van draak veranderen.
- De speler die het langst geleden aan een race meedeed, mag nu beginnen. Hij pakt de twee **dobbelstenen**.



Spelverloop

De startspeler begint met de race. Daarna komen de volgende met de wijzers van de klok mee aan de beurt. In je beurt kun je een van beide dingen doen:

1) WERP DE DOBBELSTENEN (max. 2x)

Werp beide dobbelstenen. Kijk of je tevreden bent met je worp. Als de worp je niet aanstaat, mag je een tweede keer werpen met beide dobbelstenen of met één van beide. Dat is dan je definitieve worp en je **moet** doen wat de dobbelstenen nu aangeven.

De dobbelstenen geven aan welke draak je moet verschuiven en waar heen:



De **kleurendobbelsteen** geeft aan welke van de vijf draken gaat vliegen. Wit telt als een 'joker', je mag dan een draak naar keuze verschuiven.

De **bewegingsdobbelsteen** geeft aan hoeveel velden een draak verschuift, of waar je die gekleurde draak naar toe moet zetten:



Als je een +1, +2, of +3 hebt geworpen, verschuif je de draak dit aantal velden vooruit. **Velden waar al een draak staat moet je niet meetellen.** (1 draak per veld – uitzondering: het veld met het slak)



Als je een -1 hebt geworpen, schuif je de draak **terug** naar het eerste onbezette veld (dus tegen de looprichting in).



Als je het trofee symbool hebt geworpen, vliegt de draak naar de eerste plaats (dat betekent, naar het veld vlak voor de leidende draak). Als die draak toevallig de eerste is, blijft hij gewoon staan.



Als je het slak symbool hebt geworpen, moet je de draak terug laten vliegen naar de achterste positie (dus het veld vlak achter de laatste draak). Als die draak toevallig al de laatste is, blijft hij gewoon staan.



Als een aantal draken allemaal terug moet vliegen naar het achterste veld van het racespoor, kun je ze daar naast elkaar zetten.



Voorbeeld: Daniela heeft wit en +2 geworpen. Omdat ze nu het blauwe drakenkaartje heeft, schuift ze de blauwe draak Didi naar voren. Daarbij springt ze over de groene draak Dragobert.



2) RUIL EEN DRAAK

In plaats van de dobbelstenen te werpen, mag je jouw drakenkaartje ruilen met die van een andere speler, of – als er minder dan vijf spelers zijn – voor een kaartje van naast het spelbord. Leg je nieuwe drakenkaartje verdeckt voor je neer en draai hem pas om als je weer aan de beurt bent. Tot die tijd kan niemand dit drakenkaartje van je wegpakken. Bij je volgende beurt draai je het kaartje om en hebt dan een gewone beurt: je werpt de dobbelstenen of ruilt van draak.



Let op! Elke keer dat je ruilt van draak, moet je één van de drakeneieren pakken van de gedekt liggende stapel, hem omdraaien en doen wat daar aangegeven staat. Laat dat ei voor je liggen zo lang als nodig is.

De drakeneieren – Er zijn drie soorten drakeneieren:



+1: Deze eieren hebben ook één van de 5 draken. Als je zo'n ei trekt, zet je onmiddellijk de bijbehorende draak naar voren naar het eerste onbezette veld. Als je bijvoorbeeld groen +1 trekt, zet je de groene draak een veld naar voren. Elke kleur draak komt twee keer voor bij de drakeneieren.



Slak symbool: Als je dit ei trekt gaat de draak die je net gekozen had meteen naar de laatste positie. Dus je zet die draak net achter de laatste draak in de race.



Paddenstoel: Je kunt de race niet winnen zo lang als je dit ei hebt. Als jouw draak over de finish gaat terwijl je dit ei nog hebt, wordt je draak gediskwalificeerd en wint de draak die in tweede positie ligt de race.

Er zijn twee manieren om van het ei met de paddenstoel af te komen en **alle** eieren die je verzameld hebt weer op de voorraadstapel te leggen:

- Een speler pakt het 12^e (het laatste) ei van de voorraad en voert die actie uit. Daarna geven alle spelers hun eieren terug, ze worden geschud en verdekt als nieuwe voorraadstapel neergelegd.
- Als de draak van de speler die aan de beurt is op de laatste positie staat bij het begin van je beurt, mag je al je drakeneieren – voor je beurt begint – door de voorraadstapel schudden.

Voorbeeld: De gele draak Danny staat nu als laatste. Zijn eigenaar ruilt met jouw draak. Dus nu heb jij de achterste draak.

Of jouw draak gaat naar de laatste plaats omdat jij of een andere speler, dat met de dobbelstenen geworpen heeft.

Of je ruilt in je beurt met de draak die achteraan staat; **als die draak bij je volgende beurt nog steeds achteraan staat, mag je al je drakeneieren terug doen in de voorraad** (goed schudden en verdekt neerleggen).

Einde van het spel

Het spel stopt meteen als de eerste draak aan de finish is. Degene die de bijbehorende drakenkaart heeft, wint het spel. Uitzondering: het drakenei met de paddenstoel ligt voor die speler. Dan wint degene met het drakenkaartje van de draak in tweede positie.

Als (bij een spel met minder dan vijf spelers) de drakenkaart van de winnaar naast het spelbord ligt, is er geen winnaar. Begin meteen aan een nieuwe race!



TWIDDLE
-let's play!-

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteur: Sven M. Kübler

Illustratie: Marek Bláha

Design: atelier198, HUCH!

Redactie: Britta Stöckmann

Vertaling: "Word for Wort",

Geert Bekkering

Productie + Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH!