



Draco  
Schmidt, 2011  
Leo Colovini  
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

# DRACO

een avontuurlijke wedloop voor 2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

## Spelmateriaal



10 draken



10 drakenruiterstenen  
(telkens 2 per symbool)



110 kaarten



1 dubbelzijdig speelbord

## Voorgeschiedenis

Elk jaar vindt in het rijk der draken de grote wedstrijd plaats van de drakenruiters. Iedere drakenruiter meet zich hierbij met de anderen bij de grote wedstrijd tot op de top van de hoogste berg, Mount Draco. Voor deze wedloop worden 10 wilde draken samengedreven aan de voet van de berg. Vervolgens drijven de 5 beste drakenruiters van het land de draken tot op de top. De speler die bij deze wedren op de Mount Draco de meeste punten verzamelt, is de onbetwiste beste drakenruiter van het ganse land.

## Doel van het spel

De spelers rijden op afwisselende draken tot op de top van Mount Draco. Hiervoor spelen zij kaarten uit van de desbetreffende draken. Maar of dat nu de juiste draak is, ziet men pas als het tot een waardering komt, want het zijn de waarderingen die zorgen voor de broodnodige zegepunten. De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Afhankelijk van het aantal medespelers wordt de speelbordzijde voor 2 - 3 spelers of de speelbordzijde voor 4 - 5 spelers gebruikt.

Dit speelbord wordt met de juiste zijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.



Aan het begin van het spel worden alle 10 draken onderaan links op het startveld geplaatst. De kleur van de draken dient enkel om de draken te kunnen onderscheiden en elke drakenkleur komt overeen met een aantal speelkaarten. Er bestaan geen **spelerskleuren**.

In de plaats hiervan kiest iedere speler een drakensymbool en neemt de bijbehorende beide drakenruiterstenen uit de voorraad.

Eén steen legt hij vóór zich neer en de andere steen legt hij op het **veld 0** van het scorespoor. Met deze steen worden telkens de zegepunten op het scorespoor aangeduid. Iedere speler neemt een drakenkaart van een verschillende kleur en legt die kaart open voor zich neer (de getalwaarde is van geen belang). De kaarten die nu vóór de spelers liggen, geven aan welke speler op dit moment met welke draak rijdt. De speelkaarten worden verdeckt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt verdeckt **6 kaarten** die hij in de hand neemt. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

# Spelverloop

De jongste speler begint. Vervolgens wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. In zijn speelbeurt moet de speler, die aan de beurt is, de volgende zaken één voor één doorvoeren:



1. Kaart spelen - draak verplaatsen
2. Drakenwissel
- 3a. Waardering
- 3b. Eventueel kaart(en) natrekken

## 1. Kaart spelen - draak verplaatsen

In zijn speelbeurt mag een speler steeds maar één zulke kaart uitspelen. De kleur van de uitgespeelde kaart bepaalt de draak die wordt verplaatst. Het getal op de kaart geeft aan, hoeveel velden de draak in de richting van de top wordt verplaatst. Op een veld mogen meerdere draken staan.

Een speler **kan iedere draak verplaatsen, ook draken die bij andere spelers horen.**

## 2. Drakenwissel

Bij het uitspelen van een kaart kunnen de volgende situaties voorkomen:

- ⇒ De speler speelt een kaart uit in een kleur **die een andere speler vóór zich** heeft neergelegd. In dit geval legt hij zijn uitgespeelde kaart **onder** zijn opengelegde kaart. De drakenkaarten die vóór de medespelers zijn neergelegd, blijven altijd onaangeroerd.
- ⇒ De speler speelt een kaart uit in een kleur **die geen andere speler vóór zich** heeft neergelegd. Dan moet de speler **de nieuw uitgespeelde kaart bovenop** zijn neergelegde kaart afleggen. Door het uitspelen van een kleur die geen andere medespeler vóór zich liggen heeft, **wisselt** een speler dus de draak die hij actueel bestuurt.

Een speler kan te allen tijde maar één draak berijden. Daarom is er **steeds vóór elke speler maar één open kaart** te zien.



### Voorbeeld

Marc speelt een blauwe 1 uit en verplaatst hiermee de blauwe draak 1 veld voorwaarts (in de richting van de top). Omdat geen enkele andere speler een blauwe kaart voor zich heeft liggen, legt hij deze blauwe drakenkaart op de rode drakenkaart die hij uit één van de vorige rondes nog vóór zich heeft.

### UITZONDERING

Bij het bewegen van een draak, die **aan geen enkele speler toebehoort** en die op de **laatste positie van de weg** staat, kan de speler **beslissen** of hij vanaf dan deze draak **wil besturen of niet wil besturen**. Als hij de draak niet wil besturen, blijft de actuele kaart die vóór deze speler ligt gewoon liggen en de nieuw uitgespeelde kaart wordt onder de open kaart gelegd. De draak wordt dan in overeenstemming met de kaart verplaatst.





### Voorbeeld

De zwarte en de witte draak bevinden zich op de laatste positie. Marc beweegt de zwarte draak 4 velden voorwaarts. Omdat dit een draak van de laatste positie is, kan Marc beslissen: ofwel neemt hij deze kleur over en legt hij de zwarte kaart bovenop zijn blauwe kaart ofwel behoudt hij zijn blauwe kaart en legt hij de zwarte kaart onder zijn blauwe kaart. Marc besluit om de blauwe drakenkaart te behouden en legt de zwarte 4 onder zijn blauwe kaart.

## 3a. Waardering

Steeds wanneer een draak **op een blauw of een groen veld** wordt gezet, komt het tot een waardering. De soort van waardering hangt af van de kleur van het veld waarop de draak wordt gezet.



### Blauw veld = kleine waardering

Als een draak op een blauw veld wordt gezet, volgt er een kleine waardering. Hierbij worden **alle draken** gewaardeerd die **op een veld staan** waarvan het getal **3 of kleiner** is. De draken leveren hun ruiters evenveel zegepunten op als het getal van het veld waarop ze staan aangeeft. De drakenruiterstenen worden met deze waarde vooruit gezet op het scorespoor. De spelers wier draken op **een veld staan met een getal hoger dan 3**, ontvangen **geen punten**. Draken die op het startveld staan, ontvangen 0 zegepunten.

### Voorbeeld

Marc speelt een zwarte 4 uit en zet de zwarte draak van Anne op een blauw veld waardoor het tot een kleine waardering komt. Omdat zijn blauwe draak op een veld met het getal 3 staat, zet hij zijn drakenruitersteen drie velden voorwaarts op het scorespoor. De drakenruitersteen van Anne wordt twee velden ver gezet omdat haar zwarte draak inmiddels op een veld met het getal 2 staat. De witte draak van Carl staat op een veld met het getal 6. Hij ontvangt bij deze waardering geen punten en zijn drakenruitersteen beweegt niet.



### Groen veld = grote waardering

Als een draak op een groen veld wordt gezet, volgt er een grote waardering. Hierbij worden **alle draken** gewaardeerd. Dit betekent dat alle spelers zoveel punten ontvangen als het getal van het veld aangeeft waarop hun draak staat. De drakenruiterstenen worden met deze waarde vooruit gezet op het scorespoor.

### Voorbeeld

Carl beweegt de blauwe draak drie velden voorwaarts. Omdat Marc al een blauwe kaart voor zich liggen heeft, wordt de kaart van Carl onder zijn witte kaart gelegd. Omdat de blauwe draak op het groene veld wordt gezet, komt het tot een grote waardering. Carl ontvangt nu voor zijn witte draak 6 punten en Marc voor zijn blauwe draak 4 punten. Anne ontvangt voor haar zwarte draak opnieuw 2 punten.



Telkens een nieuwe draak op één van de vier topvelden wordt gezet, volgt er ook een grote waardering. Als de draak verder dan het laatste veld zou moeten worden gezet, vervallen de overtollige bewegingspunten. Draken mogen op de topvelden volledig normaal worden bewogen. In elk geval hebben de spelers ook het recht om zoveel kaarten als ze willen van draken die op een topveld staan te verwijderen, vóór ze kaarten natrekken.

## 3b. Eventueel kaart(en) natrekken

- De speler heeft **geen waardering** uitgelokt. Aan het einde van zijn beurt mag de speler zoveel kaarten van de voorraadstapel nemen tot hij **opnieuw 6 kaarten** in de hand heeft.
- De speler heeft **wel een waardering** uitgelokt. De speler mag **geen kaarten natrekken**. Het kan dus gebeuren dat een speler in meerdere opeenvolgende beurten telkens waarderingen uitlokt. Heeft een speler bijvoorbeeld vier rondes na elkaar telkens een waardering uitgelokt, heeft hij maar 2 kaarten in zijn hand.

Een speler mag pas dan kaarten natrekken als hij een normale **speelbeurt heeft afgewerkt zonder een waardering** uit te lokken.

### UITZONDERING

*Als een speler zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, mag hij, om het even of hij een waardering heeft uitgelokt of niet, zijn handkaarten aanvullen tot 6 stuks.*

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de derde draak op een topveld wordt gezet en de grote waardering werd doorgevoerd. De lopende ronde wordt nog tot het einde gespeeld.

De speler die de meeste zegepunten heeft behaald, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.