



Drachenherz
Kosmos, 2010
Rüdiger DORN
2 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelidee

Er was eens een grote draak die toezicht hield over het lot van een gans volk. Maar een jaloerse tovenaars veranderde hem in steen en verborg zijn vurige adem in een bloedrode edelsteen, "drakenhart" genoemd.

In deze zowel sprookjesachtige als gevaarlijke tijd moeten moedige prinsessen zich tegen helden en trollen ween, de versteende draak misleiden en waardevolle schatten bergen. Machtige vuurspuwende draken begeren deze schatten eveneens en worden door bekwame drakenjaagsters vervolgd.

Enkel de dwergen houden zich van alles afzijdig en bekommeren zich om hun eigen belang.

Achterzijde doos

Er was eens een drakenhart, een bloedrode edelsteen, die over het lot van een gans volk besliste. In deze zowel sprookjesachtige als gevaarlijke tijd moeten moedige prinsessen zich tegen helden en trollen verweren, de versteende draak misleiden en waardevolle schatten bergen. De boze draken begeren deze evenzeer en worden door kundige jaagsters vervolgd. Enkel de dwergen houden zich van alles afzijdig en bekommeren zich om hun eigen belang.

Het spelverloop is heel eenvoudig: door het leggen van kaarten op velden met hetzelfde motief winnen de spelers de daar liggende kaarten. Het bijzondere: men moet niet alle regels onthouden. De velden op het speelbord spreken bijna voor zichzelf dankzij hun schikking.

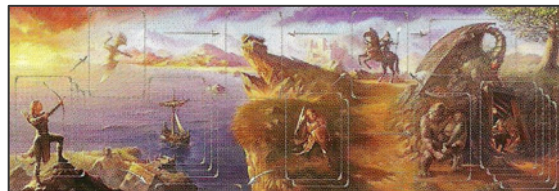
Doel van het spel

De spelers leggen kaarten op de velden van het speelbord. Daardoor kunnen zij andere kaarten met verschillende roempunten die op naburige velden liggen, verzamelen.

Wie aan het einde van het spel de meeste roempunten behaald heeft, zal de betovering doorbreken en de grote draak bevrijden.

Het spelmateriaal

- **1 speelbord**
- **100 speelkaarten**
(2 dezelfde sets van telkens 50 kaarten)
- **1 drakenfiguur**



Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spelers zitten tegenover elkaar.
- De drakenfiguur wordt naast de afbeelding van de versteende draak gezet.
- Iedere speler ontvangt een set van 50 speelkaarten die hij grondig schudt. Daarvan neemt hij de 5 bovenste kaarten in de hand. De overige kaarten legt ieder als een verdeckte voorraadstapel voor zich neer.
- De jongste speler bepaalt wie zal beginnen. Vervolgens zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Spelverloop

- De speler die aan de beurt is, speelt één of meerdere kaarten met hetzelfde motief uit. Vervolgens vult hij zijn handkaarten aan tot 5.
- De kaarten worden steeds op het veld van het speelbord gelegd dat hetzelfde motief als de gespeelde kaart toont.
- Op enkele velden worden de kaarten op een stapel verzameld, zodat telkens enkel de bovenste kaart te zien is.



Voorbeeld

Hier kunnen een willekeurig aantal vuurspuwende draken afgelegd worden.

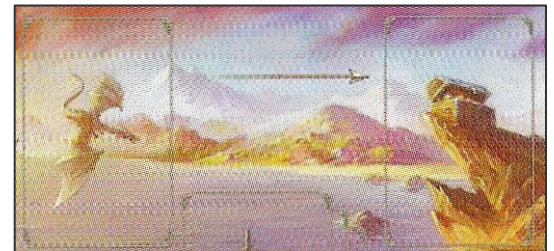
- Op andere velden worden de kaarten een beetje zijdelings elkaar overlappend gelegd, waardoor steeds duidelijk is hoeveel kaarten er van deze soort reeds liggen.



Voorbeeld

Hier kunnen drie drakenjaagsters afgelegd worden.

- Door het afleggen van kaarten kunnen acties uitgelokt worden.
- Bij de kaarten die op een stapel gelegd worden, vindt de actie onmiddellijk plaats (uitgezonderd "Schatkist" en "Versteende draak", zie volgende pagina).
- Kaarten die overlappend gelegd worden, lokken pas een actie uit wanneer er exact zoveel kaarten liggen, als er op het speelbord staan afgebeeld.
- Wanneer van het veld waarop de kaarten gelegd worden, een pijl naar het naburige veld wijst, verzamelt de speler alle kaarten die daar liggen. Deze hebben verschillende waarden in de vorm van roempunten.



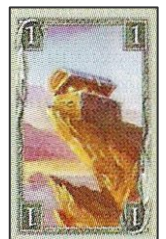
Voorbeeld

Met de vuurspuwende draak krijgt men alle schatkisten.

De afzonderlijke kaarten

Schatkist: door het leggen van een schatkist wordt geen actie uitgelokt.

Hier verzamelen zich enorme schatten, waarvan de glans de machtige, vuurspuwende draken lokt. Maar ook de prinses heeft een oogje op deze rijkdommen geworpen.



Vuurspuwende draak: de speler neemt alle klaarliggende schatkisten en legt ze verdekt voor zich neer.

De vuurspuwende draken storten zich vanop grote hoogte op de schatten en roven ze met hun machtige klauwen.



Versteende draak: door het leggen van versteende draken wordt geen actie uitgelokt.

Als een sprakeloze aanklacht tegen de vergetelheid staat daar de versteende draak. Op zijn plaats wacht nu het drakenhart tot op een dag de betovering gebroken wordt en de grote draak weer tot leven komt.



Prinses: De speler neemt ofwel alle klaarliggende schatkisten of alle versteende draken. Ook wanneer hij meer dan één prinses speelt, kan hij slechts één van beide mogelijke stapels kiezen. De kaarten legt hij verdekt voor zich neer. Wanneer de speler de versteende draken neemt, zet hij vervolgens de drakenfiguur voor zich neer. Wanneer de medespeler hem bezit, moet hij die afgeven. Wanneer de speler zelf de figuur voor zich heeft staan, behoudt hij ze gewoon. Meer over de functie van de “Drakenfiguur” staat op bladzijde 4.



Een prinses weet wat ze wil: de schat voor haar volk en het magische drakenhart voor zich. Zij misleidt de grote draak om zelf te beschikken over de magische krachten van het drakenhart.

Trol: De speler neemt alle prinsessen die er liggen en legt ze verdekt voor zich neer. Hij is een kwade geest. Door de boze tovenaars aangezet, heeft hij het enkel op de prinses gemunt.



Dwerg: De speler die de vierde dwerg legt, neemt alle 4 dwergen en legt ze verdekt voor zich neer.

Het is niet de rijkdom die hen drijft, wel de zoektocht ernaar. Wanneer zij genoeg gevonden hebben, verpakken zij hun schatten in een enorme kist en stellen ze op de hoogste berg fonkelend ten toon. Maar wanneer er zich vier van hen verzameld hebben, bestormen zij de nabije herberg.



Held: de speler die de tweede held legt, neemt ofwel alle prinsessen die er liggen of alle trollen en legt ze verdekt voor zich neer.



De beide helden worden vervolgens open onder het schip gelegd.

Tip: Op het speelbord staat hier geen rechte, maar een gebogen pijl afgebeeld, die naar het veld onder het schip wijst.



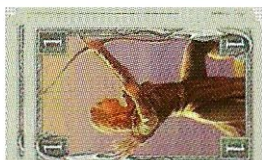
Waar een monster is, is ook een held. En deze maakt de trollen het leven zuur. Wanneer hij ze niet te lijf kan gaan, brengt hij de prinses in veiligheid – of zij nu wil of niet.

Drakenjaagster: de speler die de derde drakenjaagster legt, neemt alle vuurspuwende draken en legt ze verdekt voor zich neer.



De drie drakenjaagsters worden vervolgens open onder het afgebeelde schip gelegd.

Moedig nemen zij het op tegen de vuurspuwende draken die, uitgestuurd door de boze tovenaars, voor onrust in het land zorgen en de schatten van de dwergen roven.



Schip: de speler die het **derde** schip legt, neemt alle kaarten die onder het schip liggen (drakenjaagsters en helden) en legt ze verdekt voor zich neer.

De drie schepen worden vervolgens op een open stapel naast het speelbord gelegd. Wanneer voor de tweede keer drie schepen gelegd worden, worden deze kaarten op een eigen stapel daarnaast gelegd, zodat men steeds ziet hoe ver het spel gevorderd is. Met de derde scheepsstapel eindigt het spel.



Tip: het symbool "Boog en zwaard" op de scheepskaarten herinnert eraan dat met de schepen drakenjaagsters en helden verzameld kunnen worden.

Verre landen, nieuwe avonturen. Daarheen reizen helden en drakenjaagsters. Na gedane arbeid gaan zij aan boord en wanneer het signaal voor de derde keer klinkt, kiest het schip het ruime sop.

Verdere regels

- Wanneer een speler kaarten van het speelbord zou mogen nemen die echter niet op het bijbehorende veld liggen, heeft hij pech gehad en krijgt hij niets. Voorbeeld: de speler legt een trol, maar op het veld "Prinses" ligt geen kaart.
- Bij de velden, waar meerdere kaarten kunnen liggen, mogen hoogstens zoveel kaarten in een beurt gelegd worden tot het vereiste aantal bereikt is. Liggen er bijvoorbeeld 2 dwergen, mag men maximaal nog 2 dwergen bijleggen. Een speler mag geen 3 dwergen uitspelen en met de derde dwerg tegelijk een nieuwe stapel beginnen.
- Het is niet geoorloofd de kaarten van een open stapel (op het speelbord of onder het schip) te bekijken.

De drakenfiguur

De speler die de drakenfiguur bezit, vult zijn handkaarten aan het einde van zijn beurt steeds aan tot 6 kaarten.



Belangrijk: wanneer een speler de drakenfiguur moet afgeven, mag hij weer slechts 5 kaarten in de hand houden. Daartoe trekt zijn medespeler onmiddellijk een kaart uit zijn hand en legt ze, zonder ze te bekijken, verdekt bovenop diens voorraadstapel. De speler krijgt zijn kaart terug in de hand wanneer hij de volgende keer moet aanvullen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer het schip driemaal is afgereisd. Naast het speelbord liggen dan drie stapels van telkens 3 scheepskaarten. Daarna heeft de andere speler nog een volledige speelbeurt.



Het spel kan voortijdig eindigen wanneer een speler de laatste kaart van zijn voorraadstapel genomen heeft. Wanneer hij in zijn volgende beurt niet de derde scheepskaart neerlegt (omdat hij niet kan of wil), eindigt het spel na deze beurt. Ook in dit geval heeft de medespeler nog een volledige speelbeurt.

Nu leggen de spelers hun resterende handkaarten in de doos terug. Vervolgens telt iedere speler de roempunten op zijn verzamelde kaarten. Wie de drakenfiguur voor zich heeft staan, ontvangt 3 punten extra.

De speler met de hoogste som wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de drakenfiguur.

De auteur: Rüdiger Dorn, geboren in 1969, leeft met zijn vrouw Maja en de drie kinderen in Zuid-Duitsland. De gediplomeerde leraar handelswetenschappen heeft reeds talrijke kinder-, familie- en volwassenenspelen ontworpen. Bij Kosmos zit buiten zijn succesvol spel "Jambo" op dit ogenblik het bliksemsnelle knipspel "Snapshot" in het programma.

© vertaling: Marc BELLEKENS
6 april 2010