



Goldener Drache  
FX Schmid, 1992  
RIEDESSER Wolfgang  
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

## Inleiding

Heel lang geleden leefde er in een geheimzinnig en goed verborgen droomland een machtige tovenaars met zijn draken. Om de heerschappij van dit fantastische land, ontbrandde jaar na jaar een verschrikkelijke strijd tussen de tovenaars.

Daarbij werden de draken, dwars door de lucht, op weg gestuurd naar de gouden vulkaan. Een duik in de gouden lava maakte de draken praktisch onoverwinnelijk en bezorgden hun tovenaars de overwinning.

De spelers kruipen in de rol van een tovenaars. De tovenaars bezitten de geheimzinnige kracht om de winden te beheersen. Uiteraard vraagt dit wel de nodige planning om de winden met het nodige overzicht te verdelen over de verschillende draken.

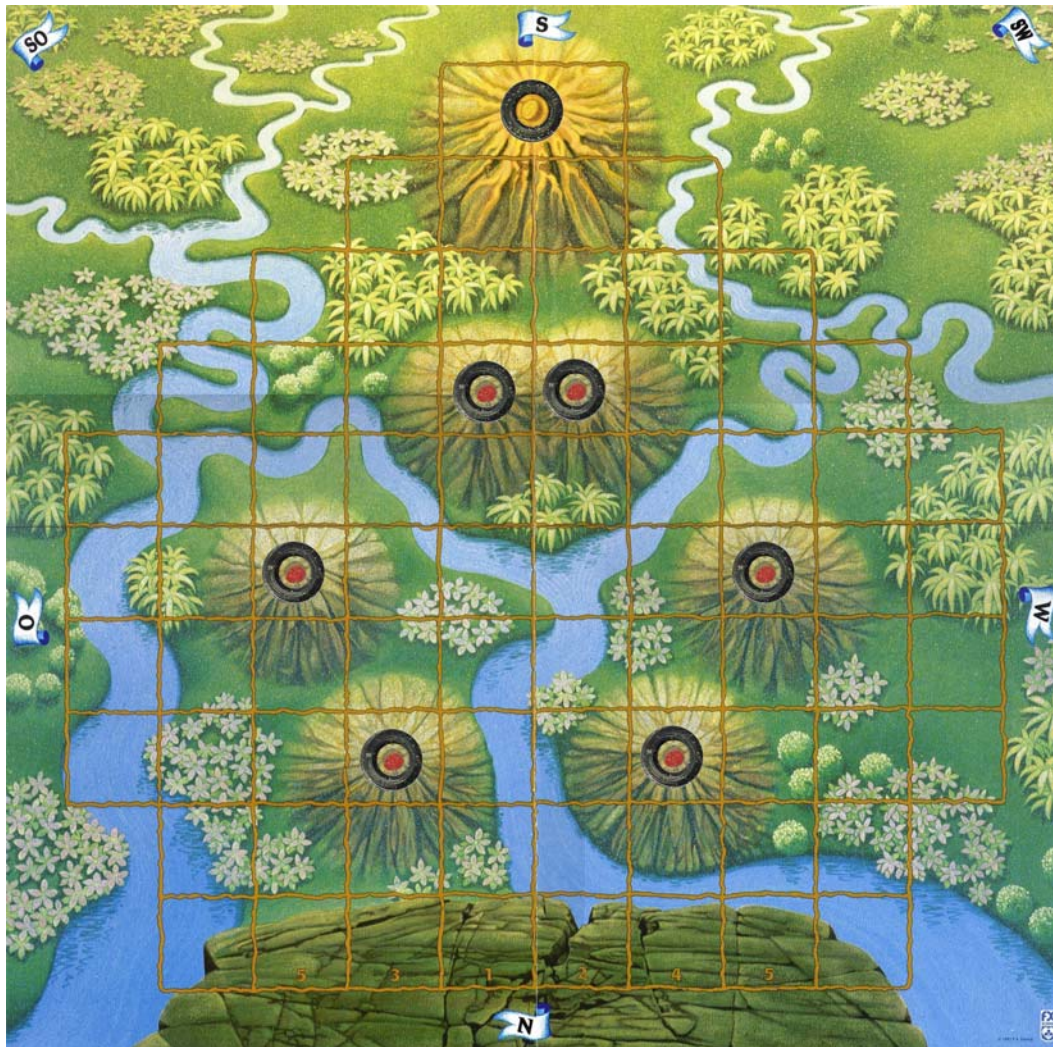
Een bliksems vetorecht, een hevige storm ... de overwinning lonkt diep in het zuiden !

## Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met zijn eigen draak de gouden vulkaan te bereiken, wint het spel.

# Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 7 transparante vulkaanstenen



⇒ 10 stormkaarten en 10 bliksemkaarten



⇒ 30 blauwe windstenen



⇒ 5 draken (inclusief sokkels)



⇒ 5 houders voor de windstenen

⇒ 1 blad met zelfklevers voor de windstenen en de vulkaanstenen

# Spelvoorbereiding

Alvorens het spel te kunnen spelen, moeten eerst de zeven voorgestane rondjes uit het speelbord worden verwijderd, zodat er zeven gaten ontstaan. De vijf draken moeten voorzichtig uit het stanskarton worden gedrukt en in de bijbehorende kunststofvoetjes, van dezelfde kleur, worden geplaatst.

De zelfklevers met de windrichtingen moeten op de bovenzijde van de blauwe windstenen worden gekleefd. De zes zelfklevers met de rode vulkaankraters en de zelfklever met de gouden vulkaankrater moeten op de transparante vulkaanstenen worden gekleefd.

De vulkaanstenen worden in de gaten in het speelbord geplaatst. De gouden vulkaansteen wordt op het dubbelveld in het zuiden gezet.

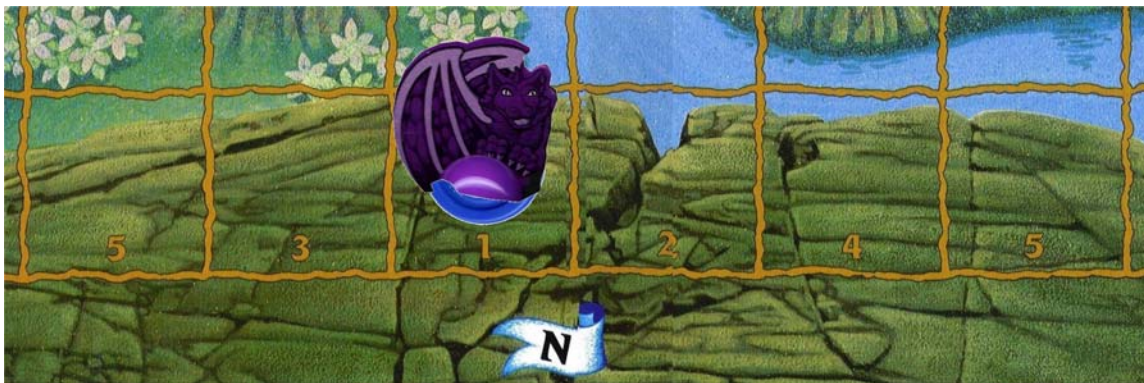
## Elke speler ontvangt:

- één draak;
- 2 stormkaarten en 2 bliksemkaarten in dezelfde kleur;
- een windsteenhouder;
- 6 windstenen (van elke windrichting één).

Als er minder dan 5 spelers zijn, verdwijnt het overvloedige materiaal terug in de doos.

De **jongste speler begint** het spel.

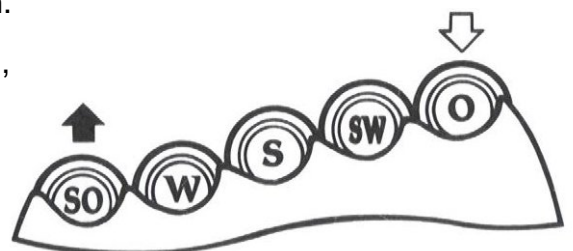
Hij plaatst één van zijn windstenen **op het startveld met het cijfer 1** van de noordelijke rij. Op deze windsteen plaats hij zijn draak.



Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, plaatsen de andere spelers **een windsteen en een draak** op het volgende startveld (speler twee op het veld met het cijfer 2 ... enzovoort). De vijfde speler kan kiezen of hij links of rechts wil starten.

Daarna zetten alle spelers hun resterende vijf windstenen, verdekt voor de medespelers, in hun **windsteenhouder**.

De spelers bepalen zelf in welke volgorde de windstenen in de windsteenhouder worden gezet. Men moet er wel rekening mee houden dat tijdens het spel de windstenen **altijd linksonder uit** de windsteenhouder worden genomen en er **rechtsboven terug in** worden geschoven.



De **twee stormkaarten** en de **twee bliksemkaarten** legt elke speler zichtbaar voor zich neer op de tafel.



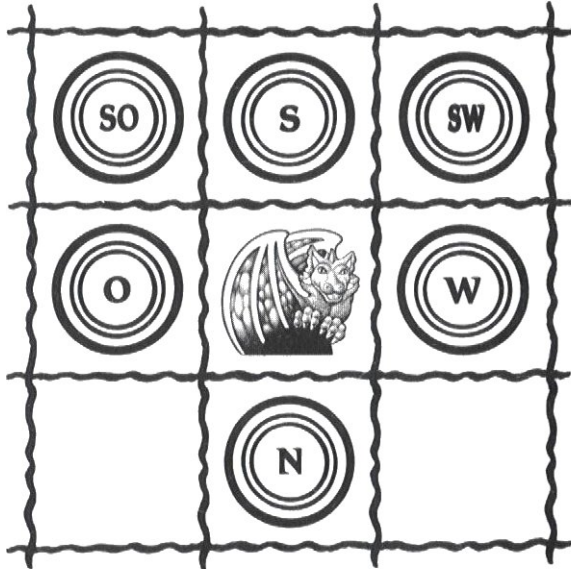
# Spelverloop

De speler wiens draak op het startveld 1 staat, begint het spel. De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

**Per ronde** beschikt elke speler over **3 zetten** die hij direct achter elkaar moet uitvoeren.

**Elke zet** afzonderlijk bestaat uit **3 stappen**:

1. De windsteen linksonder uit de windsteenhouder nemen en hem naast een draak leggen.
2. De draak in overeenstemming met de windsteen bewegen en hem op de nieuwe windsteen zetten.
3. De vrijgekomen windsteen rechtsboven in de windsteenhouder steken.



Een windsteen wordt altijd op een veld vlak bij een draak gelegd (op een veld dat horizontaal, verticaal of diagonaal aan de draak grenst).

De windrichting op de steen bepaalt waar hij wordt gelegd (6 mogelijkheden: N, Z, W, O, ZO en ZW).

**de zes mogelijkheden om een windsteen te leggen**

Elke speler kan **zowel de eigen als een vreemde draak** bewegen. Per zet kan de speler telkens opnieuw beslissen welke draak hij wil bewegen. Uiteraard zal men proberen om zijn eigen draak in een gunstige positie te brengen en de vreemde draken in een minder gunstige positie.

Men moet er wel rekening mee houden dat tijdens het spel de windstenen **altijd linksonder uit** de windsteenhouder worden genomen en er **rechtsboven terug in** worden geschoven.

De speelvolgorde van de windstenen is door de windsteenhouder bepaald. Deze **volgorde** kan **niet worden gewijzigd** in de loop van het spel. De opdracht van iedere speler bestaat er dus in om de opgelegde volgorde zo verstandig en optimaal mogelijk te benutten.

De velden met de **rode vulkanen** en de **velden waarop andere draken** staan, zijn **taboe**.

Dit betekent dat deze velden absoluut niet mogen worden betreden. Vanzelfsprekend kan men vanaf een randveld ook niet over de speelbordrand spelen.

**Er heerst altijd zetplicht.** Iedere speler moet zijn drie zetten uitvoeren, ook al betekent dit dat hij zijn eigen draak in een ongunstige positie moet brengen of een vreemde draak in een gunstige positie.

## **Uitzondering**

Een vreemde draak moet men nooit op het doelveld, het veld met de gouden vulkaan, zetten.

Als er met een windsteen **geen draak kan worden verplaatst** en de actie dus onuitvoerbaar zou zijn, dan wordt de **windsteen** gewoon **rechtsboven in de windsteenhouder** geplaatst.

Dit kan gebeuren als alle draken door het bewegen op een verboden terrein terecht zouden komen of als een bliksemkaart tegen deze beweging wordt uitgespeeld (zie verder). Ook al werd er geen draak bewogen, het verplaatsen van de windsteen geldt als een zet.

Na de afloop van de **drie opeenvolgende zetten** is de volgende speler aan de beurt.

## De storm- en bliksemkaarten

Elke speler ontvangt bij het begin van het spel **2 stormkaarten** en **2 bliksemkaarten** in de eigen kleur. Elk van deze kaarten kan tijdens het spel **slechts éénmaal worden uitgespeeld**. Na het uitspelen ervan wordt de kaart omgedraaid en verliest ze haar werking.

### De stormkaart



- De stormkaart laat de speler toe om in plaats van de **normale drie zetten** nu **vijf zetten** te mogen doen.
- Een stormkaart moet **altijd bij het begin van een zet** worden uitgespeeld. Dit betekent dat een speler **alle vijf windstenen** uit zijn windsteenhouder **na elkaar** moet uitspelen.
- De **tweede stormkaart** mag **ten vroegste** tijdens de **volgende ronde** worden ingezet.

### De bliksemkaart

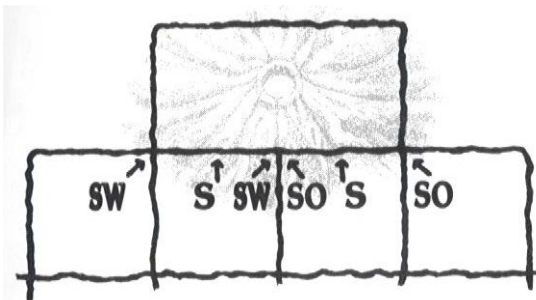


- Deze kaart geeft een speler **het recht om een veto** uit te spreken.
- Deze kaart kan, **buiten zijn beurt om**, worden gebruikt om de ongunstige beweging van de eigen draak door een andere speler te verhinderen.
- Een dergelijk **veto** moet worden uitgesproken **vooraleer** de speler die aan de beurt is **de vrijgekomen windsteen** in zijn houder heeft gestopt.
- De **afgeweerde beweging** moet nu door de uitspelende speler bij een andere speler worden gelegd. In uitzonderlijke gevallen (als alle andere spelers ook hun bliksemkaart uitspelen) kan het gebeuren dat de uitspelende speler hierdoor zijn eigen draak moet bewegen.

## Einde van het spel

**De zet op de gouden vulkaan beëindigt het spel onmiddellijk.** De passende windsteen wordt op de gouden vulkaan geplaatst en de draak wordt erbovenop gezet.

Deze zet kan **op zes verschillende manieren** worden uitgevoerd:



De speler die met zijn draak **als eerste de gouden vulkaan** bereikt, **wint het spel**.

