

DRACHO KARACHO



Spieler: 2 bis 4 • Alter: 7+ • Dauer: 15 Minuten
Gestaltung: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

- 12 Lavasteine • 3 Vulkanflammen
 - 36 Drachenkarten
- Die Zahl auf jeder Karte zeigt das Tempo des Drachen in Drachenmeilen pro Stunde an.

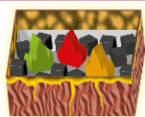


SPIELZIEL FÜR DRACHENDOMPTREUR

Drachen sind wilde Kreaturen. Sagst du „Karacho“, soll der nächste Drache schneller fliegen. Sagst du „Brems“, soll er langsamer fliegen. Gehorchen sie? Stoppe rechtzeitig, bevor ein Drache rebelliert. Nur dann folgen dir alle braven Drachen einer Farbe. So gewinnst du wertvolle Punkte!

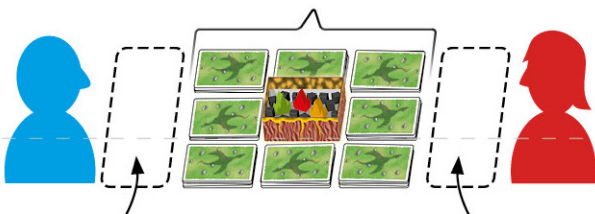
VORBEREITUNGEN

Stellt die **Vulkanflammen** und die **Lavasteine** in den Schachtelboden. Das ist der Vulkan.



Mischt die **Drachenkarten**. Legt die ersten 32 Karten verdeckt, auf **8 Stapel** je 4 Karten, um den Vulkan herum aus. Die übrigen 4 Karten verteilt beliebig auf die 8 Stapel.

Der Vulkan und die 8 Kartenstapel bilden die **Vulkankolonie**.



Lasst vor jedem Spieler Platz für deren **Privatkolonien**. Hier lagert ihr später eure gewonnenen Drachen.

SPIELVERLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Er oder sie deckt im Laufe eines Zuges mehrere Drachen auf.

Drachen darfst du in der Vulkankolonie und in jeder Privatkolonie aufdecken. Lasse jeden Drachen dort liegen, wo du ihn aufdeckst!

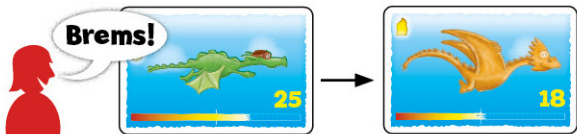
In der **Vulkankolonie** darfst du **maximal 8** Drachen aufdecken.

In jeder fremden und in deiner **Privatkolonie** darfst du **maximal 1** Drachen aufdecken.

1) BRAVE DRACHEN FINDEN

Ab dem zweiten Drachen, gib vor jedem Aufdecken einen Tempobefehl:

- Sagst du „**Karacho!**“, soll der nächste Drache **schneller** fliegen.
- Sagst du „**Brems!**“, soll er **langsamer** fliegen.



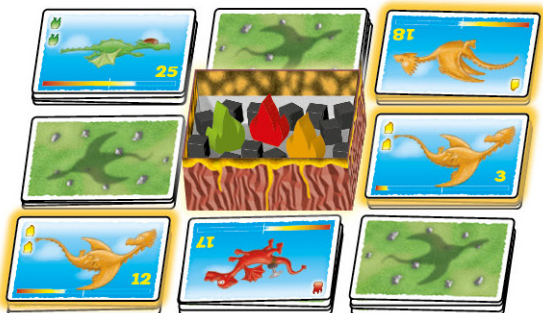
Beispiel: Der Vordrache fliegt mit Tempo 25. Malina sagt „Brems!“ und deckt einen neuen Drachen auf. Wie befohlen, fliegt er langsamer als sein Vordrache.

Gehorcht der Folgedrache, bleibst du am Zug. Gib einen neuen Tempobefehl und decke den nächsten Drachen auf.

2a) DEN ZUG FREIWILLIG BEENDEN

Beende deinen Zug freiwillig, indem du keinen neuen Drachen aufdeckst. Wähle dann eine **Drachenfarbe**. Du bekommst alle Drachen dieser Farbe auch dann, wenn sie in fremden Privatkolonien liegen. Lege sie verdeckt in deine eigene Privatkolonie.

Gewinnst du mit deiner Farbwahl **mindestens 3** Drachen, bekommst du auch die gleichfarbige **Vulkanflamme**. Auch dann, wenn diese bei einem Mitspieler steht.

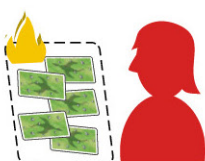


Beispiel: Malina stoppt freiwillig und wählt Gelb. Sie gewinnt 3 Drachen und die gelbe Vulkanflamme.

WELCOME-MIX

Nur wenn du Drachen gewinnst, darfst du alle Drachen in deiner Privatkolonie mischen.

Lasse dabei die Karten auf dem Tisch liegen und verwirbele sie kurz.



Zur Erinnerung: Ist ein Mitspieler am Zug, darf er in deiner Privatkolonie 1 Drachen aufdecken. Nach dem Mischen weiß niemand mehr, wo welcher Drache liegt.

2b) WENN EIN DRACHE NICHT GEHORCHT

Gehorcht der zuletzt aufgedeckte Drache nicht, endet dein Zug.



Beispiel: Der Vordrache fliegt mit Tempo 14. Kilian sagt „Karacho!“ und deckt einen neuen Drachen auf. Doch anders als befohlen, fliegt er langsamer.

Jetzt rebellieren alle aufgedeckten Drachen und keiner will in deine Privatkolonie.

Zum Trost, nimm **1 Lavastein** aus dem Vulkan.

SO NUTZT DU DEINE LAVASTEINE

Bist du am Zug, lege einen Lavastein zurück in den Vulkan. Sage „**Hitzefrei!**“ und decke einen neuen Drachen auf. Du bleibst am Zug, egal welches Tempo der neue Drache fliegt.



(Du darfst mehrere Lavasteine in deinem Zug einsetzen.)

3) AUFRÄUMEN

Endet dein Zug, egal ob erfolgreich oder nicht, decke alle offenen Drachen an Ort und Stelle wieder zu.

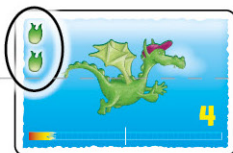
SPIELENDE UND WERTUNG

Liegen nach einem Spielzug **weniger als 4 Drachenstapel** in der Vulkankolonie, endet das Spiel.

Wertet jetzt eure Privatkolonien:

- Die **Flammen auf den Drachenkarten** zählen je **1 Punkt** (egal von welcher Farbe).

*Beispiel:
Zwei Flammen
= 2 Punkte.*



- Jeder **Lavastein** zählt **1 Punkt**.



- Die **gelbe Vulkanflamme** zählt **3 Punkte**.



- Die **grüne Vulkanflamme** zählt **4 Punkte**.



- Die **rote Vulkanflamme** zählt **5 Punkte**.



Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den Drachen mit der höheren Tempozahl besitzt.

TIPPS

Mittelschnelle Vordrachen sind risikoreicher.

Willst du weiterspielen, wähle besser einen Drachen, den du dir gemerkt hast. Oder nutze einen Lavastein.

Bei sehr schnellen oder sehr langsamen Vordrachen, wähle einen unbekanntem Drachen. Dann das Risiko, dass der neue Drache nicht gehorcht, ist gering.

Legt die gefaltete Regel als Wertungsübersicht neben das Spielfeld.



www.igel-spiele.com