Im Tal der Drachen

Ein magisches und kooperatives Geschicklichkeitsspiel
von Johannes Berger und Julien Gupta
für 2-4 Zauberlehrlinge ab 6 Jahren.

Seit vielen Jahren lebt eine kleine Drachenfamilie im Tal der Drachen.
Nur ein paar Magier und Zauberer wissen etwas von ihrer Existenz.

Eines Tages besuchen die kleinen Drachenkinder die jungen Zauberlehrlinge im Zauberwald, um wieder einmal gemeinsam Drachenball zu spielen. Doch das sieht der mürrische Magier Razandar überhaupt nicht gerne. Er befürchtet, dass die heißen Lavasteine seinen schönen Magierturm verkohlen.

Nun ist Eile geboten, denn Razandar nähert sich seinem Turm mit großen Schritten. Die erschöpften Drachenkinder benötigen jetzt dringend die magische Hilfe ihrer Freunde. Können die jungen Zauberlehrlinge die Drachenkinder mit ihren Zauberstäben zurück ins Tal der Drachen zaubern, bevor Razandar seinen Turm erreicht? ***Ein magischer Wettlauf beginnt.***

Spielziel

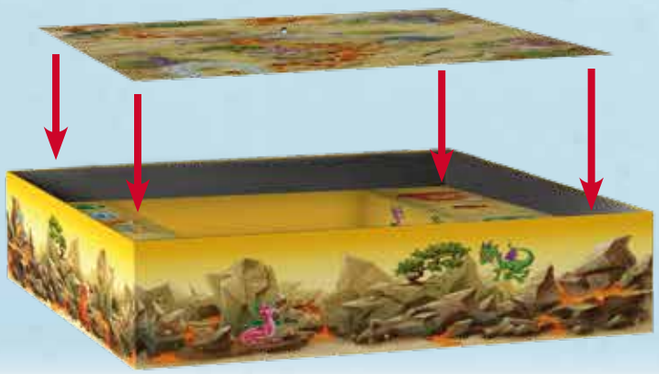
Im Spiel versuchen die Spieler, mit Hilfe der beiden Zauberstäbe, die Drachenkinder zurück ins Tal der Drachen zu zaubern. Damit der Zauber gelingt, müssen immer zwei Spieler gemeinsam ein Drachenkind vom Magierturm geschickt ins Tal der Drachen verzaubern. Doch nur wenn das Drachenkind dabei nicht herunterpurzelt und sicher im Drachental landet, ist der Zauber erfolgreich geglückt.

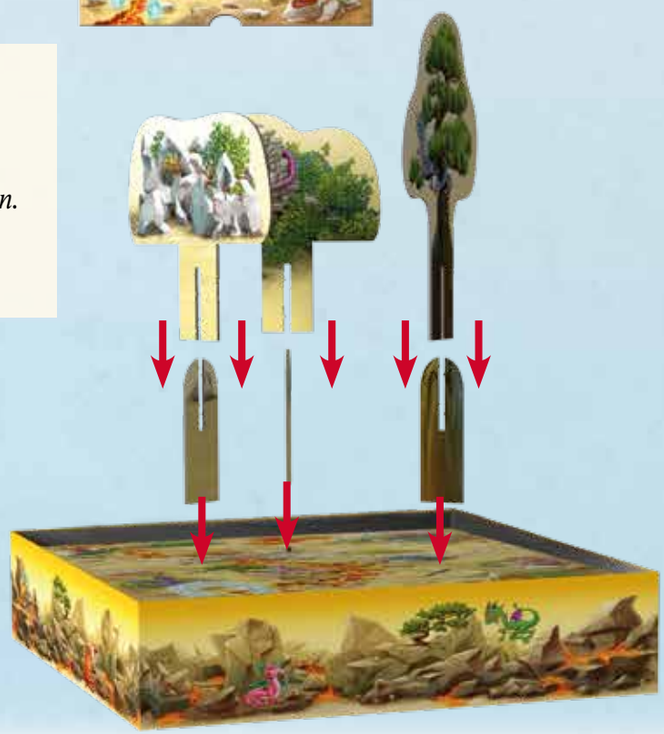
Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, wenn ihr alle Drachenkinder ins Tal der Drachen zaubert, bevor der mürrische Magier Razandar seinen Turm erreicht. Kommt Razandar jedoch bei seinem Turm an und es befinden sich noch Drachenkinder dort, verliert ihr alle gemeinsam.

Spielmaterial und Aufbau

- **1 Tal der Drachen =**
  Schachtelboden mit Papp-Einleger,
  Drachental-Spielplan,
  Drachenfelsen,
  Buschruine und
  Drachenbaum

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus dem Schachtelboden.
Stellt danach den Schachtelboden mit dem Papp-Einleger in die Tischmitte.
Zuerst legt ihr den Drachental-Spielplan in den Schachtelboden.
Danach steckt ihr den Drachenbaum, den Drachenfelsen und die Buschruine zusammen.
Steckt die drei Elemente in die passenden Ausstanzungen des Spielplans.
Fertig ist das Tal der Drachen!





- **1 Razandar-Spielplan**
  Legt den Razandar-Spielplan in einem Abstand von ca. 40 cm vom Tal der Drachen auf den Tisch (= zwei Zauberstablängen).

- **1 Magierturm (fünfteilig)**
  Baut den fünfteiligen Magierturm zusammen und stellt ihn ans Wegende des Razandar-Spielplans.

- **1 Säckchen**

- **6 Drachenkinder**
  Gebt die sechs Drachenkinder in das Säckchen.

- **1 Magier Razandar**
  Stellt den Magier auf das Magierdorf des Razandar-Spielplans.

- **1 Lavastein**
  Stellt den Lavastein neben den Magierturm.

- **1 weißer und 1 schwarzer Würfel**

- **2 Zauberstäbe**

- **12 Drachenkarten**
  Verteilt die Drachenkarten gleichmäßig an die Spieler (siehe: Aufteilung der Drachenkarten).

- **6 Zauberer-Kärtchen**
  Die Zauberer-Kärtchen werden im Grundspiel nicht benötigt. Sie kommen bei der Spielvariante für erfahrene Zauberer zum Einsatz!

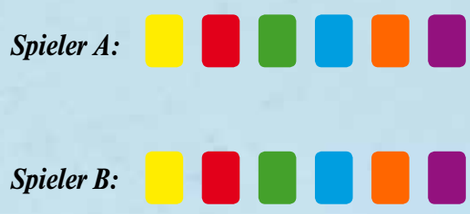
- **1 Spielregel**

Vor dem allerersten Spiel:
Beklebt die sechs Drachenkinder, den Magier Razandar und den Lavastein beidseitig mit den passenden Aufklebern. Anschließend beklebt ihr die beiden Würfel mit den farbig passenden Würfelaufklebern.

Aufteilung der Drachenkarten

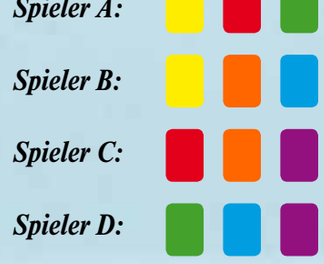
Die Drachenkarten geben in jeder Runde an, welche Spieler gemeinsam den magischen Drachenflug ausführen. Je nach Anzahl der Mitspieler werden die Drachenkarten zu Spielbeginn wie folgt verteilt:

Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler eine Drachenkarte jeder Farbe und legt sie vor sich ab.



Bei 3 Spielern nehmen sich die Spieler folgende Drachenkarten und legen sie vor sich ab:

Bei 4 Spielern erhalten die Spieler folgende Drachenkarten und legen sie vor sich ab:

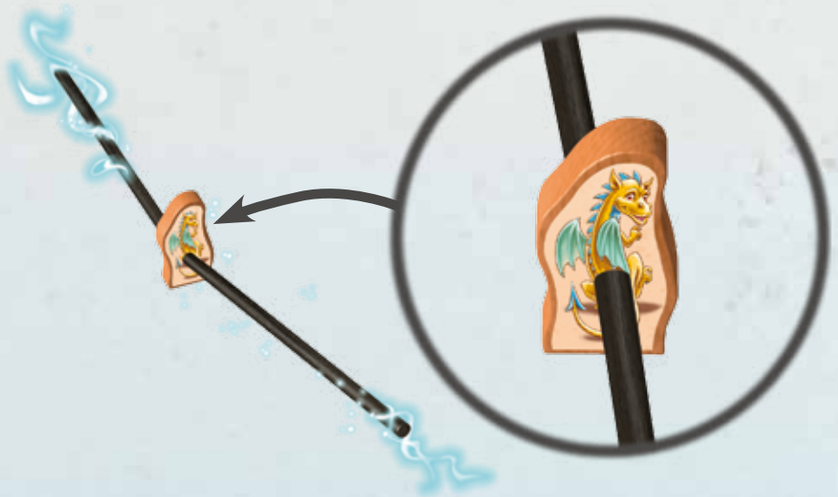


Der magische Drachenflug

Vor dem ersten Spiel sollte jeder einmal den magischen Drachenflug ausprobieren:
Den magischen Drachenflug-Zauber zaubern immer zwei Spieler gemeinsam. Die beiden Spieler nehmen jeweils einen Zauberstab in die Hand. Zum Ausprobieren stellt ihr ein beliebiges Drachenkind auf den Magierturm. Ihr versucht jetzt, dieses Drachenkind vom Magierturm ins Tal der Drachen zu zaubern. Der magische Zauber ist geglückt, wenn das Drachenkind nicht herunterfällt und sicher im Tal der Drachen landet.

Und so gehts:

Berührt das Drachenkind mit euren Zauberstäben von unterschiedlichen Seiten. Wenn ihr an der richtigen Stelle ein wenig Druck ausübt und die Stäbe vorsichtig anhebt, merkt ihr, dass das Drachenkind wie von Zauberkraft zwischen euren Stäben bleibt und magisch in der Luft schwebt. Nun bringt ihr vorsichtig das Drachenkind vom Magierturm ins Tal der Drachen und lasst es dort landen.



Wichtige Drachenflug-Hinweise:

- *Das Drachenkind darf immer nur mit den Zauberstäben berührt werden, niemals mit den Händen.*
- *Damit der magische Drachenflug funktioniert, solltet ihr euch vor und während des Zaubers gut absprechen.*
- *Der magische Drachenflug ist erfolgreich ausgeführt, wenn das Drachenkind im Tal der Drachen gelandet ist (stehend oder liegend).*

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler darf das Spiel beginnen und als Erster mit dem weißen Würfel würfeln. Was zeigt der weiße Würfel?

Das Drachenkind

Jetzt wird gezaubert! Ziehe ein Drachenkind aus dem Säckchen und stelle es auf den Turm. Die beiden Spieler mit den farbig passenden Drachenkarten vor sich, nehmen jeweils einen Zauberstab in die Hand. Gemeinsam versucht ihr jetzt, das Drachenkind mit dem magischen Drachenflug-Zauber ins Tal der Drachen zu zaubern.

War der magische Drachenflug-Zauber erfolgreich?

• Ja: *Super gezaubert! Das Drachenkind darf im Tal der Drachen bleiben. Die beiden Drachenkarten dieses Drachenkindes kommen aus dem Spiel.*

• Nein: *Kein Problem! Gebt das Drachenkind wieder ins Säckchen. Die beiden Drachenkarten werden jeweils an die nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Außerdem müsst ihr jetzt noch mit dem schwarzen Würfel würfeln und den Magier entsprechend viele Felder in Richtung Turm ziehen. Beim Zauberhut-Symbol zieht ihr Razandar bis zum nächsten Feld mit Zauberhut.*

Das Drachenkind & den Lavastein

Ziehe ein Drachenkind aus dem Säckchen und stelle es auf den Turm. Zusätzlich kommt nun auch der Lavastein auf den Turm. Stelle das Drachenkind und den Lavastein so auf, dass sie direkt hintereinander stehen.

Die beiden Spieler, die die passenden Drachenkarten vor sich liegen haben, nehmen jeweils einen Zauberstab. Ihr versucht jetzt, das Drachenkind und den Lavastein gemeinsam mit dem Drachenflug-Zauber ins Tal der Drachen zu zaubern.

Achtung:

• Dieser Zauber ist eine wahre Meisterleistung und sehr schwierig. Passt darum besonders gut auf und lasst euch dieses Mal etwas mehr Zeit beim Zaubern!

• Nach eurem Zauber stellt ihr den Lavastein wieder neben den Magierturm.

Den Magier Razandar

Ziehe den mürrischen Magier um ein Feld auf dem Razandar-Spielplan in Richtung Magierturm. Danach darfst du sofort noch einmal mit dem weißen Würfel würfeln.

Wichtig: *Steht der Magier auf dem letzten Feld und du würfelst das Magier-Symbol, bleibt der Magier auf diesem Feld stehen. Das Spiel kann nicht durch das Magier-Würfelsymbol beendet werden!*

Die Sonne

Ziehe Razandar um ein Feld auf dem Spielplan in Richtung Magierdorf. Anschließend darfst du sofort noch einmal mit dem weißen Würfel würfeln.

Wichtig: *Steht Razandar auf dem Magierdorf und du würfelst die Sonne, bleibt der Magier im Magierdorf stehen!*

Spielende

Das Spiel endet, wenn …

• … ihr alle sechs Drachenkinder erfolgreich ins Tal der Drachen gezaubert habt. Gemeinsam mit den Drachenkindern habt ihr das Spiel gegen den Magier Razandar gewonnen.

• … Razandar seinen Turm erreicht und immer noch Drachenkinder im Säckchen sind. Jetzt habt ihr gemeinsam das Spiel verloren und die Drachenkinder wurden auf frischer Tat ertappt.

Spielvariante für kleine Zauberlehrlinge

Für kleine Zauberlehrlinge empfehlen wir folgende Spielvariante: Legt den Razandar-Spielplan mit geringerem Abstand zum Tal der Drachen auf den Tisch (z.B. eine Zauberstablänge).

Spielvariante für genaue Zauberlehrlinge

In dieser Spielvariante versucht ihr, den magischen Drachenflug sehr genau auszuführen. Die Drachenkinder sollen dieses Mal in der Mitte des Drachentals landen. Schafft ihr es, die Drachenkinder im Bereich zwischen Drachenbaum, Drachenfelsen und Buschruine landen zu lassen?

Spielvariante für erfahrene Zauberlehrlinge

Für diese Spielvariante benötigt ihr die sechs Zauberer-Kärtchen. Mischt die Kärtchen und haltet sie verdeckt gestapelt bereit. Die Symbole auf den Kärtchen geben an, wie ihr die Drachenkinder dieses Mal ins Tal der Drachen zaubern sollt. Habt ihr das Würfelsymbol „Drachenkind“ gewürfelt, zieht ihr das oberste Kärtchen des Stapels und führt den magischen Drachenflug nach folgenden Regeln aus:

Die Spieler nehmen den Zauberstab in die „falsche“ Hand!
(Rechtshänder nehmen den Zauberstab in die linke Hand, Linkshänder nehmen den Zauberstab in die rechte Hand)

Die Spieler müssen den Zauberstab mit beiden Händen festhalten!

Die Spieler halten sich mit der freien Hand ein Auge zu!

Blindflug: Ein Spieler berührt mit dem Zauberstab das Drachenkind. Danach muss dieser Spieler beide Augen schließen und gut auf die Anweisungen des Mitspielers hören.

Die Spieler dürfen den Zauberstab nur mit zwei beliebigen Fingern halten!
(z.B. mit Daumen und Zeigefinger)

Die Spieler dürfen den Zauberstab nicht mit dem Zeigefinger berühren!

Ist der Stapel der Zauberer-Kärtchen aufgebraucht, mischt ihr alle Kärtchen und bildet einen neuen Stapel damit.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES

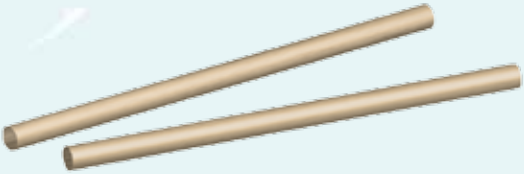
Im Tal der Drachen

Die magischen Zauberstäbe

„Im Tal der Drachen“ ist ein drachenstarker Spielspaß, der auf spielerische Art und Weise die Geschicklichkeit, Koordination und Kommunikation der Spieler fördert. Damit auch jüngere Zauberlehrlinge erfolgreich am Zaubern teilnehmen können, liegen dem Spiel zwei unterschiedliche Arten von Zauberstäben bei:

Lehrlings-Zauberstäbe

Die naturfarbenen Zauberstäbe ermöglichen jüngeren Zauberlehrlingen die Drachenkinder leichter ins Tal der Drachen zu zaubern.



Meister-Zauberstäbe

Die schwarzen Zauberstäbe sind für geübte Zauberlehrlinge geeignet.

Die Auswahl der magischen Zauberstäbe

Vor Spielbeginn entscheidet ihr euch gemeinsam, welche Zauberstäbe ihr diese Partie verwenden möchtet (Lehrlings- oder Meister-Zauberstäbe).

Viel Glück beim magischen Drachenflug-Zauber!

QUEEN GAMES

Im Tal der Drachen