



DRACHEN-RALLYE

Ein spannender Wettflug für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren von Manfred Ludwig

Spielmaterial

4 Drachenfiguren
(in den Farben Rot,
Gelb, Grün, Blau)

1 Windrad
(bestehend aus
2 Teilen)

2 Würfel

1 Spielplan

Auch kleine Drachenfreunde machen beim Spielen gerne mal ein Wettrennen. „Wer ist am schnellsten einmal um die Insel geflogen?“, ruft der kleine grüne Drache. „Lasst es uns ausprobieren!“ Das lassen sich seine drei Freunde nicht zweimal sagen, und schon kann der Wettflug um die Dracheninsel beginnen. Aber es weht eine kräftige Brise. Manchmal hilft der Wind, um zügig voranzukommen. Doch kommt er von vorne, kann er einen auch ein ganzes Stück zurückwerfen ...

Spielvorbereitungen

Bevor ihr anfangt zu spielen, legt ihr den Spielplan in die Tischmitte. Setzt die beiden Teile des Windrads zusammen und so in das Loch im Spielplan, dass einer der vier Flügel unmittelbar hinter den vier Startfeldern liegt.



Jeder Spieler sucht sich eine Drachenfigur aus und stellt sie auf eines der Startfelder. Jetzt braucht ihr nur noch **einen** der beiden Würfel, und los geht's.

Mit welchem Würfel wollt ihr spielen?



A

Diesen Würfel nehmt ihr für die etwas leichtere Version des Spiels.



B

Spielt ihr mit diesem Würfel, wird es ein bisschen kniffliger.

Spiel mit Würfel A: Auf die Plätze, fertig, los ...

Der jüngste Spieler beginnt, danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du.



Fliege mit deinem Drachen auf seiner Laufbahn im Uhrzeigersinn so viele Felder weiter, wie der Würfel angibt. Es kann passieren, dass du deinen Drachen dabei auf ein Feld des Windrads setzen musst.

Landet dein Drache auf einem **grünen Feld**, darf er direkt noch einmal **2 Felder weiter vorziehen**. Endet sein Zug auf einem **roten Feld**, muss er sofort **2 Felder zurückziehen**.



Jetzt bläst der Wind von hinten. Das heißt, ihr habt Rückenwind. Drehe das Windrad um 1, 2 oder 3 Felder im Uhrzeigersinn weiter. Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr das Windrad 1, 2 oder 3 Felder drehen wollt.



Jetzt kommt der Wind von vorne und ihr habt Gegenwind. Ganz schön anstrengend, da gegen anzufiegen. Drehe das Windrad um 1, 2, oder 3 Felder zurück (entgegen dem Uhrzeigersinn).



Beispiel: Es ist Rückenwind, und der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet sich, das Windrad um 2 Felder vorzudrehen.



Es kann passieren, dass euer Drache beim Bewegen des Windrads auf ein grünes oder rotes Feld geschoben wird. Auch in dem Fall wird der Drache dann sofort 2 Felder vor bzw. zurück gezogen (ohne das Windrad zu drehen).

Ein kleiner Tipp

Überlegt sowohl bei Rücken- als auch bei Gegenwind genau, um wie viele Felder ihr das Windrad bewegt (1, 2 oder 3). Versucht dabei, euren eigenen Drachen möglichst weit nach vorne zu bringen bzw. bei Gegenwind so wenig wie möglich nach hinten. Achtet aber auch darauf, dass ihr den anderen Drachen dadurch nicht zu viel helft.

Spiel mit Würfel B

Habt ihr euch entschieden, mit Würfel B zu spielen, gelten die gleichen Regeln wie für das Spiel mit Würfel A. Der Unterschied ist lediglich folgender:



Wenn ihr das Windsymbol würfelt, habt ihr die freie Wahl, ob der Wind von vorne oder von hinten blasen soll. Das heißt, ihr sucht euch aus, ob Rücken- oder Gegenwind herrscht. Entsprechend eurer Wahl bewegt ihr das Windrad dann 1, 2 oder 3 Felder vor oder zurück. Auch hierbei solltet ihr schauen, dass ihr euren Drachen möglichst weit nach vorn bringt und den anderen Drachen nicht zu viel helft.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Drachen nach einer vollen Umrundung der Dracheninsel als Erster wieder sein Startfeld erreicht bzw. darüber hinaus zieht. Dieser Spieler gewinnt.

Noch ein paar Hinweise

- Die Drachen bleiben immer auf ihrer jeweiligen Laufbahn.
- Die Drachen können auch auf Felder auf dem Windrad gezogen werden. Wird das Windrad dann gedreht, werden sie mitgedreht. Ist das Drehen des Windrads beendet, und ein Drache steht auf dem Windrad auf einem grünen oder roten Feld, zieht er entsprechend der Regeln zwei Felder vor bzw. zurück.
- Würfelt der Startspieler als ersten Wurf im Spiel „Gegenwind“, kann es auch passieren, dass die Drachen direkt zu Beginn hinter die Startfelder geschoben werden. In dem Fall endet das Spiel dann nicht, wenn die Drachen das Startfeld erreichen. Sie müssen schon eine komplette Umrundung der Insel bis zu den Startfeldern hinter sich bringen.