DRAKENGOUD

Een spel van Bruno Faidutti

Voor 3-6 spelers, leeftijd 8 jaar en ouder



Thema

Iedere speler speelt met een team helden (twee ridders, een dief en een tovenaar). Deze helden hebben één doel: magische voorwerpen en stenen bemachtigen. Hiervoor moeten ze met anderen draken verslaan. Het verslaan van een draak is eenvoudig. Moeilijker wordt het als de rook is opgetrokken en de buit moet worden verdeeld.

Opmerkingen in bruin gaan over de regels voor gevorderden. Als je dit spel voor het eerst speelt, kun je deze regels beter overslaan. Je kunt de regels voor gevorderden gebruiken zodra je het basisspel goed genoeg kent.

Het spel voorbereiden

1 **Iedere speler krijgt:**

- een set van vier helden van dezelfde kleur (twee ridders, één dief en één tovenaar). Deze helden worden in een rij open voor de speler neergelegd.
- een zichtscherm, waarachter de speler zijn stenen verbergt.

2 De drakenkaarten worden geschud en dicht neergelegd op een stapel in het midden van de tafel. Deze vormt de trekstapel voor de drakenkaarten.

3



5B **Regel voor gevorderden:** De kaarten met magische voorwerpen worden geschud. Iedere speler krijgt dicht één magisch voorwerp. De spelers mogen zelf wel zien wel magisch voorwerp ze hebben. De overgebleven kaarten worden dicht neergelegd naast de stapel met drakenkaarten.

5A

6 De speler die als laatste een draak heeft gedood, is startspeler.

Spelonderdelen

- 18 drakenkaarten en een marktkaart
- 24 helden (vier in elk van de zes kleuren)
- 24 kaarten met een magisch voorwerp
- 6 zichtschermen met een overzicht van de score
- stoffen zak om de stenen in te bewaren
- 126 houten stenen*
- Een zandloper die 60 seconden loopt

* • *35 keer zilver, 20 keer goud, 16 keer rood (magische steen), 4x12 edelstenen (12 blauw = saffier, 12 groen = smaragd, 12 paars = amethist, 12 geel = amber), 6 witte stenen (diamanten), 1 zwarte steen (zwarte diamant)*

De bovenste vier drakenkaarten worden opengedraaid en op een rij in het midden van de tafel gelegd. Dit zijn de eerste draken die kunnen worden aangevallen.



4 De stenen worden in de stoffen zak gedaan. Voor iedere drakenkaart die open op tafel ligt, wordt een aantal stenen (gelijk aan het getal **linksonder** op de kaart) op de kaart gelegd.

De marktkaart wordt precies in het midden van de stapel drakenkaarten gelegd. Hij wordt dus tussen de zevende en de achtste kaart gelegd.



Drakenkaarten

Te allen tijde (totdat de drakenstapel op is) moeten er vier drakenkaarten open in het midden van de tafel liggen. Dit zijn de draken die door de helden van de spelers kunnen worden aangevallen. Een verslagen draak wordt uit het spel gehaald en vervangen door de bovenste draak van de trekstapel.

Bovenaan in het midden van elke drakenkaart staat een getal dat afbeeldt wat de **kracht** van de draak is.



De getallen aan de onderkant van de kaart laten zien hoe groot de schat is die door de draak werd bewaakt. Er zijn twee getallen:

- Het **open** gedeelte van de schat, aan de linkeronderkant van de kaart. Dit aantal stenen wordt willekeurig uit de stoffen zak gehaald zodra de draak op tafel komt.
- Het **verborgen** gedeelte van de schat, aan de rechteronderkant van de kaart. Dit aantal stenen wordt willekeurig uit de stoffen zak gehaald zodra de draak verslagen is, maar voordat er wordt onderhandeld over het verdelen van de buit.

Alle stenen worden willekeurig getrokken uit de stoffen zak.

Helden

Iedere speler heeft vier helden. Ze hebben een **aanvalswaarde** die afgebeeld staat bovenaan de kaart. Dieven en tovenaars hebben daarnaast nog speciale eigenschappen. (De beschrijving van de eigenschappen worden uitgelegd bij het verdelen van de schat).



Iedere speler legt zijn vier helden open voor zich neer aan het begin van het spel. Deze actieve helden worden gebruikt om draken aan te vallen. Als een draak is gedood, komt de held terug bij de speler, maar wordt hij dicht voor de speler neergelegd.

Aan het begin van zijn beurt mag een speler al zijn dichte helden omdraaien als hij geen open helden meer heeft. Al deze helden zijn dan weer beschikbaar voor het aanvallen van draken.

Als een speler aan de beurt is terwijl al zijn helden al draken aan het aanvallen zijn, verliest de speler zijn beurt.

* De helden kunnen ook teruggestuurd worden naar een speler als gevolg van sommige magische voorwerpen.

Spelverloop

De startspeler is degene die als laatste een draak heeft gedood. Daarna verloopt het spel met de klok mee.

Als een speler aan de beurt is, probeert hij draken aan te vallen en te doden. Als een draak gedood is, wordt bepaald wat de verborgen schat is door zoveel stenen te trekken uit de stoffen zak als dat het getal rechtsonder de drakenkaart aangeeft. Als de draak door één speler is verslagen, krijgt deze speler alle stenen van deze draak. Als verschillende spelers de draak hebben verslagen, wordt de schat verdeeld onder deze spelers. Er moet binnen beperkte tijd overeenstemming worden bereikt over de verdeling van de schat.



Open schat

Draken aanvallen

Iedere beurt stuurt een speler één van zijn helden naar één van de vier draken toe om die draak aan te vallen. De speler mag met zijn held elke openliggende draak aanvallen, ongeacht of en hoeveel helden er al bij die draak liggen.

Om aan te geven welke draak wordt aangevallen, legt de speler zijn held open onder de drakenkaart die zijn held aanvalt. Als er meerdere helden onder deze draak liggen, mogen deze helden elkaar overlappen zolang van elke held de kleur en de waarde maar zichtbaar is.

Iedere keer dat een held bij een draak wordt neergelegd, wordt geteld wat de totale waarde van de helden is die die draak aanvallen. Het resultaat wordt vergeleken met de kracht van de draak (getal aan de bovenkant van de drakenkaart).

- Als de totale waarde van de helden lager is dan de kracht van de draak, gebeurt er niets. De draak blijft in leven en de helden blijven vechten. De volgende speler is aan de beurt.
- Als de totale waarde van de helden hoger dan of gelijk is aan de kracht van de draak, wordt de draak gedood. De spelers verdelen de schat die bij de draak hoort.



De schat van een dode draak verdelen

Zodra een draak is gedood, worden zoveel stenen uit de stoffen zak getrokken als aangegeven staat op de drakenkaart rechtsonder.

- Als de draak door één speler is verslagen, krijgt deze speler alle stenen van de draak. Hij legt de stenen achter zijn zichtscherm.
- Als de draak door meerdere spelers is verslagen, moeten deze spelers binnen de tijd die door de zandloper wordt aangegeven, tot overeenstemming komen.

Zodra de zandloper wordt omgedraaid, beginnen de spelers wier helden de draak verslagen hebben, te onderhandelen wie welke stenen van de draak krijgt.

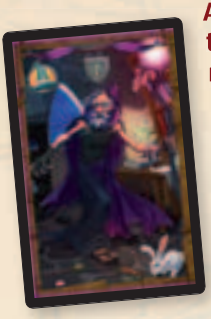
- Als de betrokken spelers binnen 60 seconden overeenstemming bereiken over het verdelen van de schat, wordt de schat op die manier verdeeld.

Regels voor de onderhandelingen

Alle onderhandelingen en overeenkomsten moeten de volgende regels volgen:

- De voorwaarden moeten specifiek zijn en mogen niet van toeval afhangen. De spelers mogen bijvoorbeeld niet met een dobbelsteen of muntstuk gooien om te bepalen wie wat krijgt. Ze mogen ook niet willekeurig stenen verdelen.
- De spelers moeten de gehele schat verdelen. Er mag geen enkel deel van de schat overblijven.
- De spelers mogen alleen onderhandelen over deze specifieke schat. Ze mogen dus geen afspraken maken over de verdeling van toekomstige schatten.
- Als de zandloper afloopt voordat de spelers een overeenkomst hebben, wordt de gehele schat verwijderd uit het spel (de schat wordt in de doos gelegd, niet in de stoffen zak).

Onderhandelen met tovenaars en dieven



Als er één of meerdere tovenaars hebben meegeholpen om de draak te verslaan:

De tovenaars hebben voorrang bij het verdelen van de magische stenen (de rode stenen). Als er één tovenaar aanwezig is tussen de helden die de draak hebben verslagen, krijgt de speler van wie de tovenaar is, alle rode stenen van deze draak. Dit gebeurt voordat de schat wordt verdeeld. Zelfs als de onderhandelingen mislukken, krijgt de eigenaar van de tovenaar de rode stenen. Als meerdere tovenaars helpen bij het verslaan van de draak, worden de rode stenen gewoon met alle andere stenen verdeeld in de onderhandelingen.

Regel voor gevorderden: In plaats van rode stenen te laten vorderen door de speler die een tovenaar heeft uitgespeeld, worden ook de rode stenen verdeeld via de onderhandelingen (de voorgaande regel wordt dus genegeerd). Een speler wiens tovenaar heeft geholpen de draak te verslaan mag de bovenste kaart van de stapel magische voorwerpen trekken als hij een rode steen krijgt bij de onderhandelingen. Voor elke rode steen die die speler krijgt tijdens de onderhandelingen, mag hij één magisch voorwerp pakken.

Een speler die een rode steen krijgt tijdens de onderhandelingen, krijgt geen magisch voorwerp als hij geen tovenaar op die draak heeft gespeeld.

Ieder magisch voorwerp mag één keer worden gebruikt tijdens het spel. Daarna wordt de kaart verwijderd. Als de stapel magische voorwerpen op is, wordt de aflegstapel geschud en neergelegd als trekstapel.

Als één of meer dieven hebben geholpen de draak te verslaan:



Als een dief meehelpt een draak te verslaan, mag de eigenaar van de dief willekeurig een steen stelen van achter het scherm van één van de spelers die dezelfde draak heeft verslagen. Als er verschillende dieven zijn, wordt er gestolen in de volgorde waarin de dieven zijn gespeeld. Het stelen gebeurt na het verdelen van de schat en is onafhankelijk van de vraag of er overeenstemming is bereikt over het verdelen van de schat.

Regel voor gevorderden: Een dief die een magische steen steelt, krijgt geen kaart met een magisch voorwerp.

Als een speler een tovenaar en een dief heeft gespeeld bij dezelfde draak:

Als een speler zowel een tovenaar als een dief bij dezelfde draak heeft gespeeld, helpt de tovenaar de dief. De speler mag achter het zichtscherm kijken wat hij steelt in plaats van dat hij willekeurig achter het scherm een steen pakt.

Nadat de buit is verdeeld

- de spelers nemen de helden terug die de draak hebben gedood. Deze helden komen dicht voor de spelers te liggen.
- de drakenkaart gaat uit het spel (komt in de doos).
- de bovenste kaart van de trekstapel wordt getrokken als nieuwe drakenkaart en de open schat (cijfer linksonder) wordt op de nieuwe draak gelegd.
- de volgende speler die aan de beurt is, speelt een held uit om een draak te verslaan.

Markt

Zodra de zevende draak wordt gepakt van de stapel drakenkaarten, komt de markt tevoorschijn. Dit betekent dat de spelers met elkaar kunnen ruilen.

De spelers hebben één minuut de tijd (draai de zandloper om) om stenen met elkaar te ruilen. Ze mogen zoveel stenen ruilen als ze zelf willen. Alleen stenen mogen worden geruild, magische voorwerpen mogen dus niet worden geruild.

Spelers hoeven niet te onthullen welke stenen ze achter hun scherm hebben. Als ze dat wel willen, dan is het wel toegestaan.

Nadat de markt over is, gaat de kaart met de markt het spel uit en gaat het spel gewoon verder.



Einde van het spel

Als de laatste steen uit de stoffen zak is getrokken, is het spel bijna afgelopen.

Vanaf dat moment mogen de helden alleen draken aanvallen die nu op tafel liggen. Als een draak wordt gedood, wordt hij dus niet vervangen door een nieuwe draak van de drakenstapel. Er zijn geen stenen meer beschikbaar om draken mee aan te vullen. Alleen de stenen die nu op tafel liggen, worden nog verdeeld.

Het spel eindigt als de laatste draak verslagen is en alle stenen zijn verdeeld.

Als het spel is afgelopen, laat elke speler zien welke stenen hij heeft verzameld. De punten worden geteld en de speler met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijk spel is er een gedeelde eerste plaats.

Bepalen van de score (Basisregels):

a) Zilver is 1 punt per stuk waard.
b) Goud is 3 punten per stuk waard.
c) Rode stenen zijn 1 punt per stuk waard.
d) De zwarte diamant is 7 punten waard.
e) Voor elk van de vijf verschillende kleuren (de edelstenen groen, blauw, paars, geel en wit) krijgt de speler met de meeste edelstenen in een kleur 15 punten (met drie spelers), 12 punten (met vier of vijf spelers) of 10 punten (met zes spelers). In geval van gelijk spel krijgen de gelijk spelende spelers allen het volledige aantal punten.

Bepalen van de score (Regels voor gevorderden):

a) Zilver is 1 punt per stuk waard.
b) Goud is 3 punten per stuk waard.
c) Rode stenen zijn 1 punt per stuk waard.
d) De zwarte diamant is 19 punten waard. De zwarte diamant is echter een vervloekte steen. Punten voor categorie e en f hieronder tellen niet mee voor de bezitter van de zwarte diamant. Als de speler met de zwarte diamant in één of meer kleuren alleen de meeste edelstenen heeft, krijgt niemand punten voor deze kleur edelstenen.
e) Ieder setje van vijf edelstenen (één groen, één blauw, één paars, één geel en één wit) is 5 punten waard.
f) Voor elk van de vijf verschillende kleuren (de edelstenen groen, blauw, paars, geel en wit) krijgt de speler met de meeste edelstenen in een kleur 12 punten (met drie spelers), 10 punten (met vier of vijf spelers) of 8 punten (met zes spelers). In geval van gelijk spel tussen twee spelers krijgen deze spelers de helft van het aantal punten. Als er drie of meer spelers gelijk spelen, krijgen ze geen punten voor die kleur.

Strategische variant

Het onderhandelen kan lastig zijn in dit spel. Om onderhandelen te voorkomen, kan ervoor gekozen worden om de zandloper te vervangen door de onderstaande procedure.

De speler die in het gevecht de kleinste bijdrage had in de vorm van aanvalswaarde mag de schat verdelen in een aantal delen dat gelijk is aan het aantal spelers dat betrokken is bij het gevecht. Ieder deel moet minstens één steen bevatten.

De speler met de hoogste aanvalskracht mag vervolgens zijn deel uitzoeken, daarna degene met de op één na hoogste aanvalskracht etc. Tenslotte krijgt degene met de laagste aanvalskracht het deel dat overblijft.

Als twee spelers dezelfde aanvalskracht hebben, krijgt de speler die van die twee als eerste een kaart heeft gelegd bij die draak, voorrang.



Bedankt

Een bedankje voor: Pierre Lemoigne, Camille Parisel, Joëlle Bouvet, Pierre Cléquin, Roger Anselmeti, Cyrille Daujean, Maud Bissonnet, David Calvo, Philippe des Pallières, Pierre Rosenthal, Tristan Lhomme, Scarlett Bocchi, Myriam Lemaire, Vincent Locecere, Serge Laget, Frank Branham, Nadine Bernard, Vincent Peissel, Jean-Marc Pauty, Didier Renard, Philippe Keyaerts, Frédéric Taton, Fabienne Cazalis, Bernard Mendiburu, alle deelnemers van de Vlèmes rencontres ludopatiques en vele anderen.

Deze nieuwe uitgave bevat ideeën van Cedric Tollet, Patrick Baltazar en Alain Renaud.

Een spel van Bruno Faidutti
Illustraties: Germán Nóbile
Vertaling: Tamara Bakker
Lay-out: Hans-Georg Schneider
Project manager: Jonny de Vries

© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl