ALTER 5+

2-4 SPIELER

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY JUNIOR

DREAMWORKS DRAGONS

BRAND

ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH.

DAS ZIEL DES SPIELS

- Sammle Drachen!
- Du wirst mit Schafen bezahlt, wenn andere Spieler auf deinen Drachen landen!
- Öffne den Schafstall und du erhälst eine Menge Schafe!

INHALT

1 Spielplan
16 Drachen-Trainings-Tipps-Karten
1 Schafstall
70 Schafnoten
4 Drachen-mit-Trainer-Spielfiguren
32 Drachen-Trainings-Arenen
1 Würfel

ACHTUNG: 0-3

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können ERSTICKUNGSGEFAHR.

Bereite das Spiel vor!

1. Klappe den Spielplan auf und lege ihn in die Mitte des Tisches.
2. Um herauszufinden, wer anfängt, stellt ihr euch zuerst der Tempo-Trainings-Herausforderung (siehe unten). Danach liegen alle Drachen-Karten auf ihren Feldern des Spielplans.
3. Mische die Drachen-Trainings-Tipps-Karten, und lege den Stapel verdeckt auf das Drachen-Trainings-Tipps-Feld in der Mitte des Spielplans.
4. Baue den Schafstall zusammen (Anleitung siehe Rückseite). Danach stellst du ihn auf sein Feld in der Mitte des Spielplans.
5. Teile an die Spieler das Schafnoten-Startkapital aus:

Bei 2 Spielern

x18 jeweils

Bei 4 Spielern

x14 jeweils

SPIELT MIT DRACHEN UND IHREN TRAINERN!
ERRICHTET DRACHEN-TRAININGS-ARENEN!

6. Jeder Spieler nimmt sich seine liebste Drachen-mit-Trainer-Spielfigur und stellt sie auf LOS.
7. Nun nimmt sich jeder Spieler noch 8 Trainings-Arenen in der Farbe seiner Spielfigur und legt sie vor sich hin.
8. Ein Spieler wird zum Schäfer über die Schafnoten ernannt (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Der Schäfer verwaltet alle Schafnoten, die die Bank einnimmt und ausgibt.
9. Wer fängt an? Wenn ihr den Startspieler nicht über die Tempo-Trainings-Herausforderung festgestellt habt, wirft jeder Spieler den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat, ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Tempo-Trainings-Herausforderung!

Nehmt am Tempo-Training teil, um zu ermitteln, wer anfängt!

- Die Drachen-Karten werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt, die beim Startspiel mitmachen wollen. Wenn es nur EIN Spieler ist, erhält er alle Drachen-Karten.
  Auf ein Zeichen legt ihr die Drachen-Karten so schnell wie möglich auf die passenden Felder des Spielplans!
- Wer zuerst alle seine Drachen-Karten richtig zugeordnet hat, ist als erster am Zug!
  (Wenn du alleine gespielt hast, bist du nur als Erster dran, wenn auch alle Drachen-Karten auf dem richtigen Feld liegen!)

Wer gewinnt das Spiel?

Der Spieler, der die meisten Schafe und Drachen-Felder hat, wenn der erste Mitspieler nicht mehr genug Schafe zum Bezahlen hat.

So wird gespielt!

1. **Wirf den Würfel und ziehe mit deiner Figur** um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Du startest auf LOS und gehst dann in Pfeilrichtung weiter. Wenn du auf dem Drachen-Trainings-Tipps-Feld landest, ziehst du die oberste Drachen-Trainings-Tipps-Karte vom Stapel, liest sie vor und führst ihre Anweisung aus.
2. **Wo bist du gelandet?** Sieh dir unten die Erklärungen der einzelnen Felder an, damit du weißt, was du darauf zu tun hast. Wenn du die Anweisungen des Feldes ausgeführt hast, ist der nächste Spieler dran.
3. **Das Abenteuer geht weiter!** Auf diese Weise wird weitergespielt: Die Spieler würfeln, ziehen um den Spielplan und erfüllen ihre Aufgaben, bis ein Spieler bankrott ist (d.h. er hat keine Schafnoten mehr).
4. **Keine Schafnoten mehr?** Wenn du nicht mehr genug Schafnoten hast, um etwas zu bezahlen, bist du bankrott. Du zahlst keine deiner Schulden und das Spiel ist sofort zu Ende.
5. **Gewonnen!** Sobald jemand bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Schafnoten. Dazu kommt 1 für jeden Drachen, den ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

Die Felder

Drachen ohne Trainings-Arena:
Wenn du auf einem Feld landest, das noch keinem anderen Spieler gehört, musst du es kaufen.

- Nimm die Drachen-Karte vom Feld, zahle den Preis dafür an den Schäfer und lege die Karte vor dir hin.
- Stelle eine deiner Trainings-Arenen auf den Farbstreifen des Drachen-Feldes, damit jeder weiß, dass dieser Drache nun dir gehört.

DRACHE MIT TRAININGS-ARENA:
Wenn du auf einem Drachen landest, auf dem die Trainings-Arena eines anderen Spielers steht, bezahlst du ihm genau so viele Schafe, wie auf dem Feld steht. Wenn du auf einem deiner eigenen Drachen-Felder landest, passiert nichts und du kannst ausruhen.

LOS:
Wenn du über LOS kommst, erhältst du jedesmal 2 vom Schäfer aus der Bank.

DRACHEN-TRAININGS-TIPPS-FELD:
Ziehe die oberste Drachen-Trainings-Tipps-Karte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du Schafe bezahlen musst, sperrst du sie in den Schafstall. Die Karte wird danach unter den Stapel gesteckt.

Schafstall:
Herzlichen Glückwunsch!
Wenn du auf einem Schafstall-Feld landest, darfst du den Stall öffnen und dir alle Schafnoten nehmen, die darin liegen. Schließe den Stall danach wieder und stelle ihn zurück auf den Spielplan.

NUR ZU BESUCH: Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst bei deinem nächsten Zug ganz normal weiter.

FREI PARKEN: Hier passiert nichts. Du kannst dich einfach ausruhen!

GEHE IN DAS GEFÄNGNIS: Stelle deine Figur auf das Gefängnisfeld. Du erhältst keine 2, falls du über LOS kommst. Wenn du wieder am Zug bist, zahlst du 1 an den Schäfer, würfelst und spielst ganz normal weiter.

Keine Drachen-Trainings-Arenen mehr?
Wenn du keine Trainings-Arenen mehr übrig hast, kannst du keine Drachen mehr kaufen, bis du einen deiner anderen Drachen aufgibst. Zahle dem Schäfer den Preis für das neue Drachen-Feld und lege die Karte des Drachen, den du dafür aufgibst zurück auf sein Feld. Danach stellst du die Trainings-Arena auf deinen neuen Drachen. Den Preis für den zurückgegebenen Drachen bekommst du allerdings nicht wieder!

Sonderregeln für geübte Spieler

Um das Spiel etwas kniffliger zu machen, kommen diese Sonderregeln dazu:

1. **Profi-Trainer:** Wenn dir zwei Drachen derselben Farbe gehören, müssen dir die Spieler, die auf diesen Feldern landen, das Doppelte bezahlen.
2. **Handeln:** Wenn du nicht mehr viele Schafnoten hast, kannst du deine Drachen an andere Spieler verkaufen. Ihr könnt auch untereinander Drachen tauschen, um Drachen-Paare zu erhalten und dafür doppelt so viele Schafe zu kassieren, wenn jemand darauf landet. Denkt aber daran, dass die Trainings-Arenen immer auf den Drachen-Feldern ihrer Besitzer stehen müssen!
3. **Der Sieger:** Am Ende des Spiels zählt jeder seine Schafe. Dann wird noch der Wert aller Drachen dazugezählt, die ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

Aufbau des Schafstalls

Baue den Schafstall vor dem Spiel so zusammen:

How To Train Your Dragon ©2014 DreamWorks Animation L.L.C. Alle Rechte vorbehalten.

© 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
www.hasbro.de
Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
www.winningmoves.de
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Winning Moves

B21251000