

WAY OF THE DRAGON

Ein Brettspiel für 2 bis 5 Spieler von Néstor Romeral Andrés

EINLEITUNG

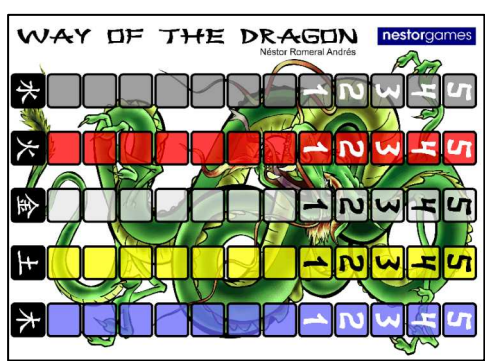
Hier kommt das ultimative Wettrennen der 5 Elemente. Die Erddrachen, die Wasserschildkröten, die Metalltiger, die Feuervögel und die Holzdrachen kreuzen den Weg des Großen Himmlischen Drachens um die Unsterblichkeit zu erlangen.

Das Ziel des Spiels ist es, die fünf eigenen Spielsteine so weit wie möglich auf den 5 Wegen voranzubringen. Das Spielende ist erreicht, wenn der erste der Spieler das Ende der fünf Wege erreicht hat.

SPIELMATERIAL

Das Spiel „Way of the Dragon“ („Der Weg des Drachen“) beinhaltet:

- Ein „Way of the Dragon“-Spielbrett.



- 5 „Wasser“-Schildkröten (schwarz), 5 „Feuer“-Vögel (rot), 5 „Metall“-Tiger (weiß), 5 „Erd“-Drachen (gelb) und 5 „Holz“-Drachen (blau).



- 5 Spielsteine in 5 Farben (schwarz, rot, weiß, gelb, blau).

- 5 spezielle chinesische Würfel („Chindice“). Jeder Würfel zeigt die fünf chinesischen Elemente, sowie einen Himmlischen Drachen.



Wasser Feuer Metall Erde Holz Drache

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Spielsteine dieser Farbe an sich (5 Tiere und 1 Farbstein). Die Spieler legen den Farbstein vor sich ab, um ihre Farbe anzuzeigen.

Wenn sich die Spieler darauf einigen, können sie einige Tiere der Farben, die nicht teilnehmen, beliebig auf den Spielfeldern verteilen (mit Ausnahme der Felder, die mit Symbolen oder Zahlen markiert sind). Das sind die „toten“ Spielsteine, sie werden während des Spiels nicht bewegt, aber sie blockieren die beweglichen Steine der Spieler. Auf einem Feld darf immer nur 1 Spielstein liegen.

Im Basisspiel werden keine speziellen Kräfte eingesetzt; das erweiterte Spiel wird am Ende dieser Spielregeln unter „Erweitertes Spiel“ erklärt.

WIE MAN SPIELT

Der Spieler, der das letzte Spiel verloren hat, beginnt. Ansonsten wirft im ersten Spiel jeder Spieler die 5 Würfel. Wer die meisten Drachen würfelt, beginnt. Im Fall eines Gleichstands wiederholen die entsprechenden Spieler den Wurf.

Die Spieler kommen gegen den Uhrzeigersinn an die Reihe und müssen dann Folgendes in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. Alle 5 Würfel werfen. Der Spieler darf ein zweites und drittes Mal eine beliebige Auswahl von Würfeln erneut würfeln (wie in Yahtzee).
2. Wenn ein Spieler kann, muss er einen seiner Spielsteine ziehen, es sei denn, er hat den Großen Drachen gerufen (s. „Den Großen Drachen rufen“).

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

WIE MAN ZIEHT

Wenn der Würfelwurf feststeht, muss eines der Elemente ausgewählt werden und auf dem entsprechenden Weg so viele Felder vorwärts gezogen werden, wie die entsprechenden Würfel das anzeigen. Wenn ein Spieler keinen Spielstein auf einem bestimmten Weg stehen hat, muss er einen Spielstein von außerhalb auf das Symbolfeld des Weges stellen und dann entsprechend weiterziehen (Spielsteine dürfen nicht auf den Symbolfeldern stehen bleiben). Es darf sich auf jedem Weg nur ein Spielstein eines jeden Spielers befinden, so hat jeder Spielstein seinen eigenen Weg.

Wenn das Zielfeld mit einem anderen Spielstein besetzt ist, darf der Spielstein in dieser Runde überhaupt nicht gezogen werden (auch nicht von außerhalb).

Ein Spielstein auf einem nummerierten Feld darf nicht mehr weiter gezogen werden. Er kann jedoch durch das Rufen des Großen Drachens (s. u.) noch einmal den Platz tauschen.

Es herrscht Zugzwang, d. h. wenn ein Spieler auch nur einen Spielstein ziehen kann, so muss er das tun.

Wenn ein Spieler überhaupt nicht ziehen kann, setzt er in dieser Runde einfach aus.

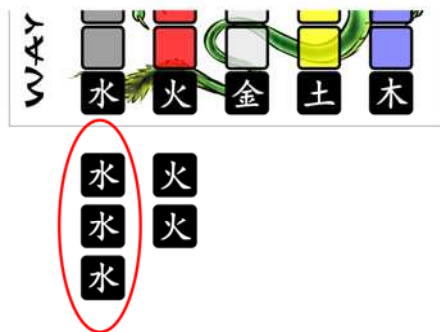
BEISPIEL EINER RUNDE

Der rote Spieler wirft die 5 Würfel ...

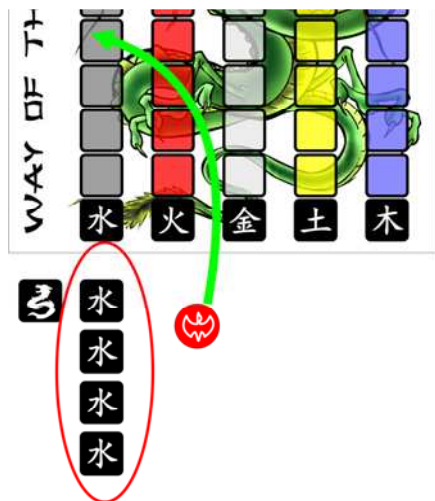


... und bekommt 1x „Drache“, 2x „Wasser“, 1x „Metall“ und 1x „Erde“.

Er entscheidet sich dafür die beiden „Wasser“ zu behalten, würfelt erneut mit den restlichen 3 Würfeln ...



... und bekommt ein weiteres „Wasser“ und 2x „Feuer“. Er würfelt die beiden „Feuer“ noch einmal ...



... und bekommt ein viertes „Wasser“ und 1x „Drache“.

Danach bringt er einen seiner Spielsteine auf das vierte „Wasser“-Feld in das Spiel.

DEN GROSSEN DRACHEN RUFEN

Wenn ein Spieler 4 oder 5 Drachen würfelt, darf er, anstatt eines normalen Zuges, den Großen Drachen rufen. Der Große Drache hat die Macht 2 Spielsteine auf einem der Wege die Plätze tauchen zu lassen.

- Wenn der Spieler 4 Drachen gewürfelt hat, darf er 2 beliebige Spielsteine auf dem Weg, den der fünfte Würfel anzeigt, austauschen.



Beispiel: Der Spieler darf 2 beliebige Spielsteine auf dem „Wasser“-Weg die Plätze tauschen lassen.

- Wenn der Spieler 5 Drachen gewürfelt hat, darf er 2 beliebige Steine auf einem beliebigen Weg austauschen.

VOLLKOMMENHEIT

Wenn alle 5 Würfel das gleiche Element zeigen (keine Drachen), dann ist „Vollkommenheit“ erreicht und der Spieler darf nach seinem Zug gleich noch einmal würfeln und ziehen.

GLEICHGEWICHT

Wenn alle 5 Würfel ein anderes Element zeigen (keine Drachen), dann hat der Spieler „Gleichgewicht“ erreicht und

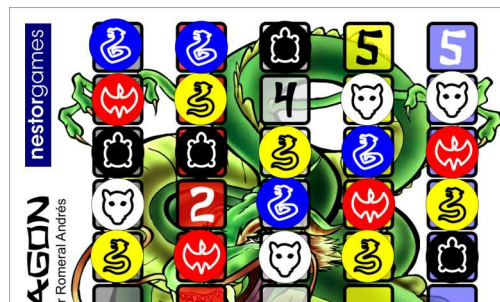
muss alle seine Spielsteine 1 Feld weiter ziehen (sofern sie das können).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler alle seine Spielsteine auf nummerierte Felder ziehen konnte.

Danach addiert jeder Spieler die Punktzahl der von seinen Spielsteinen besetzten Feldern. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Spielsteine auf nummerierten Feldern stehen hat. Herrscht weiterhin Gleichstand hat das Spiel mehrere Gewinner.

BEISPIEL EINER WERTUNG:



- Schwarze Schildkröte: $3+3+5+0+1 = 12$
- Roter Vogel: $4+1+0+2+3 = 10$
- Weißer Tiger: $2+0+1+4+4 = 11$
- Gelber Drache: $1+4+3+1+2 = 11$
- Blauer Drache: $5+5+2+3 = 15$

Der blaue Drache gewinnt!

ERWEITERTES SPIEL

Im erweiterten Spiel hat jedes Element eine besondere Kraft. Jeder Spieler kann eine dieser Kräfte einmal im Spiel einsetzen. Um anzuzeigen, dass er eine Kraft eingesetzt hat, gibt ein Spieler seinen Farbstein ab.

- Schwarze Schildkröte (Wasser): Furcht. Der Spieler darf auf einen Zug verzichten, auch wenn dieser eigentlich zwingend ist.
- Roter Vogel (Feuer): Wiedergeburt. Der Spieler ist noch einmal an der Reihe.
- Weißer Tiger (Metall): Das Auge des Tigers. Der Spieler darf ein viertes Mal würfeln.
- Blauer Drache (Holz): Der Drache. Der Spieler kann die gewürfelten Drachen als Ersatz für jedes andere Element einsetzen.
- Gelber Drache (Erde): Angst. Wenn das Zielfeld besetzt ist, kann der gelbe Drache über den (oder die) hinderlichen Spielstein(e) auf das nächste freie Feld springen. Das gilt auch für den Zug „Gleichgewicht“ (s.o.).

VARIANTE

IMMUNITÄT

Jeder Spielstein ist vor dem Großen Drachen sicher, wenn er sich auf dem Weg seiner eigenen Farbe befindet. So ist zum Beispiel die schwarze Schildkröte vor dem Großen Drachen sicher, wenn sie auf dem ersten Weg (Wasser) zieht.