Alexandre Emerit
Paul Mafayon

Troll & Dragon

Règles du jeu p.2
Rules p.10
Spielregeln S.18
Reglas del juego p.26
Regole del gioco p.36

In einem weit entfernten Land herrscht der König Diamor. Er liebt Schätze. In diesem Land erzählt man sich von einer Kammer voller Goldnuggets, die von einem Drachen gehütet wird. Aber um in diese Schatzkammer zu kommen, muss man zuerst in die Diamantenhöhle gehen, wo ein großer Troll wohnt. Der König hat von den unermesslichen Schätzen in diesen Orten gehört und schickt eine Botschaft durch das gesamte Königreich: "Der Abenteurer der es wagt, dem großen Troll und dem furchterregenden Drachen die Stirn zu bieten, um mir so viele Diamanten und Goldnuggets wie möglich zu bringen, wird angemessen belohnt werden!"

Wirst du der Held sein, den er sucht?

Spielmaterial

8 Würfel

➤ 4 Diamantenhöhlenwürfel
Mit diesen Würfeln kann die Diamantenhöhle erforscht werden. Sie helfen, schöne Diamanten zu finden und in die Schatzkammer zu gelangen. Aber Vorsicht vor dem Troll!

➤ 2 Schatzkammerwürfel
Mit diesen Würfeln kann die Schatzkammer erforscht werden. Sie helfen, kostbare Goldnuggets zu finden.

➤ 2 Drachenwürfel
Diese Würfel werden gespielt, wenn ein Abenteurer die Schatzkammer betritt. Der Drache wacht auf, um seine Beute zu beschützen, sobald auf beiden Würfeln die Drachenseite zu sehen ist!

110 Schätze

➤ 60 Diamanten
Der König liebt Diamanten! Er will ganz viele.

➤ 50 Goldnuggets
Der König mag lieber Goldnuggets. Er will noch mehr davon! Deshalb bekommt man dafür mehr Punkte, wenn das Spiel zu Ende ist.

5 Abenteurerbeutel

Auf dem Beutel bewahrst du alle Schätze auf, die du gesammelt hast, um sie dem König zu bringen. Sobald sie auf dem Beutel liegen, können die Schätze dir nicht mehr weggenommen werden.

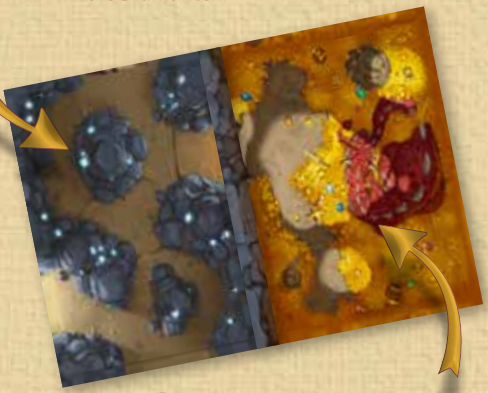
1 Hand des Trolls

Auch der Troll geht in der Diamantenhöhle um. Er will dich fangen, um dir die Diamanten, die du gefunden hast, wieder wegzunehmen.

Der Ort des Abenteuers

Der Boden der Spielschachtel ist in zwei Teile geteilt: die **Diamantenhöhle** und die **Schatzkammer**.

Diamantenhöhle: *hier findet man die Diamanten.*



Schatzkammer: *hier findet man die Goldnuggets.*

Das Spiel einrichten

❶ Lege die **60 Diamanten in die Diamantenhöhle** und die **50 Goldnuggets in die Schatzkammer**.

❷ Die Hand des Trolls wird neben die Spielschachtel gelegt.

❸ Jeder Spieler nimmt den Abenteurerbeuteln der ihm gefällt.

❹ Stelle die Würfel der Farbe nach zusammen.

Der jüngste Abenteurer beginnt.

Ziel des Spiels

Ihr verkörpert furchtlose Abenteurer und ihr seid dafür wohl bekannt. Der König hat euch alle angeworben, damit ihr ihm so viele Diamanten und Goldnuggets wie möglich bringt. Vorsicht vor dem Troll, der euch berauben will, und vor dem Drachen, der seine Goldnuggets bewacht!

Spielverlauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden bis eine der beiden Kammern leer ist. Ihr spielt der Reihe nach einer nach dem anderen.

Jede Spielrunde besteht aus 2 Phasen:

A Als erstes geht der Abenteurer in die Diamantenhöhle...

B Anschließend beschließt er, in die Schatzkammer zu gelangen...

A Du betrittst die Diamantenhöhle...

Ort: Diamantenhöhle - **Bedrohung**: Troll
Schätze, die gesammelt werden müssen: Diamanten, 1 Punkt

Nimm die 4 Diamantenhöhlenwürfel und spiele sie. Dann tust du, was auf den Würfelseiten steht:

Der Würfel ist blockiert, du kannst ihn nicht mehr spielen.

Du machst Lärm, der Troll hört dich und kommt näher!

Wenn du eine oder mehrere Diamentenseiten würfelst, sammle die Diamanten ein und lege sie neben deinen Abenteurerbeutel. Achtung, die Diamanten gehören dir noch nicht! Du kannst noch einmal würfeln.

Im Halbdunkel findest du einen schönen Diamanten.

Du kannst den (die) Würfel noch einmal spielen, um zu versuchen, mehr Diamanten zu sammeln

oder

oder den (die) Würfel beiseitelegen, um später in die Schatzkammer zu gehen.

Wenn du die Kombination Schlüssel und Tür hast, kannst du direkt in die Schatzkammer gehen.

Wenn du beschließt, den (die) Würfel beiseite zu legen, gilt er (gelten sie) als blockiert.

Plötzlich entdeckst du eine Tür. Sie führt sicher in die Schatzkammer, aber sie ist abgeschlossen.

Du siehst etwas unter den Diamanten. Das ist ein Schlüssel! Er kann die Tür zur Schatzkammeröffnen!

Du kannst die **nicht blockierten** Diamantenhöhlenwürfel so oft spielen wie es dir gefällt.

Du kannst beschließen, die Diamantenhöhle zu verlassen, bevor alle deine Würfel blockiert sind.Dazu sagst du einfach "**Ich gehe raus!**". Jetzt kannst du alle Diamanten, die du während deiner Runde gesammelt hast, auf deinen Beutel legen. Diese Schätze gehören dir bis das Spiel zu Ende ist. Wenn du aus der Höhle gehst, ist deine Spielrunde zu Ende. Nun ist der nächste Spieler dran.

DIE DROHUNG DES TROLLS...

Der Troll taucht auf, wenn alle deine Würfel **blockiert** sind. Wenn das der Fall ist, verlierst du alle Diamanten, die du im Laufe dieser Spielrunde gesammelt hast! Sie werden vom Troll zurückgeholt und in seine Hand gelegt. Deine Spielrunde ist zu Ende, nun ist der nächste Spieler dran.

B Du beschließt, in die Schatzkammer zu gehen...

Ort: Schatzkammer - **Bedrohung**: Drachen
Schätze, die gesammelt werden müssen: Goldnuggets, 3 Punkte

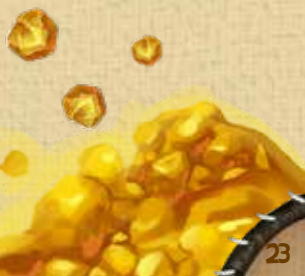
Wenn du beschließt, die Tür- und Schlüsselseiten der Diamantenhöhlenwürfel zu kombinieren, gehst du in die Schatzkammer und legst die Diamantenhöhlenwürfel beiseite.

Nimm die Schatzkammerwürfel, spiele sie schnell und so oft du möchtest.

Wenn ein oder zwei Goldnuggets zu sehen sind, nimm sie sofort und lege sie neben deinen Abenteurerbeutel.

Die Goldnuggets! Endlich!

Wie in der Höhle kannst du in der Schatzkammer jederzeit beschließen hinauszugehen, indem du rufst "**Ich gehe raus!** ".
Jetzt kannst du alle gesammelten Schätze auf deinen Abenteurerbeutel legen Wenn du die letzten Nuggets, die auf dem Würfel abgebildet sind, noch nicht eingesammelt hast, kannst du das jetzt tun. Deine Spielrunde ist nun zu Ende, der nächste Spieler ist dran.



DIE DROHUNG DES DRACHEN...

In dem Moment, wenn du die Schatzkammerwürfel nimmst und sie spielst, werfen die anderen Spieler die beiden Drachenwürfel so schnell wie möglich, um eine Drachenseite auf jedem Würfel zu erhalten.

Sobald sie die erste Drachenseite haben, rufen sie "**Drache!**", legen den Würfel beiseite und versuchen eine zweite Drachenseite zu erhalten (dabei geben sie immer die Würfel an den nächsten Spieler weiter). Wenn sie die zweite Drachenseite gewürfelt haben, rufen sie erneut " **Drache aufgewacht!**". Jetzt musst du sofort aufhören zu spielen. Deine Spielrunde ist zu Ende.

Du verlierst alle Schätze, die du in dieser Runde gesammelt hast. Auch der Troll hat Angst vor dem Drachen, er lässt die Schätze seiner Hand liegen.

Die verloren gegangenen Schätze erhalten die Spieler, die den Drachen gespielt haben. Sie teilen sich alle Schätze von der Hand des Trolls und alle, die du in der Runde gesammelt hast, ausgehend vom Spieler, der die zweite Drachenseite gewürfelt hat.

Danach startet der nächste Spieler eine neue Spielrunde.

Sonderregel für 2 Spieler

Wenn dein Gegenspieler den Drachen aufweckt, bekommt er zusätzlich zu den Schätzen, die du ihm überlässt, auch noch drei Schätze seiner Wahl aus der Hand des Trolls.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn in einer der beiden Kammern *(oder in den beiden Kammern, je nach Wahl der Abenteurer)* keine Schätze mehr vorhanden sind, und wenn der aktive Spieler seine Runde beendet hat.
Jeder Spieler zählt die Diamanten und Goldnuggets zusammen, die er auf seinem Abenteurerbeutel gesammelt hat.

Die Diamanten sind 1, die Goldnuggets 3 Punkte wert.
Der Spieler, der den Schatz mit dem höchsten Wert hat, ist der Sieger der Partie!
Bei Gleichstand zwischen zwei Spielern oder mehreren, ist der mit den meisten Goldnuggets der Sieger. Wenn auch da Gleichstand besteht, werden diese Spieler zu den Siegern erklärt.

Hinweis für die Abenteurer:
Tipp für das Punktezählen ...
Wie wir alle wissen, ist es nicht leicht die 3er-Reihe zu rechnen. Deshalb steht auf euren tollen Abenteurerbeuteln eine Regel, mit der ihr eure Goldnuggets zählen könnt! Dreht den Beutel um und legt Eure Goldnuggets eines nach dem Anderen den Pfeilen nach darauf, um den Gesamtwert Eurer Nuggets zu erfahren.

Das Wort des Autors und des Teams

Der Autor dankt allen, die es ermöglicht haben, dass es dieses Spiel gibt, insbesondere Mimi, Chiara, Antoine, Aurélie, Pierre-Denis, Mathieu und Vincent.

Ebenfalls danken wir den Schülern der Stadt Ludres und den pädagogischen Mitarbeitern, die uns wertvolle Feedbacks und ihre Eindrücke von diesem Spiel gaben.

Nachweis

Autor: Alexandre Emerit
Projektleiterin: Aurélie Raphaël
Korrekturleser: Xavier Taverne
Illustrator: Paul Mafayon
Grafikerin: Allison Machepy
Übersetzung: Powerling

WWW.LOKI-KIDS.COM

2018 LOKI - All rights reserved