

DRAGO-TUKU

Claude Weber

Die Insel DRAGO-TUKU wurde seit Urzeiten von Drachen bewohnt. Die menschlichen Bewohner des Umlandes konnten immer Schutz in einer alten Burg am Strand suchen. Doch nun hat ein gewaltiger Sturm die Burg zerstört und die Bauteile über die Insel verteilt. Die Einwohner wollen die einzelnen Bauteile wieder einsammeln und die Burg an alter Stelle neu aufbauen. Das ist aber nicht so einfach, da dabei immer mehr Drachen erscheinen...

Ein Teamspiel, in dessen Spielverlauf die Mitspieler sich gegenseitig helfen, gemeinsam ihr Ziel zu erreichen. Das Spiel fördert soziales Verhalten, Abschätzen der Folgen von Entscheidungen.

Ziel

Das Ziel ist es, gemeinsam eine Burg zu bauen und sich bei der fertig gebauten Burg zu versammeln, bevor die Drachen den Weg zur Burg versperrt haben. Wenn alle Spieler bei der fertig gebauten Burg angekommen sind, haben sie gewonnen. Wenn die Drachen ihre 5 letzten orangefarbenen Felder besetzt haben, ist dies nicht mehr möglich, und die Inselbewohner haben alle verloren.

Spielaufbau:

Zunächst werden die Burgteile wahllos auf die gelben Spielfelder platziert. Die Drachen werden auf den Eingang der Drachenhöhle gestellt. Die Kinder suchen sich ihren Spielstein aus und stellen ihn vor das erste gelbe Feld auf den Strand neben der Burgbaustelle. Der Wegweiser zeigt die Gehrichtung der Spieler (s. das Bild unten).



Spielverlauf:

Das Spiel beginnt der jüngste Spieler. Es wird reihum gewürfelt. Die Spielfigur wird entsprechend der gewürfelten Zahl in Pfeilrichtung vorwärts gerückt. Rückwärts gehen ist verboten.

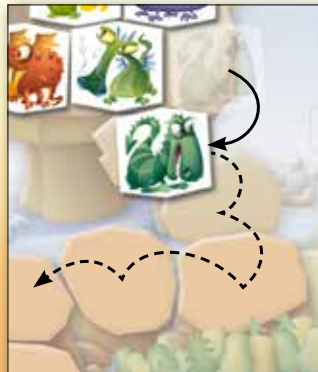


Kommt ein Spieler mit genauer Augenzahl auf ein Burgteil, so darf er dieses aufheben und an sich nehmen. Er legt es an seinem Platz sichtbar ab, denn erst wenn er wieder am Strand ankommt, darf er es einbauen. Jeder kann nur ein Stück auf einmal tragen. Sobald man am Strand angekommen ist (genaue Augenzahl ist nicht nötig), legt man sein Burgteil auf die Zeichnung der Burg und macht sich beim nächsten Zug wieder auf den Weg, um ein weiteres Burgstück zu holen. Wenn ein Spieler kein Burgteil erlangen konnte, muss er seinen Rundgang bis zum Strand ohne Last gehen. Alle Spieler müssen nach Abgabe eines Burgteils wieder starten, und zwar so lange, wie noch ein Burgteil am Weg liegt. Man darf erst am Strand bleiben, wenn

das letzte Burgteil von einem Mitspieler aufgehoben wurde. Die Spieler am Strand würfeln trotzdem noch mit.



Erscheint beim Würfeln die Drachenabbildung, so bleibt die Spielfigur stehen und ein Drache bewegt sich vorwärts von seinem Fels auf das erste Drachenfeld. Zeigt der Würfel ein weiteres Mal die Drachenabbildung, so rückt dieser Drache auf das zweite Drachenfeld vor usw. den Spielfiguren entgegen, bis er auf dem letzten orangefarbenen Drachenfeld angekommen ist (vor dem grünen Feld). Danach bewirkt das Würfeln einer weiteren Drachenabbildung das Erscheinen eines zweiten Drachens auf dem ersten Drachenfeld. Auch er rückt nach und nach vor, bis zum vorletzten Drachenfeld. Nun wird ein dritter

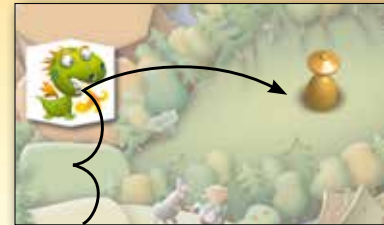


Drache erscheinen und schließlich ein vierter und fünfter. Es wird immer schwieriger für die Spieler, zwischen den Drachen hindurch zum Strand, wo die Burg gebaut wird, zu gelangen.

Immer häufiger geraten die Spieler auf ein besetztes Drachenfeld oder werden von einem vorrückenden Drachen eingeholt. In beiden Fällen bleibt den Spielern nur die Flucht in den Zauberwald in der Inselmitte, wo sie sich verstecken können. Wenn der Spieler ein Burgteil „getragen“ hat, nimmt er es mit.



Die Spieler, die im Zauberwald sind, dürfen weiterhin würfeln, kommen aber nur mit Hilfe des Glückssymbols wieder heraus. Erscheint das Glückssymbol auf dem Würfel, so kann der Spieler aus dem Wald auf das grüne Feld vor die orangefarbenen Drachenfelder versetzt werden.



Die Spieler können sich gegenseitig helfen. Wenn ein Glückssymbol* gewürfelt wird, kann der Spieler entweder eine Bewegung von 1, 2, 3, 4 und sogar 5 Schritten machen, oder sich aus dem Zauberwald befreien, aber auch selbst stehen bleiben und einem Mitspieler seiner Wahl erlauben, eine Zauberbewegung auszuführen, wenn er meint, dass der Mitspieler in Not geraten ist und gerettet werden soll. Dieser Mitspieler kann dann eine der Glückssymbol Optionen in Anspruch nehmen. Die Zauberbewegung ändert nichts an der Würfelreihenfolge.



Illustrator Gediminas Akelaitis