

## Madragon – Die Insel der Feuerdrachen

Anspruch



Einstiegsalter

Ab 10 Jahren

Spieleranzahl

3-6 Spieler

Spieldauer

10 Min pro Spieler

Autor

Martin Schlegel

Weit, weit entfernt liegt eine geheimnisvolle Insel, die auf keiner Karte verzeichnet ist und von der nur Auserwählte wissen. Dort leben die Feuerdrachen von Madragon! Jedes Jahr, wenn sich bei Vollmond die Sterne zwischen den Sternbildern Schlangenträger, Drachen und Perseus zur Zahl 7 formen, kommen Zauberer und Schamanen auf die Insel Madragon. Sie sind die Hüter der Drachen und des Wissens um die uralten Riten. Wenn der Wettkampf beginnt, erleuchten grell lodernde Feuermuster von unglaublicher Schönheit und Farbvielfalt den Nachthimmel.

Ihr schlüpft in die Rolle der Drachenhüter. Führt den besten Nachwuchs aus eurer Region auf den legendären Feuerberg, wo sich die jungen Drachen in einem Feuerspeiwettkampf bewähren müssen. Kämpft mit ihnen für den Fortbestand der 7 Drachendynastien, um euer Ansehen zu steigern und die Tradition zu bewahren. Welche Drachen schaffen es in deine Drachengilde? Wenn es dir gelingt, deine Drachengilde an die Spitze zu bringen, steigst du zum Meister der Drachenhüter von Madragon auf.

### Spielmaterial

80 Karten:

– **72 Drachenkarten:** 7 verschiedenfarbige Drachendynastien à 10 Drachen mit den Zahlen 1 bis 10 als Feuerstärken. Jede einfarbige Karte ist mit einem Farbblindensymbol unterhalb der Zahl versehen. Drachen mit den schwächeren Feuerstärken 1 und 2 besitzen eine Unterstützung für den Wettkampf. Zu den 70 einfarbigen Drachen gesellen sich 2 Farbwandlerdrachen (sozusagen Joker).



Farbwandlerdrache



Drache mit Unterstützung



Violett



Schwarz



Rot



Grün



Braun



Blau



Weiß

Farbblindensymbole



– **6 Drachenhüterkarten:** Sie zeigen euch die Gildenzugehörigkeit an. Auf der Rückseite ist die Drachenwertungstabelle, die ihr für die Drachenwertung benötigt und die Farbblindensymbole abgebildet.

– **2 Übersichtskarten:** Unterstützungen und Regeln auf einen Blick.

### Spielablauf

Das Spiel geht über **4 Turniere à 11 Wettkampfrunden**. Drachen, die ihr erhaltet, werden Mitglieder eurer Drachengilde und werden vor euch aufgedeckt ausgelegt. Nach der letzten Wettkampfrunde eines jeden Turniers findet eine Drachenwertung statt, bei der die Drachen eurer Drachengilde Prestigepunkte bringen, die ihr in ein Turniertabau eintragt. Nach der Drachenwertung folgt das nächste Turnier. Wer am Ende des 4. Turniers die meisten Punkte oder in einem Turnier 8 oder mehr Drachen einer Dynastie sammeln konnte, gewinnt das Spiel und darf sich fortan als Meister der Hüter nennen.

### Spielvorbereitung und Turniervorbereitung

**Vor Beginn des Spiels:** Erstellt ein Turniertabau mit x Spalten (x = Anzahl der Spieler) und 7 Reihen auf ein Blatt Papier. In Reihe 1 tragt ihr eure Spielernamen ein, in den Reihen 2-5 eure Prestigepunkte der 4 Turniere, in Reihe 6 eventuelle Zusatzpunkte und in Reihe 7 das Endergebnis. Einer von euch verwaltet ehrenhaft das Turniertabau. Sucht euch 1 Hüterperson aus, die ihr spielen wollt. Nehmt euch dazu die entsprechende Drachenhüterkarte, die ihr vor euch auslegt. Nicht verwendete Hüterkarten gehen zurück in die Spielschachtel. Die 2 Übersichtskarten werden am Rande des Tisches gelegt.

**Vor Beginn eines jeden Turniers:** Der Primus der Hüter mischt alle 72 Drachenkarten.

Primus der Hüter für das 1. Turnier wird der älteste Hüter, ab dem 2. Turnier der Gewinner des letzten Turniers. Jeder Drachenhüter erhält **11** verdeckte Drachenkarten auf seine Hand. Die restlichen Drachenkarten legt der Primus der Hüter verdeckt als Drachenstapel etwas am Rande der Tischmitte, der später für Unterstützungen benötigt wird.

|              | Anna | Klaus | Julia |
|--------------|------|-------|-------|
| 1. Turnier   |      |       |       |
| 2. Turnier   |      |       |       |
| 3. Turnier   |      |       |       |
| 4. Turnier   |      |       |       |
| Zusatzpunkte |      |       |       |
| Endergebnis  |      |       |       |

Für 3 Spieler benötigt ihr 3 x 7 Kästchen, also 3 Spalten und 7 Zeilen.

### Ablauf einer Wettkampfrunde

Primus der Hüter eröffnet die 1. Wettkampfrunde, die folgenden Wettkampfrunden immer der letzte Wettkampfgewinner. **Wer „rauskommt“, spielt 1 beliebige Handkarte aufgedeckt** in die **Wettkampfarena (Tischmitte)** aus. Im Uhrzeigersinn folgen dann 1x reihum die anderen Hüter bis alle 1 Handkarte gespielt haben.

Die Farbe spielt im Wettkampf keine Rolle, aber sie ist nachher wichtig für die Drachenwertung. Ihr müsst deshalb auch nicht „bedienen“. Legt die Karten in der Wettkampfarena versetzt und nicht übereinander! Wer einen Drachen mit einer Unterstützung ausspielt, hat die Option die Unterstützung sofort auszuführen oder komplett darauf zu verzichten (siehe Unterstützungen). Die Feuerstärke auf der Karte entscheidet, wer die Wettkampfrunde gewinnt. Dazu gibt es 2 Gewinnmöglichkeiten: **NORMAL** oder **VORZEITIG**!

## Wettkampfrundengewinn

- 1.) **NORMAL**: Du gewinnst die Wettkampfrunde, wenn Dein Drache die **größte Feuerstärke** von allen ausgespielten Drachen besitzt. Du erhältst alle Drachen der Wettkampfrunde, die Du in Deine Gilde auslegst.
- 2.) **VORZEITIG**: Du gewinnst die Wettkampfrunde vor Rundenende, wenn Du zu dem aktuell führenden Drachen einen Drachen mit der **gleichen Feuerstärke** spielst. Machst Du dies nicht, also ist dein Drache schwächer oder stärker, geht die Runde normal weiter. Der vorzeitige Rundengewinn ist bereits ab der 2. Karte möglich, gilt aber auch für die letzte Karte. Allerdings erhältst Du nur die bis dato gespielten Drachenkarten inklusive deiner Karte, die Du in Deine Gilde auslegst. **Hüter, die nach Dir noch keinen Drachen gespielt haben**, legen 1 beliebigen Drachen aus ihrer Hand direkt in ihre Gilde. Unterstützungen dürfen dabei nicht ausgeführt werden. Wer die Wettkampfrunde gewinnt, eröffnet die nächste Wettkampfrunde.

### Beispiel **NORMAL**



Spielreihenfolge: Klaus - Anna - Phil - Julia

Klaus gewinnt mit der Feuerstärke 7 die Wettkampfrunde, weil sein Drache die größte Feuerstärke von allen 4 Drachen besitzt. Er legt alle 4 Drachen direkt in seine Gilde

### Beispiel **VORZEITIG**



Spielreihenfolge: Anna - Phil - Julia - Klaus

Der blaue Drache (Feuerstärke 6) von Anna ist nach Phils Karte der führende Drache. Julia spielt 1 Drachen mit der gleichen Feuerstärke und gewinnt vorzeitig die Wettkampfrunde. Sie erhält daher nur 3 Drachen. Da Klaus noch keinen Drachen ausgespielt hat, legt Klaus stattdessen 1 beliebigen Drachen aus seiner Hand in seine Gilde.

**Anordnung der Drachen in Deiner Gilde:** Alle Drachen, die Du erhältst werden aufgedeckt ausgelegt. Bilde für jede Dynastie (Farbe) eine Spalte und lege Drachen dergleichen Dynastie leicht versetzt übereinander! **Farbwandlerdrachen** nehmen die Farbe der Dynastie an, der sie zugeordnet werden. Ihr müsst **Farbwandlerdrachen** an bereits begonnene Dynastiespalten anlegen. Sie dürfen nicht zum Eröffnen einer neuen Dynastie genutzt werden.

## Drachenwertung und Turniergewinn

Wenn ihr die letzte Wettkampfrunde abgehandelt habt, wertet jeder für sich seine Gilde aus. Feuerstärken spielen keine Rolle für die Auswertung. Für **jede Dynastie** und pro Anzahl Drachen erhaltet ihr Prestigepunkte. Nehmt die Drachenwertungstabelle zu Hilfe. Danach addiert ihr die Punktzahlen der Dynastien. Die Summe ergibt dann die Turnierpunktzahl, die ihr in das Turniertabellau eintragt. Das Turnier gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte. Die Person darf sich für das nächste Turnier *Primus der Hüter* nennen. Bei Gleichstand der Punktbesten wird dies immer der jüngste Hüter.

### Beispiel einer Drachenwertung

| Drachen | 0 | 1  | 2 | 3 | 4 | 5  | 6  | 7  | 8   |
|---------|---|----|---|---|---|----|----|----|-----|
| Punkte  | 0 | 10 | 5 | 0 | 5 | 10 | 15 | 25 | win |

6 blaue Drachen  
↓

**Dynastien:**

**Blau**

Punkte: 15P

**Grün**

10P

**Braun**

0P

**Rot**

5P

**Klaus Drachengilde**

Klaus erhält für die blaue Dynastie 15 Punkte und für die rote Dynastie 5 Punkte, weil er 6 blaue Drachen und 2 rote Drachen sammeln konnte. 1 Drachen einer Dynastie bringt 10 Punkte und 3 Drachen vertragen sich nicht und bringen keine Punkte. Somit schließt Klaus das Turnier mit insgesamt 30 Prestigepunkten ab, die ihr notiert.

## Spielende

Das Spiel endet regulär nach Abschluss des 4. Turniers, jedoch kann dies auch vorzeitig erfolgen. Meister der Drachenhüter und...

...**Gewinner nach dem 4. Turnier** ist, wer am Ende die **meisten Prestigepunkte** sammeln konnte. Dazu bildet jeder von euch die Summe aus den 4 Turnieren. Bei Gleichstand zählt die höchste Punktezahl der Turniere, dann die Zweithöchste usw.

...**Gewinner vor Ende des 4. Turniers** ist, wer **8 oder mehr Drachen einer Dynastie** in seiner Gilde ausliegen hat. Die zuvor erzielten Punkte verfallen. Das Spiel endet dann sofort.



## Unterstützungen

Eine Unterstützung muss beim Ausspielen nicht genutzt werden. Wenn Du aber eine Unterstützung nutzt, musst Du sie nach dem Ausspielen sofort ausführen, noch bevor der nächste Hüter an der Reihe ist und der Gewinner der Wettkampfrunde feststeht. Du kannst eine Unterstützung nur 1x ausführen und auch nur, wenn dies komplett möglich ist. Du darfst sie nicht ausführen, wenn Du beispielsweise Karten ziehen musst, aber nicht genügend Karten im Drachenstapel vorrätig sind. Eine Unterstützung zählt längstens nur für 1 Runde, in der Du sie spielst. Entfernst Du Drachen, dann lege die Drachen unter den Drachenstapel ohne ihn zu mischen. Wenn durch Unterstützungen *Farbwandlerdrachen* alleine in einer Spalte verbleiben oder nicht angelegt werden können, dann legst Du den/die *Farbwandlerdrachen* zusätzlich unter den Drachenstapel. Erhaltet ihr durch Unterstützungen Punkte, werden diese als Zusatzpunkte in Reihe 6 notiert, mehrere Gewinne dann nebeneinander wie z.B. 10/5/5/10.

|                                                                                                        |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                           |                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>Ziehe 2 →</b>  | Bestimme 1 Drachenhüter (auch Dich selber), der 2 Drachen zieht. Der Hüter legt beide Drachen direkt in seine Gilde.                                                                         | <br><b>1! → Entferne</b> | Bestimme 1 Drachen (auch Deinen) aus der Wettkampfrunde und entferne ihn (unter den Drachenstapel legen). |
| <br><b>Entferne 1</b> | Bestimme 1 Gilde (auch Deine), aus der Du 1 Drachen entfernst (unter den Drachenstapel legen).                                                                                               | <br><b>3/5: +5P</b>      | Erhalte für jeden 3er oder 5er Drachen, die sich in dieser Wettkampfrunde befinden, 5 Zusatzpunkte.       |
| <br><b>Ersetze 3</b>  | Bestimme 1 Hand eines Hüters (auch Deine). Der Hüter ersetzt 3 Drachen. Dazu entfernt er 3 beliebige Drachen aus seiner Hand (unter den Drachenstapel legen) und zieht dafür 3 neue Drachen. | <br><b>4/6: +5P</b>      | Erhalte für jeden 4er oder 6er Drachen, die sich in dieser Wettkampfrunde befinden, 5 Zusatzpunkte.       |
| <br><b>1 = 11</b>     | Dein Drache besitzt statt der Feuerstärke 1 in dieser Wettkampfrunde die Feuerstärke 11.                                                                                                     | <b>Ziehe 1 →</b>                                                                                          | Ziehe 1 Drachen. Bestimme 1 Gilde eines Drachenhüters (auch Deine) und lege den Drachen dort aus.         |

## Anmerkung der Redaktion

- Wir befinden uns am Anfang der Testphase. Regel, Grafik und Gameplay befinden sich in einem kontinuierlichen Verbesserungsprozess und bilden das fertige Spiel noch nicht ab.
- Bitte habt Verständnis dafür, dass wir hier in der Anleitung nur in der männlichen Form des zum Beispiel „Hüters“ schreiben und fühle dich trotzdem angesprochen.
- Spielt das Spiel auch auf Tabletopia. Auf dieser Spieleplattform sind leichte Abweichung von dieser Spielanleitung möglich, die der technischen Umsetzung geschuldet sind. Beachtet die Kurzregel auf dem Spieltisch von Madragon.  
**<https://tabletopia.com/games/drachenspiel>**
- Wir haben extra für euch ein Drachenraum als Treffpunkt auf wonder.me eingerichtet. Damit ist es möglich Spiele per Headset (Voice-Chat) bzw. per Video-Chat auf Tabletopia zu spielen. Spieler, die diese Funktion auf Tabletopia.com nicht kostenpflichtig gebucht haben, können nur per Text-Chat miteinander kommunizieren.  
Besucht uns deshalb auf wonder.me:  
**<https://www.wonder.me/r?id=6e30184a-43ea-4ce4-a76a-412a7caffc46>**
- Helft uns das Spiel weiter zu verbessern. Füllt deshalb den Fragebogen auf **<https://survey.lamapoll.de/DrachenSpiel>** aus oder schreibt an **Info@qango.de**. Wir freuen uns auf kreative Ideen und tolle Anregungen. Vielen Dank!



QANGO Spieleverlag UG  
CEO Klaus Burmester  
Emilienstrasse 40  
20259 Hamburg

info@qango.de  
www.qango.de

**Autor:** Martin Schlegel

**Illustration:** Anna-Lena Scholz

**Grafikdesign:** Anna-Lena Scholz

**Redaktion:** Phil Reinhardt

**Unter Mitarbeit von:** Julia Petersen (Marketing), Mitja Janke (Tabletopia)

Copyright © 2021

