

DIE DRACHENARTEN



Blaue Wasserdrahen:

Bei den Wasserdrahen gelten die bisher beschriebenen Regeln.



Rote Feuerdrahen:

Diese Drahen sind immun gegen Feuer und lassen daher keine Flammenwürfel zu. Bei diesen Karten dürfen also keine Flammenwürfel auf die Felder gelegt werden.



Gelbe Glücksdrahen:

Um die Glücksdrahen zu zähmen, braucht man selbst eine ordentliche Portion Glück. Denn hier muss so lange weitergewürfelt werden, bis mindestens die gelben Felder von je einem passenden Würfel bedeckt sind oder bis die Person ihren Zug sofort erfolglos beenden muss. Sind alle gelben Felder bedeckt, gelten die üblichen Regeln. Die Person darf entscheiden, ob sie weiterwürfeln oder ihren Zug beenden möchte.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Drahen entweder gezähmt wurden oder entkommen sind. Alle Spieler*innen zählen, wie viele Drahen sie gezähmt haben. Die Person, die die meisten Drahen gezähmt hat, bekommt die Bonuskarte im Wert von 20 Goldstücken. Wenn mehr als eine Person die meisten Drahen hat, wird die Bonuskarte nicht vergeben. Nun zählen alle Spieler*innen ihr Gold. Die Person mit dem meisten Gold gewinnt und ist der oder die Drahenmeister*in.



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an:

Edition Michael Fischer GmbH,
Kistlerhofstr. 70, 81379 München
kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION
MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer
GmbH

Autor: © Dr. Reiner Knizia, 2026.
All rights reserved.

Cover, Layout und Satz:
Sarah Lukic

Produktmanagement und
Lektorat: Daniela Platz

Bildnachweis:
© NikWB/Shutterstock,
© kornn/Shutterstock;

Weiteres Bildmaterial mit
Unterstützung von KI erstellt und
künstlerisch nachbearbeitet.

GTIN 4260478344440

www.emf-verlag.de

Reiner Knizia



DRAGON DICE



SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

Seid ihr mutig genug, um euch in dieser fantastischen Welt der Drachen zu behaupten? Bei **DRAGON DICE** geht es um Würfelglück und Risiko – schafft ihr es, mystische Wasserdrachen, mächtige Feuerdrachen und majestätische Glücksdrachen zu zähmen und ihr Gold zu gewinnen? Doch aufgepasst, seid ihr zu gierig, werden sie euch mit ihren Schätzen entwischen. Wer am Ende das meiste Gold erspielt hat, gewinnt. Stellt euch der Herausforderung und werdet zu wahren Drachenmeister*innen!

SPIELMATERIAL



41 DRACHENKARTEN



1 BONUSKARTE



48 GOLDPLÄTTCHEN



5 WÜRFEL

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Drachenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Für eine lange Runde spielt ihr mit allen Karten, für eine schnellere Runde nehmt ihr 20 Drachenkarten. Die Bonuskarte legt ihr erstmal zur Seite. Zuletzt werden die Goldplättchen und die Würfel bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Die Person, die zuletzt einen Drachen gesehen hat (z. B. in einem Film), darf beginnen und die erste Drachenkarte vom Stapel aufdecken. Sie versucht nun, diesen Drachen zu zähmen, indem sie mit allen 5 Würfeln würfelt. Nun muss mindestens ein Würfel auf ein passendes Feld auf der Drachenkarte gelegt werden. Dabei gilt:



Zahlenfelder können entweder von einem Würfel mit derselben Zahl oder mit einer Flamme abgedeckt werden.



Flammenfelder können ausschließlich mit einer gewürfelten Flamme abgedeckt werden.



Leere Felder können mit jedem beliebigen Würfel-ergebnis abgedeckt werden.

Nachdem ein oder mehrere Würfel auf die Karte gelegt wurden, muss eine wichtige Entscheidung getroffen werden:

WEITERWÜRFELN

Die Person würfelt mit allen Würfeln, die noch nicht auf die Karte gelegt wurden. Wieder muss sie mindestens einen Würfel auf die Karte legen. Danach kann erneut entschieden werden, ob mit den übrigen Würfeln weitergewürfelt oder ob der Zug beendet wird.

Aber aufgepasst: Kann **kein** Würfel auf ein passendes Feld gelegt werden, ist dein Zug sofort erfolglos beendet, und die nächste Person im Uhrzeigersinn darf ihr Glück versuchen, den ausliegenden Drachen zu zähmen.

DEN ZUG BEENDEN

Beendet die Person ihren Zug, bevor der Drache gezähmt ist, erhält sie so viele Goldstücke aus der Mitte, wie die Summe der Würfelaugen auf den Würfeln beträgt, die schon auf der Drachenkarte liegen. Die Flamme bringt keine Punkte, auch wenn sie beispielsweise auf einem 5er-Feld liegt.

Wird ein Drache nicht gezähmt, also wenn der Zug sofort erfolglos beendet **oder** freiwillig beendet wird, werden alle Würfel heruntergenommen und die Drachenkarte wandert an die nächste Person im Uhrzeigersinn, die dann neu würfeln darf. Wandert ein Drache weiter, wird ein 5er-Goldplättchen aus der Mitte auf die Karte gelegt, das dann

zusätzlich von der Person gewonnen wird, die den Drachen vollständig zähmt. Für jede Person, die den Drachen weitergibt, anstatt ihn zu zähmen, wird ein weiteres 5er-Goldplättchen auf die Karte gelegt – der Anreiz wird also immer größer, den Drachen zu bezwingen! Hatten alle Personen einen Versuch ohne Erfolg, entkommt der Drache, und die Karte wird beiseitegelegt.

DEN DRACHEN ZÄHMEN

Wenn eine Person es schafft, alle Felder auf der Drachenkarte mit je einem passenden Würfel abzudecken, zähmt sie den Drachen und erhält so viel Gold aus der Mitte, wie die Summe der Würfelaugen beträgt, alle 5er-Goldplättchen, die auf der Karte liegen, falls der Drache weitergegeben wurde, und die Drachenkarte selbst, die die Person verdeckt vor sich ablegt.