

SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die **45 Drachenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Platziert die **5 Heimatgebiete** zwischen euch (*horizontal oder vertikal, das entscheidet ihr*).
- Legt je **1 Karte** vom Stapel **offen auf jedes der 5 Gebiete**. Es spielt keine Rolle, ob die Kartenfarbe (*das Symbol auf der Karte*) mit der Gebietsfarbe (*dem Symbol auf dem Heimatgebiet*) übereinstimmt.
- Legt jeden der **5 Stärkemarker** auf die Karte des zugehörigen Gebiets. Dabei muss der Stärkemarker mit der Farbe auf dem Heimatgebiet und nicht mit der Farbe auf der Karte übereinstimmen.
- Zieht jeweils **4 Karten** vom Stapel **auf die Hand**. Wer die letzte Partie verloren hat, darf entscheiden, wer dieses Spiel beginnt. Wer beginnt, zieht eine **zusätzliche Karte** vom Stapel.



SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd an der Reihe und spielt eine Karte an ein beliebiges Gebiet. Wer am Zug ist, hat immer 5 Karten auf der Hand. Das macht ihr so lange, bis das **Spielende** ausgelöst wird (*siehe S. 6*).

EINE KARTE AUSSPIELEN

Spiele eine Karte von deiner Hand an eines der 5 Gebiete auf deiner Seite der Auslage. Jede Person kann in **jedes Gebiet maximal 3 Karten** spielen.

Normalerweise legst du deine gespielte Karte **offen** an ein Gebiet, aber **3-mal im Spiel** darfst du auch **verdeckt** spielen und somit die Farbe und den Wert der Karte verbergen.

Heimatgebiete und Drachenkarten

Fliegende Felsen – Winddrachen



Stille Seen – Wasserdrachen



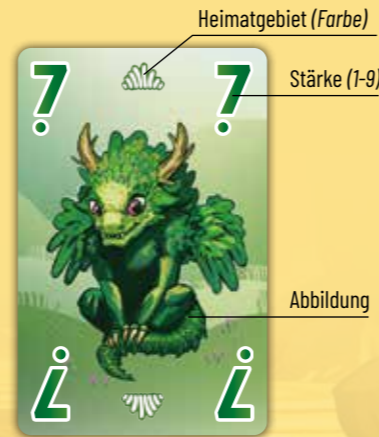
Lava-Lagune – Feuerdrachen



Wuchernde Wiesen – Erddrachen



Glitzernde Grotte – Kristalldrachen



- A) Wenn du die Karte **offen** ausspielst, muss die **Farbe** mit dem Gebiet übereinstimmen.



Beispiel:
Katie spielt eine 9 an die Lava-Lagune.

- B) Wenn du die Karte **verdeckt** ausspielst, muss die Farbe nicht mit dem Gebiet übereinstimmen, darf es aber. Deine verdeckt gespielten Karten darfst du dir jederzeit anschauen.

Denk dran: Du darfst im gesamten Spiel maximal 3 verdeckte Karten spielen.



Beispiel:
Jack spielt eine 5 an die Lava-Lagune und muss die Karte daher verdeckt legen.

Nachdem du eine Karte (*offen oder verdeckt*) gespielt hast, nimmt die andere Person die **Drachenkarte** von diesem Gebiet **auf die Hand**. Decke eine neue Karte vom Stapel auf und lege sie auf das gerade frei gewordene Gebiet.



Beispiel: Jack spielt eine Karte an die Lava-Lagune, daher nimmt Katie die Drachenkarte von diesem Gebiet auf die Hand.

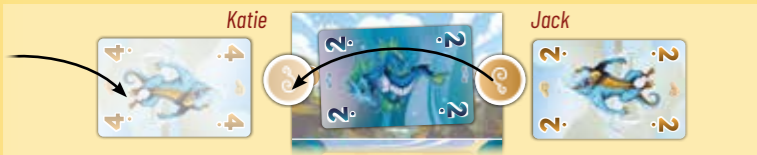
STÄRKE VERGLEICHEN

Wer als **erstes** eine Karte in ein Gebiet spielt, erhält den **Stärkemarker** dieses Gebiets. Dabei ist es egal, ob die Karte offen oder verdeckt gespielt wurde.

Ab jetzt wechselt der Stärkemarker eines Gebiets den Besitz (*die Seite*), sobald die **Gesamtstärke** in diesem Gebiet **größer** ist als die der anderen Person. Verdeckt gespielte Karten zählen immer als „0“, unabhängig davon, was ihre Vorderseite zeigt. Ist die Gesamtstärke auf beiden Seiten gleich, bleibt der Stärkemarker, wo er ist.



Beispiel 1: Katie spielt eine 3 an das Gebiet Wuchernde Wiesen und erhöht ihre Gesamtstärke in diesem Gebiet damit auf 10. Da Jack zuvor bereits eine Gesamtstärke von 10 hatte, bleibt der Stärkemarker bei ihm liegen.



Beispiel 2: In einem späteren Zug legt Katie eine 4 an das Gebiet Fliegende Felsen. Damit hat sie eine größere Gesamtstärke als Jack und erhält den Stärkemarker dieses Gebiets.

SPIELENDE
Das Spiel endet in einem der folgenden drei Fälle:
A) Sobald eine Person **alle 5 Stärkemarker** auf ihrer Seite hat – diese Person **gewinnt**.
B) Sobald eine Person **keine Karte ausspielen kann**, obwohl es auf ihrer Seite der Auslage noch freie Plätze gibt (3 pro Gebiet). Das kann nur passieren, wenn sie bereits 3 verdeckte Karten gespielt hat und keine weitere Karte offen an ein Gebiet spielen kann – diese Person **verliert**.
C) Sobald ihr beide **je 15 Karten gespielt** habt (jeweils 3 pro Gebiet) – führt die **Wertung** durch, wie auf S. 7 beschrieben.

WERTUNG
Sofern das Spiel nicht vorzeitig endet (siehe S. 6, A und B), werden am Spielende alle verdeckten Karten **aufgedeckt**. Werft alle Karten ab, deren Farbe nicht mit der des Gebiets übereinstimmt. Wertet nun jedes Gebiet, eins nach dem anderen, indem ihr die Gesamtstärke auf beiden Seiten miteinander vergleicht:

- Ist die Gesamtstärke auf einer Seite größer, wird der Stärkemarker auf diese Seite verschoben. Ist sie auf beiden Seiten gleich, bleibt der Stärkemarker wo er ist.
- **ABER:** Sobald die Gesamtstärke auf einer Seite **mindestens doppelt so groß** ist, gilt dieses **Gebiet als verloren** und der Stärkemarker wird auf die Seite mit dem niedrigeren Gesamtwert verschoben. (Wenn die Drachen zu stark werden, geraten sie in Streitereien und verlieren ihr Ziel aus den Augen.)

Es gewinnt, wer nach der Wertung die meisten Stärkemarker auf seiner Seite liegen hat.

Beispiel: Katie erhält die Stärkemarker für die Lava-Lagune und die Glitzernde Grotte, da die Gesamtstärke von Jack hier mindestens doppelt so hoch ist wie ihre (8 : 16 bzw. 6 : 14). Im Gegenzug verliert Katie durch das Aufdecken der grünen 5 die Wuchernden Wiesen an Jack (15 : 7). Durch die zwei neuen Stärkemarker und den Stärkemarker für die Fliegenden Felsen gewinnt Katie das Spiel 3 : 2.

Karte	Katie	Jack
15	9	13
11	7	14
8	2	16
15	6	7
6	4	14

DANKSAGUNG DES AUTORS
Ich danke meiner Frau Renee für ihre grenzenlose Unterstützung und dafür, dass sie unser Haus stets mit Freude erfüllt. Ebenso danke ich meinen Kindern River und Phoenix, dass sie mich stets inspirieren und mit mir spielen möchten. Ich danke allen, die das Spiel mit mir getestet haben, aber besonders Jordan und Arthur Williams, Michael Roberts, Ryan Boucher und Matthew Dunstan, die mir beim Feinschliff geholfen haben.



Hergestellt von:
© 2026 Lookout GmbH
Alle Rechte vorbehalten.
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an
regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange
findet ihr Hilfe unter
www.lookout-spiele.de/de/contact.php

IMPRESSUM
Autor: Jay Bendixen
Illustrationen und Grafikdesign: Nele Diel
Redaktion: Maren Holderbaum
Layout: Andrea Kattinig

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.
Die Marke asmodee® und zugehörige Marken und Produktaufmachungen gehören asmodee-Unternehmen.

Vertrieb in D/A/CH:
admodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de

Welcome to the extraordinary World of Players
Sign up & enjoy exclusive benefits
My asmodee players only
www.myasmodee.com

DUELL DER DRACHEN

Ein Spiel von Jay Bendixen
für 2 Personen ab 8 Jahren;
ca. 15 Minuten

ZIEL DES SPIELS
Ihr spielt Drachen unterschiedlicher Farbe und Stärke an 5 Gebiete. Dabei versucht ihr, in so vielen Gebieten wie möglich, die stärkste Kombination aus 3 Drachen zu bilden.

Ihr könnt das Spiel vorzeitig gewinnen, indem eure Drachen die stärksten in allen 5 Gebieten sind oder die andere Person keinen regulären Spielzug ausführen kann. Tritt keiner dieser Fälle ein, verliert ihr am Spielende jedes Gebiet, in dem eure Drachen mindestens doppelt so stark sind wie die der anderen Person.

Wer setzt sich durch und gewinnt mit seinen Drachen die meisten Gebiete?

SPIELMATERIAL
45 Drachenkarten
(5 verschiedene Farben, jeweils mit Zahlenwerten von 1-9)

4	4	5	5	5	1	1	9	9
Wind-drachen	Wasser-drachen	Feuer-drachen	Erd-drachen	Kristall-drachen	5 Stärke-marker	5 Heimatgebiete		

