

Anleitung zum Einbruch in die Höhle des Golddrachen



# Dream Dragon Dream



Für 2 - 5 Personen ab 6 Jahren



# Ziel des Spiels



Ihr seid eine Gruppe tierischer Abenteurer und Abenteurerinnen, auf der Suche nach mysteriösen Schätzen, die in der Höhle des Golddrachen zu finden sind. In jeder Runde müsst ihr zusammenarbeiten, um alle gesuchten Gegenstände zu finden. Jede Unachtsamkeit, jeder vergessene Schatz, lässt den Drachen ein wenig mehr aus seinem Schlaf erwachen! Schläft er nach 3 Runden noch tief und fest, war eure Schatzjagd erfolgreich und ihr habt gewonnen!

**Aber passt auf:** Wenn ihr zu viele Fehler macht, wacht der Drache auf und wird ziemlich sauer auf euch sein . . .

## Spielvorbereitung



1

Stellt die **offene Spielschachtel** mit **allen Schatzplättchen** darin für alle gut erreichbar auf den Tisch. Das ist die **Höhle des Drachen**.

2

Mischt jeweils die **Gegenstands-**, **Traum-** und **Albtraumkarten**.  
Legt sie als 3 verdeckte Stapel so bereit, dass sie euren Zugriff zur Spielschachtel nicht behindern.

3

Steckt die **Traumblase „Zzz...“** des Drachen in die letzte Einkerbung seines Schwanzes.

4

Wer zuerst einen goldenen Gegenstand im Raum findet, übernimmt in der 1. Spielrunde den **Drachendienst** und erhält die Sanduhr und die Drachenfigur.

5

Wählt euch jeweils eine **Charakterkarte** aus. Auf der Kartenrückseite findet ihr die Spielhilfe.

6

Teilt jeder mitspielenden Person **4 Gegenstandskarten** aus und legt sie jeweils offen in einer Reihe vor euch aus. Diese Karten bilden **eure Auslage**. Auch wer den Drachendienst übernimmt, erhält 4 Gegenstandskarten!

64 Schatzplättchen: 44 Gegenstände,  
4 Fackeln, 1 Monokel und  
15 doppelseitige Münzplättchen

## Spielinhalt



## Spielablauf

Ihr spielt gemeinsam als Team über 3 Runden. In jeder Runde helft ihr euch gegenseitig, alle Gegenstände, die auf euren Karten abgebildet sind, zu finden. Unterstützt auch die Person, die auf den Drachen aufpasst!

- ▣ Eine Runde besteht aus den folgenden Phasen:
  - A)** Vorbereitungsphase (nur in der 1. Runde)
  - B)** Suchphase
  - C)** Überprüfungsphase
  - D)** Gegenstandsphase
  - E)** Traumphase (optional)



## A) Vorbereitungsphase



- Merkt euch alle Gegenstände auf den Karten, die vor euch ausliegen.
- Dreht dann die Gegenstandskarten um, so dass ihre Rückseiten nach oben zeigen.



## B) Suchphase



In dieser Phase durchsucht ihr gleichzeitig die Schachtel nach allen Gegenständen, die ihr euch gemerkt habt.

- Schließt die Schachtel. Schüttelt sie, um so die Schatzplättchen gut zu mischen.
- Wer auf den Drachen aufpasst, gibt das Startsignal und dreht die Sanduhr um.
- Sobald das Signal kommt, öffnet ihr die Schachtel und beginnt gemeinsam, darin nach den Gegenständen zu suchen. Denkt daran, dass ihr für die Person, die Drachendienst hat, mitsuchen müsst.
- Bis auf die Person, die Drachendienst hat, sammeln alle so viele gesuchte Gegenstände wie möglich ein und platzieren diese an der richtigen Stelle vor ihren Gegenstandskarten und denen des Drachendiensts.
- Wer auf den Drachen aufpasst, beendet die Suchphase, sobald die Sanduhr abgelaufen ist.
- Nun darf niemand mehr Schatzplättchen aus der Schachtel nehmen: Ihr müsst schnell aus der Höhle raus, sonst wacht der Drache auf!



Ihr seid ein Team! Sprecht miteinander und helft euch gegenseitig, eure Gegenstände zu finden und richtig zuzuordnen.

⚠️ Ihr dürft keine Schatzplättchen aus der Schachtel nehmen, um euch eure Suche zu erleichtern.



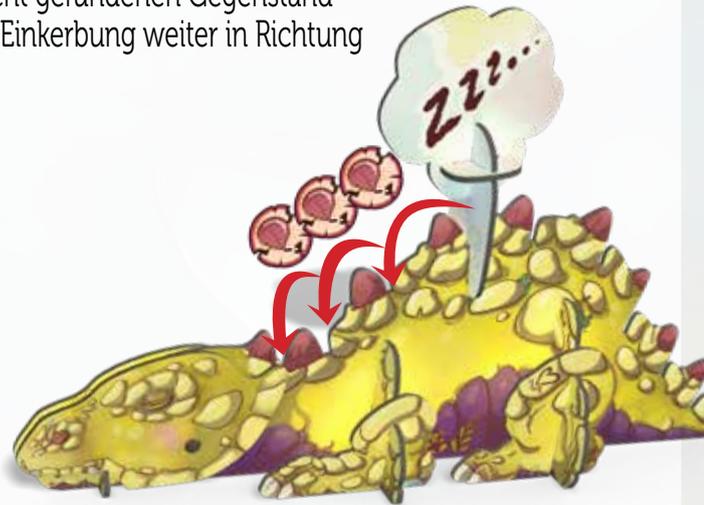
## Drachendienst:

Wer auf den Drachen aufpasst, behält für alle anderen die Zeit im Auge, darf dafür aber die **Schatzplättchen nicht berühren!** Gib den anderen in deiner Runde Bescheid, was sie für dich suchen sollen. Außerdem müssen sie die Schatzplättchen anhand deiner Anweisung vor deine Gegenstandskarten legen.

### 🕒 Überprüfungsphase



- Alle decken nun ihre Gegenstandskarten auf und vergleichen sie mit den Gegenständen auf den Schatzplättchen, die davor liegen.
- Für jeden falsch zugeordneten oder gar nicht gefundenen Gegenstand wird die Traumblase des Drachen um eine Einkerbung weiter in Richtung seines Kopfes gesteckt.



Wenn die Traumblase den Kopf des Drachen erreicht, wacht er auf und ihr verliert das Spiel!

GROOOA





## D) Gegenstandsphase



- ▣ Legt alle Schatzplättchen zurück in die Schachtel.
- ▣ Dreht nun wieder alle Gegenstandskarten um, so dass die Gegenstände wieder verdeckt sind.



Hast du in dieser Runde auf den Drachen aufgepasst, gib ihn zusammen mit der Sanduhr an die Person weiter, die rechts von dir sitzt. Jetzt hat sie Drachendienst und du suchst!



- ▣ Ihr alle erhaltet jetzt jeweils eine neue Gegenstandskarte.
- ▣ Legt die neue Karte an eine beliebige Stelle in eurer bisherigen Kartenauslage. Prägt euch den neuen Gegenstand gut ein, bevor ihr auch diese Karte umdreht.



- ▣ Eine neue Runde beginnt! Ignoriert die Vorbereitungsphase **A** und beginnt direkt mit der Suchphase **B**!

## Spielende

Ist der Drache nach 3 Runden nicht aufgewacht, habt ihr das Spiel gewonnen!



Das war das Grundspiel. Wollt Ihr noch tollkühner sein, könnt ihr die Traumphase mit in eure Schatzsuche aufnehmen. Traut ihr euch?



Spielt erst ein paarmal das Grundspiel, bevor ihr mit der Traumphase spielt.

## E) Traumphase (optional)



Drachen sind magische Kreaturen, die so mächtig sind, dass ihre Träume die Realität beeinflussen können.

Die Traum- (**Grün**) und Albtraumkarten (**Rot**) sollen diesen Effekt darstellen.

- ▣ Beratschlagt gemeinsam, von welchem Stapel ihr eine (Alb-)Traumkarte ziehen wollt. Wer auf den Drachen aufpasst, hat aber das letzte Wort und zieht die Karte.

**Traumkarte**    **Albtraumkarte**



Die Karten bewirken einen negativen Effekt in eurer nächsten Runde.  
**Eine Erläuterung aller Effekte findet ihr auf der letzten Seite der Anleitung.**



Die Effekte der Albtraumkarten sind zwar schwieriger, lassen die Traumblase aber sofort wieder um eine Einkerbung nach hinten, in Richtung des Schwanzes, wandern.

### ⚠ Der Karteneffekt gilt immer nur für die nächste Runde.

*Beispiel: Wenn ihr in Runde 2 geflüstert habt, müsst ihr in Runde 3 nicht mehr flüstern.*

**Einige Effekte sind jedoch von Dauer.**

*Beispiel: Ihr habt mit einer benachbarten Person Gegenstandskarten getauscht.*

*Diese werden nicht wieder zurückgetauscht.*

Autor: Jean-Philippe Sahut  
Illustration: Élodie Bénard  
Redaktion HUCH!:  
Heike Oberacker  
Grafik HUCH!:  
Jasmin Borowski

Herausgeber Frankreich:  
Game Flow  
[www.game-flow.fr](http://www.game-flow.fr)

© 2023 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
DEUTSCHLAND



**Mutig, mutig! Hier kommen noch 2 weitere Herausforderungen. Seid ihr bereit?**

- ▣ **Alle Drachenträume bleiben über alle Runden aktiv.**
- ▣ **Beginnt das Spiel mit 5, oder bei weniger als 5 Personen, sogar mit 6 Gegenstandskarten.**

#### Danksagung

Danke an Malo für deine unermüdliche Liebe und Unterstützung.  
An Johann, den besten Spieltester.  
An GameFlow und an Jeux de monde in Grenoble, ohne die dies nicht möglich gewesen wäre. Und schließlich an dich, liebe Zoé!

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



# Traumkarten



**Kleines Geschenk:** Alle Personen geben ihre eigene am weitesten rechts liegende Gegenstandskarte an die Person rechts von ihr weiter, ohne die Karte aufzudecken.



**Süße Träume:** Während der Suchphase muss die Person, die auf den Drachen aufpasst, ihm ein Schlaflied vorsummen.



**Rucksack vertauscht:** Alle Personen rücken einen Platz nach links weiter. (Wer auf den Drachen aufpasst, nimmt die Sanduhr und den Drachen mit.)

# Albtraumkarten



**Bloß nichts vergessen:** Alle Personen ziehen jeweils eine zusätzliche Gegenstandskarte, merken sich diese und fügen sie in die Mitte der Auslage der Person rechts von ihr hinzu.



**Teilen:** Alle Personen geben jeweils ihre am weitesten links und am weitesten rechts liegende Gegenstandskarte an die jeweils benachbarten Personen weiter, ohne die Karten aufzudecken.



**Mein Schatz!** Während der nächsten Suchphase wird nach dem Schütteln der Deckel hochkant so an der Schachtel platziert, dass der Person, die auf den Drachen aufpasst, dadurch die Sicht auf die Drachenhöhle versperrt wird.

**Angst im Dunkeln:** Während der Suchphase dürft ihr die Schatzplättchen erst nehmen, wenn alle suchenden Personen ein Fackelplättchen gefunden haben und in ihrer dominanten Hand halten.



**Leichter Schlaf:** Während der Suchphase darf nur geflüstert werden.



**Golddrausch:** Während der Suchphase dürft ihr die Schatzplättchen erst nehmen, wenn bei allen, also auch beim Drachendienst, 3 doppelseitige Münzplättchen auf ihren Charakterkarten liegen.



Albtraumkarten lassen die Traumblase sofort um eine Einkerbung zurückgehen.

**Großes Geschenk:** Alle Personen geben jeweils ihre 3 am weitesten rechts liegenden Gegenstandskarten an die rechts benachbarte Person weiter, ohne die Karten aufzudecken.



**Lose Enden:** Alle Personen tauschen jeweils ihre am weitesten links liegende Gegenstandskarte mit ihrer am weitesten rechts liegenden, ohne die Karten aufzudecken.



**Verfluchtes Monokel:** Während der nächsten Suchphase muss die erste Person, die das verfluchte Monokel findet, es die ganze Zeit während der Suche mit ihrer dominanten Hand vor ihr Auge halten. Wird das Monokel nicht vor Ablauf der Zeit gefunden, rückt die Traumblase um zwei Einkerbungen vorwärts, in Richtung Kopf.

