



Drachenland

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 9

JAHREN

Drachenland ist ein Familien-Brettspiel von Reiner Knizia für 2 bis 4 Personen ab 9 Jahren. Jede Gruppe zieht mit drei Figuren durch eine Landschaft voller Vulkane und sammelt dort Dracheneier, Edelsteine und Sonderplättchen ein. Gewürfelt wird nicht auf dem Tisch, sondern durch einen Papp-Würfelturm, den sogenannten Schicksalsturm.

Spielziel

Sammelt mit euren drei Figuren möglichst wertvolle Schätze. Komplette Sätze aus Drachenei plus rotem, blauem und grünem Edelstein bringen die meisten Punkte.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und stellt den zusammengebauten Schicksalsturm daneben. Jede Person nimmt 3 Figuren in Rot, Grün und Blau, einen Sichtschirm und die 3 Startplättchen. Auf jeden Vulkan kommt ein verdecktes Plättchen sowie so viele Dracheneier und Edelsteine, wie dort aufgedruckt sind.

So spielt ihr

- 1 In der ersten Runde betritt jeder das Drachenland durch einen der 3 Eingänge: der erste Spieler zieht 1 Feld, der zweite 2, der dritte 3, der vierte 4.
- 2 Danach wirfst du in deinem Zug beide Würfel in den Schicksalsturm.
- 3 Du nimmst einen Würfel und bewegst damit eine Figur, anschließend nutzt du den zweiten Würfel für eine andere Figur.
- 4 Endet eine Figur auf einem Vulkan, deckst du ein dort liegendes Plättchen auf und darfst einen Schatz nehmen.
- 5 Plättchen wie Bootsmann, Schnelle Schritte oder Kleiner Drache kannst du in der passenden Phase einsetzen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald das letzte Drachenei vom Plan genommen wird. Wer dann die meisten Punkte aus Sätzen und einzelnen Schätzen hat, gewinnt.

Spielziel

Jede Person führt eine Gruppe aus drei Figuren durch das Drachenland und sammelt dort Dracheneier und Edelsteine. Am Ende zählt vor allem, wie viele vollständige Sätze du zusammenbekommen hast: Ein Satz besteht aus einem Drachenei sowie je einem roten, blauen und grünen Edelstein und bringt 10 Punkte. Jedes übrige Ei und jeder übrige Stein bringt noch 1 Punkt. Wer insgesamt am meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

12 Spielfiguren

12 weiße Zauberringe

4 Sichtschirme

2 Würfel

1 Schicksalsturm

18 Dracheneier

57 Edelsteine

28 Plättchen

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie Sichtschirme, Dracheneier, Plättchen und den Schicksalsturm aus den Stanztafeln.
- Baut den Schicksalsturm zusammen: Schlitzte ausbrechen (nur beim ersten Mal), Turm mit der dunklen Seite nach innen biegen, die beiden Tafeln in die Schlitzte stecken, die Vorderseite mit dem Tor von oben einsetzen und den Turm in die Auffangschale stellen.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt den Turm so daneben, dass ihn alle erreichen.
- Jede Person bekommt 3 gleiche Figuren in Rot, Grün und Blau, den passend gekennzeichneten Sichtschirm und die 3 Plättchen „Kleiner Drache“, „Bootsmann“ und „Neu Würfeln“. Figuren und Plättchen liegen offen vor dem Schirm.
- Zu dritt bleiben die überzähligen Figuren, der vierte Sichtschirm und dessen 3 Plättchen in der Schachtel.
- Mischt die Plättchen mit dem Drachenrücken verdeckt und legt auf jeden Vulkan eines davon verdeckt. Das übrige Plättchen wandert ungesehen in die Schachtel.
- Legt auf jeden Vulkan so viele Dracheneier und Edelsteine, wie dort aufgedruckt ist. Die Edelsteine verteilt ihr zufällig, aber nie mehr als 2 gleichfarbige auf einem Vulkan.
- Legt die 2 Würfel und die 12 weißen Zauberringe neben den Plan bereit.

Spielbeginn

Die älteste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. In der ersten Runde setzt jede Person eine Figur an einem der 3 Eingänge ein und zieht sie ohne Würfel los: 1 Feld beim ersten Spieler, 2 beim zweiten, 3 beim dritten und 4 beim vierten. Die Eingänge selbst zählen dabei nicht als Feld.

Spielablauf

Der Rundenablauf

Nach der Startrunde würfelst du in deinem Zug mit beiden Würfeln durch den Schicksalsturm. Mit jedem Würfel bewegst du genau eine Figur, insgesamt also 2 deiner 3 Figuren. Welche beiden das sind, entscheidest du jede Runde neu. Dieselbe Figur darfst du in einem Zug aber nicht zweimal bewegen.

Du führst den kompletten Spielzug für die erste Figur aus und erst danach den Zug für die zweite. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.

1. Bewegung

Du wirfst beide Würfel in den Turm, nimmst einen Würfel aus der Auffangschale und ziehst damit deine aktive Figur vorwärts. Der zweite Würfel bleibt zunächst liegen.

- Du musst die Augenzahl nicht ausschöpfen. Übrige Punkte verfallen.
- Figuren dürfen übersprungen werden, aber auf einem normalen Feld steht immer nur eine Figur.
- Für Vulkane gilt keine solche Grenze: Dort können sich so viele Figuren versammeln, wie es gerade ergibt.
- Erreichst du einen Vulkan mit verdecktem Plättchen, deckst du es sofort auf. Die Bewegung dieser Figur endet damit, Schätze darfst du danach trotzdem noch nehmen.
- Einen Vulkan, dessen Plättchen offen liegt oder schon genommen wurde, darfst du durchqueren. Er zählt dann als ein Feld.
- Hat eine Figur das Drachenland betreten, darf sie es nicht mehr verlassen.

2. Schätze aufnehmen

Endet die Bewegung deiner aktiven Figur auf einem Vulkan, nimmst du dort genau eine dieser Möglichkeiten:

- alle Edelsteine in der Farbe deiner dort stehenden Figur,
- einen transparenten Edelstein,
- ein Drachenei.

Nimmst du das Drachenei und liegt auf dem Vulkan noch ein Plättchen, bekommst du dieses automatisch dazu. Ausgenommen sind Königsdrachen- und Ringplättchen.

Dracheneier und Edelsteine legst du hinter deinen Sichtschirm, erhaltene Plättchen offen davor.

Steht eine Figur schon zu Beginn ihres Zuges auf einem Vulkan, darfst du einen Würfel verfallen lassen, die Figur stehen lassen und trotzdem einen Schatz nehmen. Deine dritte, passive Figur darf in dieser Runde weder ziehen noch etwas aufnehmen, selbst wenn sie auf einem Vulkan steht.

Plättchen ausspielen

Einige Plättchen gehören in die Bewegungsphase: Neu Würfeln, Bootsmann, Schnelle Schritte, Königsdrache und Kleiner Drache. In die zweite Phase gehören Magische Hand und Ring.

In der passenden Phase darfst du beliebig viele Plättchen kombinieren. Sie müssen sich aber immer auf die gerade aktive Figur beziehen. Ausgespielte Plättchen kommen aus dem Spiel – außer Ringen und Königsdrachen, die alle Beteiligten mehrfach nutzen können.

Was die Plättchen bewirken

- **Neu Würfeln:** Zu Beginn der Bewegungsphase erklärst du deinen eigenen Wurf für ungültig und wirfst beide Würfel erneut in den Turm.
- **Bootsmann:** Steht eine deiner Figuren auf einem Vulkan, an den ein Fluss oder Wasserfall grenzt, setzt du sie über dieses Wasser hinweg auf den Vulkan, der auf der anderen Seite direkt anschließt.
- **Schnelle Schritte:** Deine aktive Figur rückt bis zu 3 Felder zusätzlich vor.
- **Königsdrache:** Es gibt je einen Königsdrachen in Rot, Grün und Blau. Er bleibt nach dem Aufdecken auf seinem Vulkan liegen, bis eine Figur ihn ruft oder mit ihm fliegt.
- **Kleiner Drache:** Wirkt wie eine gewürfelte 4 zum Rufen oder Fliegen mit dem Königsdrachen. Eine Figur 4 Felder weit ziehen darfst du damit nicht.
- **Magische Hand:** Du nimmst einmalig weitere Schätze auf dem Vulkan auf, auf dem deine Figur steht.
- **Ring:** Bleibt bis Spielende offen auf dem Vulkan liegen und erlaubt dort das Anlegen eines Zauberrings.

Mit dem Königsdrachen fliegen

Drei Bedingungen müssen erfüllt sein: Deine Figur hat dieselbe Farbe wie der Königsdrache, sie steht auf demselben Vulkan und dir steht eine gewürfelte 4 zur Verfügung. Dann legst du den Würfel mit der 4 beiseite und setzt Figur und Königsdrachen zusammen auf einen beliebigen anderen Vulkan. Königsdrachen fliegen ausschließlich von Vulkan zu Vulkan.

Mit einer 4 kannst du den gleichfarbigen Königsdrachen stattdessen auch zu deiner Figur rufen. Auch dann darfst du auf dem Vulkan deiner Figur anschließend einen Schatz nehmen.

Zauberringe

Steht deine Figur auf einem Vulkan mit offenem Ringplättchen, darfst du in der zweiten Phase statt eines Schatzes einen weißen Zauberring über diese Figur stülpen. Jede Figur trägt höchstens einen Ring. Trägt eine Figur am Spielende keinen Ring, darfst du die Edelsteine dieser Farbe nicht werten.

Der Spielzug

- 1 Wirf beide Würfel in den Schicksalsturm.
- 2 Nimm einen Würfel aus der Auffangschale und wähle deine erste aktive Figur.
- 3 Bewege diese Figur entsprechend der Augenzahl; Plättchen der ersten Phase kannst du jetzt einsetzen.
- 4 Endet die Figur auf einem Vulkan: verdecktes Plättchen aufdecken und einen Schatz nehmen; Plättchen der zweiten Phase sind jetzt möglich.
- 5 Nimm den zweiten Würfel und führe damit den kompletten Zug für eine andere Figur aus.
- 6 Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sonderregeln

- Ein normales Feld bietet stets nur einer einzigen Figur Platz; ein Vulkan hingegen nimmt beliebig viele Figuren auf.
- Liegt auf einem Vulkan noch ein verdecktes Plättchen, endet die Bewegung dort auf der Stelle, und du deckst das Plättchen auf.
- Hat eine Figur das Drachenland einmal betreten, gibt es für sie keinen Weg mehr hinaus.
- Deine dritte Figur, die du in dieser Runde nicht bewegt hast, darf keine Schätze aufnehmen.
- Königsdrachen- und Ringplättchen erhältst du nicht zusammen mit einem Drachenei; sie bleiben liegen und stehen allen zur Verfügung.
- Ringe und Königsdrachen scheiden nicht aus dem Spiel aus, alle anderen ausgespielten Plättchen dagegen schon.
- Edelsteine einer Farbe zählen nur dann, wenn die Figur derselben Farbe am Ende einen Zauberring trägt.
- Achte beim Aufbau darauf, dass du auf einen einzelnen Vulkan höchstens 2 Edelsteine gleicher Farbe legst.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem das letzte Drachenei vom Spielplan genommen wird. Danach muss jede Person die Edelsteine jeder Farbe abgeben, deren Figur keinen Zauberring trägt; diese Steine zählen nicht. 10 Punkte gibt es für jeden vollständigen Satz, der aus einem Drachenei und je einem Edelstein in Rot, Blau und Grün besteht – transparente Steine dürfen dabei als Joker jede Farbe ersetzen. Jedes weitere Ei und jeder weitere Edelstein zählt 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Varianten

- **Zu zweit:** Auf jeden Vulkan kommt nur 1 Drachenei, die 3 übrigen Eier bleiben in der Schachtel. Der Startspieler zieht in der ersten Runde eine Figur 2 Felder weit, der zweite Spieler eine Figur 4 Felder weit. Ab der zweiten Runde wird normal gewürfelt. Sonst gelten alle übrigen Regeln.
- **Variante 1:** Beim Aufbau dürfen beliebig viele Edelsteine derselben Farbe auf einem Vulkan liegen.
- **Variante 2:** Ihr spielt ganz ohne Sichtschirme, die Schätze liegen also offen.

Tipps

- Achte früh darauf, dass jede deiner drei Figuren einen Zauberring bekommt. Ohne Ring sind alle Edelsteine dieser Farbe am Ende wertlos.
- Schicke Figuren bevorzugt zu Vulkanen mit Steinen in ihrer eigenen Farbe: Nur dort nimmst du gleich mehrere Steine auf einmal mit.
- Transparente Steine sind flexibel einsetzbar und retten Sätze, wenn dir eine Farbe fehlt.
- Halte eine gewürfelte 4 im Blick. Damit fliegst du mit dem passenden Königsdrachen quer über den Plan zu einem lohnenden Vulkan.
- Da das Spiel endet, sobald das letzte Drachenei weg ist, lohnt es sich, Sätze frühzeitig zu vervollständigen statt Einzelteile zu horten.

Häufige Fragen

Darf ich in einem Zug dieselbe Figur zweimal bewegen?

Nein. Du bewegst pro Würfel genau eine Figur, also 2 verschiedene deiner 3 Figuren. Welche beiden das sind, entscheidest du jede Runde neu.

Muss ich die gewürfelte Augenzahl komplett ausnutzen?

Nein. Du darfst weniger weit ziehen, nicht genutzte Augen verfallen einfach.

Was passiert, wenn meine Figur einen Vulkan mit verdecktem Plättchen erreicht?

Das Plättchen wird sofort aufgedeckt und die Bewegung dieser Figur endet dort. Schätze darfst du anschließend trotzdem noch aufnehmen.

Kann meine Figur schon besuchte Vulkane durchqueren?

Ja. Liegt das Plättchen offen oder wurde es bereits genommen, darfst du den Vulkan durchziehen. Er zählt dabei als ein einzelnes Feld.

Wie viele Schätze darf ich auf einem Vulkan nehmen?

Du wählst eine Möglichkeit: alle Edelsteine in der Farbe deiner Figur, einen transparenten Edelstein oder ein Drachenei. Nur das Plättchen „Magische Hand“ erlaubt dir einmalig zusätzliche Schätze auf demselben Vulkan.

Bekomme ich mit dem Drachenei immer das Plättchen dazu?

Fast immer. Nur Königsdrachen- und Ringplättchen bleiben liegen und werden nicht mitgenommen.

Darf meine dritte Figur Schätze einsammeln, wenn sie auf einem Vulkan steht?

Nein. Nur die beiden Figuren, die du in dieser Runde mit den Würfeln bewegst, dürfen Schätze aufnehmen.

Was bringt der Kleine Drache genau?

Er wirkt wie eine gewürfelte 4, um den gleichfarbigen Königsdrachen zu rufen oder mit ihm auf einen anderen Vulkan zu fliegen. Eine Figur 4 Felder weit ziehen darfst du damit nicht.

Was passiert, wenn eine Figur am Ende keinen Zauberring trägt?

Dann werden alle Edelsteine dieser Farbe abgegeben und nicht gewertet. Transparente Steine kannst du aber weiterhin als Joker einer anderen Farbe zuordnen.

Wann endet das Spiel?

Sofort in dem Moment, in dem das letzte Drachenei vom Spielplan genommen wird. Danach folgt die Wertung.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Reiner Knizia
Erscheinungsjahr	2002
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 21.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/drachenland/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/drachenland/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026