

Ereigniskarten:

Wald:

Du hast Hunger und gehst auf die Jagd. Würfele ein weiteres Mal. Würfelst du eine 1 oder 2, war deine Jagd erfolglos. Einmal aussetzen.

Bei einer 3 oder 4 hast du genug Beute gemacht, um deinen Hunger zu stillen. Setze das Spiel normal fort, wenn du das nächste Mal an der Reihe bist.

Bei einer 5 oder 6 war deine Jagd so erfolgreich, dass du noch genug Vorräte für die nächsten Tage hast. Du darfst noch einmal würfeln und weiterfliegen.

Stadt:

In Shi-ang findet heute das alljährliche Drachenfest statt. Du legst eine Pause ein und schaust dir den Umzug an. Einmal aussetzen.

In Shi-ang findet heute das alljährliche Drachenfest statt. Der Fürst hat alle befreundeten Drachen (weiß, grün, blau und bunt) eingeladen, an dem Fest teilzunehmen. Diese Drachen fliegen alle nach Shi-ang und setzen gemeinsam mit dir einmal aus.

Shi-ang wird von bösen Drachen angegriffen. Kämpfe gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Du machst dich auf die Suche nach den grünen Drachen, die früher in Shi-ang gelebt haben, und fliegst zu den Smaragd-Inseln. Wenn du Aureons Palast erreicht hast, kehrst du auf dieses Feld zurück und setzt das Spiel fort.

Prinzessin Chiara ist verschwunden. Du fliegst in die Eiswelt, um sie zu suchen. Da es in der Eiswelt sehr kalt ist, darfst du nur mit dem 3er-Würfel würfeln. Wenn du die Eisstadt erreicht hast, kehrst du auf dieses Feld zurück und setzt das Spiel fort.

Yu-on wird von bösen Drachen angegriffen. Kämpfe gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Du bist in Yu-on und unterstützt Mei-Linn bei ihrer Ausbildung zur Drachenreiterin. Zweimal aussetzen.

Aureon ist verschwunden. Du hast erfahren, dass er in der Festung des Drachenfürsten Caifu gefangen gehalten wird. Zusammen mit Mei-Linn machst du dich auf den Weg zum Ostkontinent. Wenn du die Festung erreicht hast, kehrst du auf dieses Feld zurück und setzt das Spiel fort.

Du besuchst Alba und die anderen weißen Drachen, die bei Yu-on leben. Alba oder (falls Alba nicht im Spiel ist) ein anderer Drache deiner Wahl fliegt zu dir auf dieses Feld und ihr setzt gemeinsam eine Runde aus.

Du hast Narida, die sagenhafte goldene Stadt entdeckt. Leider wird die Stadt von einer Horde böser Drachen bewacht. Kämpfe gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Der Seher von Narida hat dir ein Geheimnis verraten. Er weist dir den Weg zu den Inseln der Stürme, wo einige Meeresdrachen leben. Rücke vor auf das letzte Feld vor dem Ziel.

Fuchsia, eine Drachendame, wird von Dragul gefangen gehalten. Du fliegst nach Düsterland, um sie zu retten. Wenn du den Turm, in dem Fuchsia gefangen gehalten wird, erreicht hast, kämpfst du gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Danach setzt er das Spiel auf dem Hauptspielplan fort. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt sofort auf Hauptspielplan zurück.

Du besuchst Roman in Kolgen und unternimmst zusammen mit ihm einige Ausflüge. Einmal aussetzen.

Kolgen wird von Radon, einem der bösen Drachen, bedroht. Kämpfe gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Gebirge:

Zusammen mit einem Drachen deiner Wahl besuchst du den Schamanen in Kuna. Nach einem Blick in die Kristallkugel verrät er euch, wo es viel Wild gibt. Ihr fliegt gemeinsam zum nächsten Wald und geht gemeinsam auf die Jagd. Jeder darf ein weiteres Mal würfeln, siehe Ereigniskarte „Wald“.

Zusammen mit einem Drachen deiner Wahl besuchst du den Schamanen in Kuna. Nach einem Blick in die Kristallkugel verrät er euch, wo es viel Wild gibt. Ihr fliegt gemeinsam zum nächsten Wald und geht gemeinsam auf die Jagd. Jeder darf ein weiteres Mal würfeln, siehe Ereigniskarte „Wald“.

Firenze hat Laurana entführt. Um sie zu retten, kämpfst du gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Firenze hat Laurana entführt. Um sie zu retten, kämpfst du gegen einen Gegner deiner Wahl. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Die dunklen Drachen halten eine Versammlung ab. Alle bösen Drachen (rot, violett und gold) fliegen zu diesem Feld und setzen gemeinsam eine Runde aus.

Die dunklen Drachen halten eine Versammlung ab.
Alle bösen Drachen (rot, violett und gold) fliegen zu diesem Feld und setzen gemeinsam eine Runde aus.

Du entdeckst eine verlassene Höhle im Inneren eines Vulkankraters. Nachdem du die Höhle untersucht hast, nimmst du ein Lava-Bad. Einmal aussetzen.

Du entdeckst eine verlassene Höhle im Inneren eines Vulkankraters. Nachdem du die Höhle untersucht hast, nimmst du ein Lava-Bad. Einmal aussetzen.

Einer der dunklen Drachen hat in einem Nebenkrater ein Kohle-Lager angelegt. Du füllst deine Vorräte auf und kannst im nächsten Kampf zweimal würfeln und die höhere Augenzahl gegen deinen Gegner einsetzen.

Einer der dunklen Drachen hat in einem Nebenkrater ein Kohle-Lager angelegt. Du füllst deine Vorräte auf und kannst im nächsten Kampf zweimal würfeln und die höhere Augenzahl gegen deinen Gegner einsetzen.

Einer der dunklen Drachen hat in einem Nebenkrater ein Kohle-Lager angelegt. Du füllst deine Vorräte auf und kannst im nächsten Kampf zweimal würfeln und die höhere Augenzahl gegen deinen Gegner einsetzen.

Du fliegst über einen hohen Berg. Plötzlich taucht ein fremder Drache vor dir auf und fordert dich zum Kampf heraus. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Du fliegst über einen hohen Berg. Plötzlich taucht ein fremder Drache vor dir auf und fordert dich zum Kampf heraus. Gewinnst du den Kampf, muss dein Gegner auf diesem Feld stehen bleiben und einmal aussetzen. Verlierst du den Kampf, musst du eine Runde aussetzen. Dein Gegner kehrt auf sein eigenes Feld zurück.

Es ist Frühling und du beschließt, Sigon in seiner Höhle in den Grünen Bergen zu besuchen. Fliege zum nächsten Gebirgsfeld weiter.

Es ist Frühling und du beschließt, Sigon in seiner Höhle in den Grünen Bergen zu besuchen. Fliege zum nächsten Gebirgsfeld weiter.