

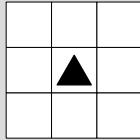
# D R A C H E N

Füllen Sie das Raster vollständig aus.  
Es werden folgende Symbole verwendet:

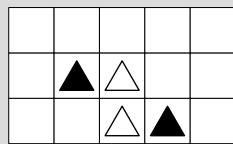
▲ Drache    △ Feuer    — Luft

## Die Regeln

Jeder Drache hat ein Territorium  
(seine acht benachbarten Felder).  
Innerhalb eines Territoriums kann  
kein anderer Drache sein.

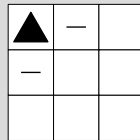


Drachen mögen einander  
nicht und spucken Feuer.  
Deshalb sind Felder von  
sich überlappenden



Territorien immer Feuer - aber nur dann.

Drachen brauchen Luft zum  
Überleben. Deshalb müssen  
immer mindestens zwei der vier  
direkt angrenzenden Felder  
(also nicht diagonal) eines Drachen Luft  
sein.



Tipp: Markieren Sie Felder, in denen kein  
Drache sein kann, mit einem .



## Beispiel



➡ 1.    ➡ 2.    ➡ 3.    ➡ 4.    ➡ 5.

1. Felder um den Drachen können keine Drachen sein (Regel 1)
2. Die zwei einzigen noch freien Felder angrenzend an den Drachen müssen Luft sein (Regel 3)
3. Ein Drache muss gesetzt werden, damit das Feuer in der untersten Reihe existieren kann (Regel 2)
4. Feuer muss gesetzt werden, wo sich Territorien überlappen (Regel 2)
5. Das letzte freie Feld oberhalb des zweiten Drachen muss noch Luft sein (Regel 3)

◇=leicht    ◆=mittel    ◆=schwer