

Dragons

Illustrationen von
David Cochard

Ein Spiel von
Bruno Faidutti

Übersetzung
M. & S. Zimmerli

Plündern und Essen... Zwei Dinge, die Drachen lieben und zufälligerweise unweit einer reichen Gegend leben um sie regelmässig und bei schönem Wetter heim zu suchen. Die Spieler sind diese Drachen und das Ziel im Leben eines jeden Drachens ist Gold und glänzende Gegenstände anzuhäufen. Mehr oder weniger wie Menschen vergessen die Drachen manchmal vor lauter Gier das richtige Vergnügen im Leben, das Essen.



Spielübersicht:

Das Spiel wird in drei oder vier Runden gespielt. Jede Runde steht für ein Jahr im Leben eines Drachens.

In jeder Runde muss jeder Drache entscheiden, ob er weiter plündern und mehr Reichtum anhäufen will oder ob er die Beute in seine Höhle in den Bergen in Sicherheit bringen will.

Der Drache mit dem grössten Reichtum am Ende gewinnt das Spiel.

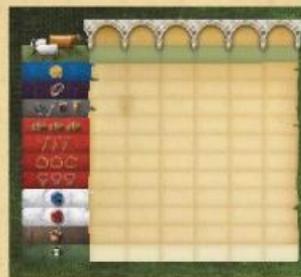
Spielinhalt:



104 Schatzkarten



6 Spielhilfen



1 Schreibblock für die Punkte

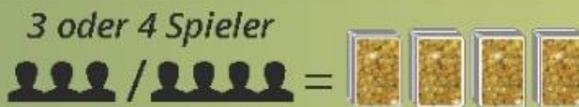


6 Drachenfiguren (mit Plastiksockel)



Spielvorbereitung

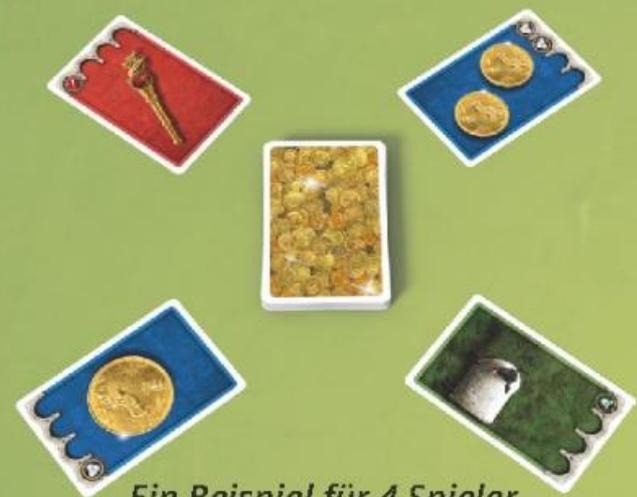
- Jeder Spieler / jede Spielerin nimmt sich eine Drachenfigur und eine Spielhilfe.
- Alle Karten werden gut gemischt und in mehrere gleichmässige Stapel (genannt Deck) verdeckt aufgeteilt. Die Anzahl Decks sind abhängig von der Anzahl Spieler.



Ein Deck wird in der Mitte platziert. Dieses steht dafür, was die Drachen dieses Jahr plündern werden. Die übrigen Decks werden zur Seite gelegt. Sie werden später im Spiel gebraucht.

- Es werden so viele Karten wie Spieler aufgedeckt und um den Kartenstapel (Deck) gelegt (siehe Bild rechts). Dies sind die Anfänge der Schatzhaufen.

- Der jüngste Spieler / die jüngste Spielerin fängt an. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



Ein Beispiel für 4 Spieler

Spielerklärung

An seinem Zug kann der Spieler aus zwei Aktionen wählen, MUSS sich aber für eine, und nur eine, aus zwei Aktionen entscheiden:

1. Eine Karte ziehen und auf einen der Schatzhaufen legen
2. Seinen Drachen auf einen der Schatzhaufen platzieren

1. Karten ziehen:

Der aktive Spieler deckt die oberste Karte vom Deck auf und legt sie offen auf einen beliebigen Schatzhaufen.

Hinweis: Nur die oberste Karte auf den Schatzhaufen ist zu sehen. Es ist nicht erlaubt, sich die Schatzhaufen anzusehen.

2. Seinen Drachen platzieren:

Der aktive Spieler stellt seine Drachenfigur auf einen freien Schatzhaufen, auf dem noch keinen Drachen steht. Der Spieler ist aus dem Spiel und muss bis zum Ende des Jahres warten (siehe weiter unten).

Hinweis: Es darf nicht mehr als ein Drachen pro Schatzhaufen sein und auf einen Schatzhaufen mit einem Drachen darf keine weitere Karte hinzugefügt werden.

Der letzte verbliebene Spieler:

Sobald alle bis auf einen Spieler ihre Drachen auf einem Schatzhaufen platziert haben, muss der letzte verbliebene Spieler die Karten des letzten Schatzhaufens sowie den Rest im Deck nehmen.



Ende des Jahres:

Die Spieler nehmen ihre Drachen und den gewählten Schatzhaufen zurück und ordnen die Karten offen vor sich, so dass alle Mitspieler die gesammelten Schätze und das Essen sehen können.

Neues Jahr

- Das nächste vorbereitete Deck wird in die Mitte gelegt. Es werden so viele Karten wie Spieler aufgedeckt und um den Kartenstapel (Deck) gelegt. Dies sind die Anfänge der Schatzhaufen.
- Der Spieler links vom letzten Startspieler startet die neue Runde.
- Nach dem Ende des letzten Jahres werden die Schätze abgerechnet.

Ende des Spiels, Elimination und Abrechnung

Die Spieler zählen zuerst ihre gesammelten Tiere.

Bei 3 oder 4 Spielern: Der Spieler / die Spielerin mit den wenigsten Tieren (Schafe und Kühe) in seinem Schatz wird eliminiert und kann nicht mehr gewinnen. Wenn es einen Gleichstand gibt, wird keiner eliminiert.

Bei 5 oder 6 Spielern: Der Spieler / die Spielerin mit den wenigsten Kühen und der Spieler / die Spielerin mit den wenigsten Schafen werden eliminiert. Wenn es einen Gleichstand gibt bei den Kühen oder Schafen, werden die Spieler mit derselben Anzahl Tiere nicht eliminiert (Gleichstände werden nicht eliminiert).

Hinweis: Wenn ein Spieler / eine Spielerin bei beiden Tierarten die wenigsten Tiere hat, wird dieser Spieler / diese Spielerin eliminiert.



Drachen sind wie Menschen: sie sind so gierig, dass sie die wirklich wichtigen Dinge des Lebens vergessen, wie das Essen. Es werden immer wieder Geschichten erzählt über Drachen, die ihre Höhlen mit Gold gefüllt haben und es vermachten, genügend Essen für den langen Winter zu sammeln.

Die Punkteverteilung:

Die Spieler / die Spielerinnen nehmen sich ein Blatt vom Block und zählen die Punkte wie folgt:

Goldmünzen:

Jede Münze im Schatz ist 1 Punkt wert.

Gute alte Goldmünzen sind immer noch die Grundlage eines jeden Drachenschatzes.



Der einzigartige Ring

Ein einzelner «einzigartiger Ring» ist 7 Punkte wert. Wenn ein Spieler / eine Spielerin mehr als 1 «einzigartigen Ring» hat, erhält er keine Punkte.

Die Legende des einzigartigen Ringes ist eine der ältesten Geschichten in der Tradition der Drachen – und für einen Drachen heisst alt, sehr, sehr alt. Jeder Drache ist darauf bedacht, den einzigartigen Ring in seinem Schatz zu haben. Und es ist klar, zwei Ringe sind nicht einzigartig...



Rote und blaue Edelsteine

Der Spieler / die Spielerin mit den meisten blauen Edelsteinen gewinnt 12 Punkte.

Der Spieler / die Spielerin mit den meisten roten Edelsteinen gewinnt 12 Punkte. Im Falle eines Gleichstandes werden die Punkte unter den beteiligten Spielern aufgeteilt.

Drachen lieben Gold. Aber sie lieben auch glänzende Steine. Vielleicht sind es wertvolle Steine, vielleicht ist es einfach gefärbtes Glas. Aber wer geht schon in ein Drachennest um das zu prüfen?



Hinweis : Die Spieler / die Spielerinnen, die wegen zu wenig Essen aus dem Spiel eliminiert wurden, werden nicht in die Berechnung für die Mehrheiten einbezogen.

Schwert, Helm, Schild, Brustpanzer

Jedes Set aus Schwert, Helm, Schild und Brustpanzer ist 10 Punkte wert.

Während den langen Winternächten prahlen Drachen gerne über ihre Abenteuer. Eines Drachens glorreichste Tat ist es, einen mächtigen Ritter zu besiegen. Um seine Geschichte zu untermalen, muss ein Drache die komplette Ritterausrüstung zeigen können.



Politur

Jeder Topf Politur gibt 1 Punkt, der mit der Anzahl Karten mit den Töpfen multipliziert wird.

Beispiel: Raeghal hat 4 Töpfe mit Politur. Diese sind $4 \times 4 = 16$ Punkte wert. Falkor hat nur 1, weshalb er $1 \times 1 = 1$ Punkt erhält.

Wie schon gesagt, mögen Drachen alles was glänzt. Drachen lieben es auch, sich gegenseitig zu imponieren in dem sie eine grosse Show mit ihren glänzendsten Schätzen machen. Nur zu schade, dass dieses Imponiergehabe vorherige harte Arbeit bedeutet.



Krone, Zepter, Armband und Halskette

Jedes Set aus drei gleichen Schmuckstücke sind 10 Punkte wert (3 Kronen, 3 Zepter, 3 Armbänder oder 3 Halsketten).

Drachen sind alt, sehr alt, und sie sammeln, wie alte Leute, gerne glänzende Dinge. Man sagt, dass sich männliche Drachen auf Kronen und Zeptern spezialisieren. Währenddessen weibliche Drachen eher Armbänder und Halsketten bevorzugen. Aber wir sind nicht wirklich sicher ob es überhaupt männliche und weibliche Drachen gibt. Bisher war noch niemand nah genug an einem Drachen um es mit Bestimmtheit sagen zu können. Und lang genug lebte um dies weiter zu erzählen.



Varianten:

Einfacheres Merken: Ein Jahr mehr spielen.
Rauchende Köpfe: Die Karten in jedem Schatzhaufen werden versetzt platziert damit immer alle jede Karte im Haufen sehen können.

Mehr Kontrolle und ein wenig Bluff:

Die Spieler starten jedes Jahr mit einer verdeckten Karte in der Hand. Wenn der aktive Spieler / die Spielerin eine Karte zieht, nimmt er diese zuerst auf die Hand und spielt dann eine der beiden aus. Am Ende des Jahres legen alle Spieler die Karte in der Hand auf ihren Schatz.

