

WEITERE REGELN

- Wenn ein Spieler Karten vom Spielplan nehmen dürfte, diese aber nicht auf dem zugehörigen Feld ausliegen, hat er Pech gehabt und erhält nichts. *Beispiel: Der Spieler legt einen Troll, aber auf dem Feld „Prinzessin“ liegt keine Karte aus.*
- Bei den Feldern, die mehrere Karten benötigen, dürfen höchstens so viele Karten in einem Zug gelegt werden, bis die erforderliche Anzahl erreicht ist. Liegen z. B. 2 Zwerge aus, darf man höchstens 2 weitere Zwerge auslegen. Ein Spieler darf nicht 3 Zwerge ausspielen und mit dem dritten Zwerg gleich wieder eine neue Auslage zu beginnen.
- Es ist nicht erlaubt, sich die Karten in einem offenen Stapel (auf dem Spielplan oder unter dem Schiff) anzusehen.

DIE DRACHENFIGUR



Der Spieler, der die Drachenfigur besitzt, ergänzt seine Kartenhand am Ende seines Zuges immer auf 6 Karten.

Wichtig: Muss ein Spieler die Drachenfigur abgeben, darf er wieder nur 5 Karten auf der Hand halten. Dazu zieht ihm sein Mitspieler sofort eine Karte aus der Hand und legt sie, ohne sie anzuschauen, verdeckt auf dessen Nachziehstapel. Der Spieler erhält seine Karte beim nächsten Nachziehen also wieder auf die Hand zurück.

SPIELENDE



Das Spiel endet, wenn das Schiff dreimal abgereist ist. Neben dem Spielplan liegen dann drei Stapel mit je 3 Schiffskarten aus. Danach hat der andere Spieler noch einen vollständigen Spielzug.

Das Spiel kann vorzeitig enden, wenn ein Spieler die letzte Karte von seinem Nachziehstapel genommen hat. Wenn er in seinem folgenden Zug nicht die dritte Schiffskarte auslegt (weil er nicht kann oder will), endet das Spiel nach diesem Zug. Auch in diesem Fall hat der Mitspieler noch einen vollständigen Spielzug.

Nun legen die Spieler ihre restlichen Handkarten in die Schachtel zurück. Anschließend zählt jeder Spieler die Ruhmespunkte auf seinen gesammelten Karten. Wer die Drachenfigur vor sich stehen hat, erhält zusätzlich 3 Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der Drachenfigur.

Der Autor: Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau Maja und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. Im Kosmos Verlag ist außer seinem erfolgreichen Spiel „Jambo“ aktuell das rasante Schnippspiel „Snapshot“ im Programm.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Drachenfigur: Franz Vohwinkel

Grafik: Pohl & Rick

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr. 691066

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Rüdiger Dorn

DRACHENHERZ

Für 2 Spieler ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Einstmals wachte der Große Drache über das Schicksal eines ganzen Volkes. Doch ein missgünstiger Zauberer ließ ihn zu Stein erstarren und verschloss seinen Feueratem in einem blutroten Edelstein, „Drachenherz“ genannt. In dieser ebenso märchenhaften wie gefährvollen Zeit müssen sich mutige Prinzessinnen gegen Helden und Trolle erwehren, den versteinerten Drachen betören und wertvolle Schätze bergen. Mächtige Feuerdrachen begehren diese Schätze ebenso und werden von geschickten Drachenjägerinnen verfolgt. Nur die Zwerge halten sich aus allem heraus und kümmern sich um ihre eigenen Belange.

SPIELZIEL

Die Spieler legen Karten auf die Felder des Spielplans. Dadurch können sie andere Karten mit unterschiedlich vielen Ruhmespunkten einsammeln, die auf benachbarten Feldern liegen. Wer am Ende des Spiels die meisten Ruhmespunkte erzielt hat, wird den Bann brechen und den Großen Drachen befreien.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
100 Spielkarten
(2 gleiche Sätze mit je 50 Karten)
1 Drachenfigur



SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler sitzen sich gegenüber.
- Die Drachenfigur wird neben die Abbildung des versteinerten Drachens gestellt.
- Jeder Spieler erhält einen Satz mit 50 Spielkarten, die er gründlich mischt. Davon nimmt er die obersten 5 Karten auf seine Hand. Die übrigen Karten legt jeder als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab.
- Der jüngste Spieler bestimmt, wer anfangen soll. Anschließend sind die Spieler abwechselnd am Zug.

SPIELABLAUF

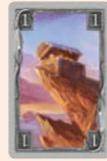
- Der Spieler, der am Zug ist, spielt **eine oder mehrere Karten desselben Motivs** aus. Anschließend ergänzt er seine Kartenhand auf 5 Karten.
- Die Karten werden immer auf das Spielplanfeld gelegt, welches das gleiche Motiv wie die gespielte Karte zeigt.
- Auf einigen Feldern werden die Karten als Stapel gesammelt, so dass nur die jeweils zuoberst liegende Karte zu sehen ist.
Beispiel: Hier können beliebig viele Feuerdrachen abgelegt werden.



- Bei anderen Feldern werden die Karten etwas seitlich versetzt abgelegt, damit stets erkennbar ist, wie viele Karten dieser Art bereits ausliegen.
Beispiel: Hier können drei Drachenjägerinnen abgelegt werden.
- Durch das Auslegen der Karten können Aktionen ausgelöst werden.
- Bei den Karten, die auf einen Stapel gelegt werden, findet die Aktion sofort statt (ausgenommen „Schatztruhe“ und „Versteinerter Drache“ siehe rechte Spalte).
- Karten, die versetzt gelegt werden, lösen die Aktion erst aus, wenn genau so viele Karten ausliegen, wie auf dem Spielplan abgebildet sind.
- Zeigt von dem Feld, auf das die Karten gelegt werden, ein Pfeil auf ein benachbartes Feld, sammelt der Spieler alle dort liegenden Karten ein. Diese haben unterschiedliche Werte in Form von Ruhmespunkten.
Beispiel: Mit dem Feuerdrachen erhält man alle Schatztruhen.



DIE KARTEN IM EINZELNEN



Schatztruhe: Durch das Auslegen der Schatztruhe wird keine Aktion ausgelöst.

Hier sammeln sich unermessliche Schätze an, deren Glanz die mächtigen Feuerdrachen lockt. Aber auch die Prinzessin hat ein Auge auf diese Reichtümer geworfen.



Feuerdrache: Der Spieler nimmt alle ausliegenden Schatztruhen und legt sie verdeckt vor sich ab.

Die Feuerdrachen stoßen aus großer Höhe auf die Schätze hinab und rauben sie mit ihren krallenbewehrten Klauen.



Versteinerter Drache: Durch das Auslegen des versteinerten Drachens wird keine Aktion ausgelöst.

Wie eine stumme Anklage gegen das Vergessen steht der versteinerte Drache da. An seiner statt wacht nun das Drachenherz, bis eines Tages der Bann gebrochen wird und der Große Drache wieder ins Leben zurückfindet.



Prinzessin: Der Spieler nimmt entweder alle ausliegenden Schatztruhen oder alle ausliegenden versteinerten Drachen. Auch wenn er mehr als eine Prinzessin spielt, muss er sich für einen der beiden möglichen Stapel entscheiden. Die Karten

legt er verdeckt vor sich ab. Nimmt der Spieler die versteinerten Drachen, stellt er zusätzlich die Drachenfigur vor sich ab. Wenn der Mitspieler sie im Besitz hat, muss er sie jetzt übergeben. Hat der Spieler die Figur selbst vor sich stehen, behält er sie einfach. Mehr zur Funktion der „Drachenfigur“ steht auf Seite 4.

Eine Prinzessin, die weiß, was sie will: Die Schätze für ihr Volk und das magische Drachenherz für sich. Sie betört den Großen Drachen, um die Magie des Drachenherzens für sich zu nutzen.



Troll: Der Spieler nimmt alle ausliegenden Prinzessinnen und legt sie verdeckt vor sich ab.

Ein Unhold ist er. Angestiftet vom bösen Zauberer, hat er es nur auf die Prinzessin abgesehen.

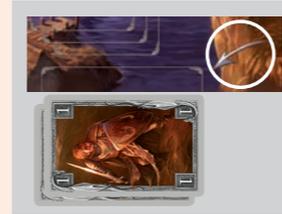


Zwerg: Der Spieler, der den vierten Zwerg legt, nimmt alle vier ausliegenden Zwerge und legt sie verdeckt vor sich ab.

Nicht der Reichtum ist es, der sie antreibt, sondern die Suche danach. Haben sie genug gefunden, verpacken sie ihre Schätze in einer mächtigen Truhe und stellen sie auf dem höchsten Berg funkelnd zur Schau. Doch immer wenn sich vier von ihnen versammelt haben, stürmen sie das nächste Wirtshaus.



Held: Der Spieler, der den zweiten Held legt, nimmt entweder alle ausliegenden Prinzessinnen oder alle ausliegenden Trolle und legt sie verdeckt vor sich ab.



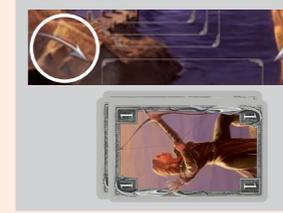
Die beiden Helden werden anschließend offen unterhalb des Schiffes gelegt.

Hinweis: Auf dem Spielplan ist hier kein gerader, sondern ein gebogener Pfeil abgebildet, der auf den Bereich unterhalb des Schiffes zeigt.

Wo ein Unhold, da ein Held. Und dieser macht den Trollen das Leben schwer. Kann er ihnen nicht ans Leder, bringt er die Prinzessin in Sicherheit – ob sie will oder nicht.



Drachenjägerin: Der Spieler, der die dritte Drachenjägerin legt, nimmt alle ausliegenden Feuerdrachen und legt sie verdeckt vor sich ab.



Die drei Drachenjägerinnen werden anschließend offen unterhalb des abgebildeten Schiffes gelegt.

Mutig nehmen sie es mit den Feuerdrachen auf, die ausgesandt vom bösen Zauberer, im Land für Unruhe sorgen und die Schätze der Zwerge rauben.



Schiff: Der Spieler, der das dritte Schiff legt, nimmt alle unterhalb der Schiffsreihe liegenden Karten (Drachenjägerinnen und Helden) und legt sie verdeckt vor sich ab.

Die drei Schiffe werden anschließend als offener Stapel neben den Spielplan gelegt. Wenn zum zweiten Mal drei Schiffe gelegt wurden, werden diese Karten als eigener Stapel daneben gelegt, so dass man stets sieht, wie weit das Spiel fortgeschritten ist. Mit dem dritten Schiffsstapel endet das Spiel.



Hinweis: Das Symbol „Bogen und Schwert“ auf den Schiffskarten erinnert daran, dass mit den Schiffen Drachenjägerinnen und Helden eingesammelt werden können.

Ferne Länder, neue Abenteuer. Dahin zieht es Helden und Drachenjägerinnen. Nach getaner Arbeit gehen sie an Bord und wenn das dritte Signal ertönt, sticht das Schiff in See.