

DRAGONS



amigo-spiele.de/02933

mit Illustrationen von Larry Elmore

Spieler: 2-5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

72 Spielkarten



51 Drachenkarten



15 Aktionskarten



5 Zielkarten



1 Silberdrache

SPIELIDEE

Karte um Karte wächst in der Tischmitte die Auslage mit verschiedenfarbigen Drachenkarten. Es gibt rote, gelbe, blaue, grüne und schwarze Drachen. Die Drachenkarten müssen farblich passend aneinandergelegt werden. Wer es schafft, sieben gleichfarbige Drachen zu verbinden und gleichzeitig die entsprechende Zielkarte zu besitzen, gewinnt. Aber Achtung: Zielkarten können durch Aktionskarten schnell wechseln!

SPIELVORBEREITUNG

Der **Silberdrache** wird als Startkarte der Auslage in die Tischmitte gelegt und bleibt bis zum Spielende dort liegen. Er ist zu Spielbeginn als Joker im Besitz aller fünf Farben. Die Zielkarten werden von den restlichen Karten getrennt.

Drachen- und Aktionskarten werden zusammen gemischt und als Nachziehstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zieht reihum eine Karte vom Nachziehstapel, bis jeder **drei Karten** auf der Hand hat.

Die **Zielkarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine Zielkarte. Diese schaut er sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Im Laufe des Spiels darf sich jeder Spieler seine Zielkarte immer wieder ansehen, doch die Mitspieler sollten die Farbe der eigenen Zielkarte nicht kennen.

Bei weniger als fünf Spielern werden die nicht verteilten Zielkarten einzeln verdeckt zwischen zwei Spieler gelegt. Diese Karten gehören „imaginären Spielern“, was beim Tauschen von Zielkarten im Laufe des Spiels von Bedeutung sein wird.

SPIELBEGINN BEI DREI SPIELERN



SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt, nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler führt in seinem Spielzug die beiden folgenden Schritte aus:

1. Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, entfällt dieser Schritt.
2. Der Spieler wählt eine Handkarte (Drachenkarte oder Aktionskarte) und spielt sie aus.

DRACHENKARTE AUSSPIELEN

Der Spieler legt eine Drachenkarte in die Auslage. Dabei gelten zwei Anlegeregeln:

- Die neue Karte muss **vollständig** mit einer der beiden kurzen Seiten an eine kurze Seite und/oder vollständig mit einer der beiden langen Seiten an eine lange Seite einer bereits liegenden Karte angrenzen.
- **Mindestens eine** Drachenfarbe der neuen Karte muss **direkt** an die gleiche Farbe einer bereits liegenden Karte angrenzen.

Spielt ein Spieler eine Drachenkarte aus, darf er sie vor dem Anlegen um 180° drehen. Wird eine Karte an mehrere Karten angelegt, reicht es, wenn mindestens ein Drache der neuen Karte mit einem Drachen der bereits liegenden Karten farblich übereinstimmt.

Abbildung 1 zeigt eine regelgerechte Auslage nach fünf gespielten Drachenkarten.



Abb. 1

Abbildung 2a zeigt, dass die zweite Karte nicht regelgerecht angelegt worden ist.



Abb. 2a

Abbildung 2b zeigt die regelgerechte Verbindung, wenn die zweite Karte um 180° gedreht wird.



Abb. 2b

Die Abbildungen 3a und 3b zeigen Karten, die nicht regelgerecht angelegt worden sind, obwohl die Farbe übereinstimmt.



Abb. 3a



Abb. 3b



Der Regenbogendrache

Dieser Drache ist ein Joker. Er gilt als roter, blauer, grüner, schwarzer und gelber Drache. Er kann an alle anderen Drachenkarten angelegt werden und umgekehrt auch alle Drachenkarten an ihn.



Der Silberdrache

Der Silberdrache ist die Startkarte der Auslage. Er ist zu Spielbeginn - genauso wie der Regenbogendrache - ein Joker. Doch sobald die erste Aktionskarte ausgespielt wird, ändert sich die Farbe des Silberdrachen.

Mehrfarbenbonus

Legt ein Spieler eine Drachenkarte in die Auslage, die an **mehr als eine gleiche Drachenfarbe** angrenzt, bekommt er **sofort einen Bonus**. Bei zwei übereinstimmenden **Farben** zieht er eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand, bei drei Farben zwei Karten und bei vier Farben drei Karten. Durch die Bonuskarten hat der Spieler eine größere Auswahl bei seinen Handkarten.

Achtung: Für den Regenbogendrachen gibt es keinen Bonus. Auch für den Silberdrachen gibt es keinen Bonus, solange er noch alle Farben besitzt.

In der Abbildung 4 wird die rot-blaue Drachenkarte in die Auslage gelegt. Sie grenzt dabei sowohl an den roten Drachen oben als auch an den blauen Drachen links. Dafür gibt es eine Bonuskarte. Für den Silberdrachen gibt es keinen Bonus, da er noch alle Farben besitzt.



Abb. 4

In der Abbildung 5 wird die rot-blaue Drachenkarte in die Auslage gelegt. Sie grenzt dabei sowohl an den roten Drachen oben als auch an die blauen Drachen rechts und links. Dafür gibt es nur eine Bonuskarte, weil die blaue Farbe zweimal angrenzt.



Abb. 5

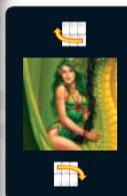
AKTIONSKARTE AUSSPIELEN

Statt einer Drachenkarte kann der Spieler eine Aktionskarte ausspielen. Mit Aktionskarten wird ein Ablagestapel **auf der Silberdrachenkarte** gebildet.

Jede Aktionskarte hat zwei Funktionen, von denen der Spieler **mindestens eine** ausführen muss. Die Funktionen sind:

- Die Aktion, die durch das Symbol auf der Karte dargestellt ist.
- Ändern der Farbe des Silberdrachens in die Farbe, die auf der Karte zu sehen ist.

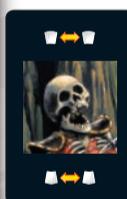
Die Aktionen:



Drachenkarte in der Auslage verschieben (Grün): Der Spieler nimmt eine beliebige Drachenkarte (nicht den Silberdrachen) aus der Auslage und legt sie den Regeln entsprechend an eine andere Stelle in der Auslage zurück. Er kann sie auch an die gleiche Stelle zurücklegen, wenn er die Karte um 180° dreht.



Zielkartentausch reihum (Blau): Der Spieler entscheidet, dass die Zielkarten reihum im oder gegen den Uhrzeigersinn getauscht werden. Bei weniger als fünf Spielern werden dabei auch die Zielkarten der imaginären Spieler berücksichtigt.



Handkartentausch (Schwarz): Der Spieler tauscht alle seine Handkarten mit denen eines Mitspielers.

Drachenkarte aus der Auslage nehmen (Rot): Der Spieler nimmt eine beliebige Drachenkarte (nicht den Silberdrachen) aus der Auslage auf seine Hand. Dadurch hat er eine Karte mehr auf der Hand als vorher.



Zielkarte gegen Zielkarte tauschen (Gelb): Der Spieler tauscht seine Zielkarte gegen die eines Mitspielers oder gegen die eines imaginären Spielers.



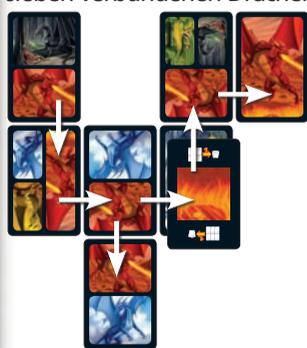
Der Ablagestapel auf dem Silberdrachen

Im Laufe des Spiels entsteht auf dem Silberdrachen ein Ablagestapel. Der Spieler hat die Wahl, die Aktionskarte **auf** oder **unter** den Ablagestapel zu legen.

- Legt der Spieler die Aktionskarte **auf den Ablagestapel**, ändert er die Farbe des Silberdrachen und **darf** die Aktion der Karte zusätzlich durchführen.
- Legt der Spieler die Aktionskarte **unter den Ablagestapel**, **muss** er die Aktion der Karte durchführen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eine Kette von sieben Drachen in der Farbe seiner augenblicklichen Zielkarte in der Auslage liegen hat. Zu den sieben verbundenen Drachen kann auch der Silberdrache gehören, wenn er in diesem Moment die Farbe seiner Zielkarte besitzt. Die sieben verbundenen Drachen müssen nicht nacheinander aufgereiht sein. Die Kette kann sich



auch verzweigen, sie muss nur zusammenhängend sein. Ein Spieler hat auch gewonnen, wenn er die sieben verbundenen Drachen während des Zuges eines Mitspielers erreicht.

Sollte ein Spieler in seinem Zug seine Kette mit sieben Drachen erreichen, aber auch gleichzeitig einem Mitspieler dessen Spielziel ermöglichen, so ist nur der aktive Spieler der Gewinner.

Sonderfall: Sollten alle Handkarten der Spieler ausgespielt worden sein und es gibt noch keinen Gewinner mit sieben verbundenen Drachenkarten, dann hat der/haben die Spieler mit den meisten zusammenhängenden Drachen gewonnen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de