

VON DRACHEN UND SCHAFEN



FÜR 2-4 SPIELER AB 9 JAHREN

KOSMOS

SPIELIDEE

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Drachen, der nach Schätzen jagt. Das Besondere: Auf den Karten befinden sich auf der einen Seite Schätze und Aktionsmöglichkeiten – auf der anderen Schafe.

Die Drachen sammeln zunächst farbenprächtige Schafe von den Weiden. Jedoch grasen auf den Weiden nicht immer die Schafe, die gerade benötigt werden. Denn um eine Schatzkarte auslegen zu können, müssen bestimmte Schafe abgegeben werden. Dabei funken die Spieler einander gerne mit Aktionskarten dazwischen. Wer seine Karten optimal einsetzt und am Ende die wertvollsten Schätze ausliegen hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

101 Karten:

- 1 Startkarte
- 5 Übersichtskarten *
- 5 Karten „Wildes Schaf“
- 40 Aktionskarten
 - 5x2 Drachen
 - 5 Zauberer
 - 5 Wütender Mob
 - 5 Ritter
 - 5 Diebe
 - 5 Hirtinnen
 - 5 Einhörner
- 40 Schatzkarten
 - 3 Prinzessinnen
 - 2 Prinzen
 - 5 Wunschbäume
 - 5 Schatz des Königs
 - 5 Schatztruhen
 - 5 Edelsteine
 - 5 Harfen
 - 5 Ringe
 - 5 Goldmünzen
- 10 Karten „Höhle“

1 Startspielerkarte



5 Übersichtskarten *



Aktionskarte

Rückseite

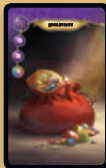
Vorderseite



Schatzkarte

Rückseite

Vorderseite



Höhle

Rückseite

Vorderseite



Wildes Schaf

Rückseite

Vorderseite



* Die Übersichtskarten gibt es in 5 Farben, damit jeder seine Lieblingsfarbe wählen kann, obwohl das Spiel nur für 2 bis 4 Spieler spielbar ist.

DIE KARTEN

Alle Karten bis auf die Übersichtskarten und die Startspielerkarte zeigen auf der Rückseite ein Schaf.

Die Spieler entscheiden sich immer, ob sie die Vorderseite einer Karte oder deren Rückseite nutzen.

Wer die Vorderseite nutzt, hat verschiedene Optionen und Aktionen.

Wer die Rückseite nutzt, setzt Schafe als Zahlungsmittel ein.

SPIELVORBEREITUNG

- ▶ Der Spieler, der zuletzt Schafe gesehen hat (oder der jüngste), erhält die **Startspielerkarte** und wird damit Startspieler.
- ▶ Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte**. Übrige Übersichtskarten kommen zurück in die Schachtel. (Die Farben der Übersichtskarten spielen keine Rolle.)
- ▶ Mischt die **restlichen Karten** und legt diese als Ziehstapel mit der Schafseite nach oben in die Tischmitte.
- ▶ Jeder Spieler erhält vom Ziehstapel **4 Karten auf die Hand**. Die Karten werden so gehalten, dass die Mitspieler nur die Schafe sehen können, nicht aber die Vorderseiten, die zeigen, ob es sich z. B. um einen Schatz oder eine Aktion handelt.
- ▶ **Nehmt vom Ziehstapel 4 Karten** und legt diese mit der Schafseite nach oben neben den Ziehstapel. Diese Kartenauslage wird **Weide** genannt.



Hinweis: Auf den folgenden Seiten wird das Spiel für 2 Spieler beschrieben. Die abweichenden Regeln für 3 und 4 Spieler sind jeweils hell unterlegt.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, macht folgenden Spielzug:

1. Karten ziehen

2. Bis zu 2 Karten ausspielen

1. Karten ziehen

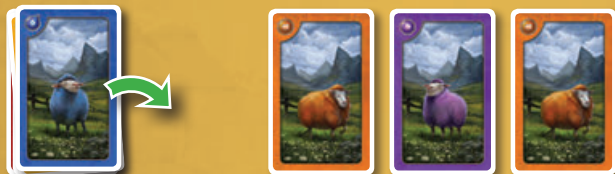
Wer an der Reihe ist, zieht **2 Karten** (im Spiel zu dritt und zu viert **3 Karten**).

- ▶ Die Karten dürfen von der Weide und vom Ziehstapel genommen werden: entweder beide Karten von der Weide oder beide Karten vom Ziehstapel oder eine von der Weide und eine vom Ziehstapel. Bei 3 Karten dürfen die Karten ebenso von der Weide und vom Ziehstapel genommen werden.
- ▶ Nimmt ein Spieler eine Karte von der Weide, wird die Weide sofort wieder mit der obersten Karte vom Ziehstapel aufgefüllt.
- ▶ **Achtung:** Die Vorderseiten der gezogenen Karten darf sich der Spieler immer erst dann ansehen, wenn er alle Karten gezogen hat.
- ▶ **Extrakarte:** Hat ein Spieler im Spiel zu zweit zu Beginn seines Zuges weniger als 4 Handkarten, darf er 1 zusätzliche Karte ziehen. (Im Spiel zu dritt und zu viert gibt es keine zusätzliche Extrakarte.)
- ▶ **Handkartenlimit:** Das Handkartenlimit beträgt am Ende des Spielzugs **10 Karten**. Zu Beginn des Zuges darf ein Spieler auch dann Karten ziehen, wenn er dadurch das Handkartenlimit überschreitet. Am Ende des Zuges müssen überzählige Karten offen auf den Ablagestapel gelegt werden – also mit der Schafseite nach unten.
- ▶ **Unberührte Weide:** Zieht während einer kompletten Spielrunde niemand eine Karte von der Weide, kommen alle Karten der Weide auf den Ablagestapel. Vom Ziehstapel werden 4 neue Karten gezogen und als Weide ausgelegt. Allerdings müssen alle Spieler mit diesem Vorgehen einverstanden sein, sonst bleibt die Weide unverändert liegen.

Beispiel „Karten ziehen“ im Spiel zu zweit:



Chris ist an der Reihe und zieht ein lila Schaf von der Weide.



Dann legt er die oberste Karte vom Ziehstapel auf die freie Stelle der Weide.



Nun nimmt Chris das lila Schaf vom Ziehstapel als zweite Karte auf die Hand. Er beendet damit den Vorgang „Karten ziehen“.

2. Bis zu 2 Karten ausspielen

Nachdem ein Spieler 2 Karten gezogen hat (im Spiel zu dritt und zu viert 3 Karten), kann er bis zu 2 Karten ausspielen. Welche Karte zuerst ausgespielt wird, spielt keine Rolle.

2.1 Einen Schatz oder eine Höhle auslegen

2.2 Eine Aktionskarte spielen

Er kann auch passen und keine Karte ausspielen. Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe.

2.1 Einen Schatz oder eine Höhle auslegen

Ein Spieler darf in seinem Zug entweder **einen** Schatz oder **eine** Höhle vor sich auslegen, wenn er möchte. Die Werte der Schätze bringen am Ende Siegpunkte.

Um einen Schatz vor sich auszulegen, muss der Spieler Schafe abgeben. Wie viele Schafe in welcher Farbe benötigt werden, das zeigen die Schafsymbole auf dem jeweiligen Schatz. Er legt die Schafe mit der Schafseite nach unten auf einen Ablagestapel neben dem Ziehstapel. Gleichfarbige Schätze werden im Spielverlauf so aufeinander gelegt, dass man jeweils die Werte im linken Eck sehen kann. Der Spieler kann maximal 5 Farbreihen vor sich auslegen – pro Farbe eine Farbreihe.

Beschreibung eines Schatzes:

Die Farbe der Vorder- und Rückseite einer Karte ist immer gleich.

Der Wert eines Schatzes wird in der linken oberen Ecke angezeigt. Der Spieler erhält diese Siegpunkte am Spielende dafür, dass er den Schatz ausgelegt hat. (Hier 4 Siegpunkte)

Will ein Spieler den Schatz „Edelsteine“ vor sich auslegen, muss er für jedes Symbol „Lila Schaf“ ein lila Schaf abgeben. (Hier 2 lila Schafe)

Für jedes Symbol „Beliebiges Schaf“ muss der Spieler ein Schaf einer beliebigen Farbe abgeben. (Hier 1 beliebiges Schaf) Befinden sich mehrere Symbole „Beliebiges Schaf“ auf einer Karte, kann der Spieler Schafe unterschiedlicher oder gleicher Farben dafür abgeben.

Alle Schafsymbole einer Farbe sehen identisch aus. Es gibt 5 verschiedene Symbole.

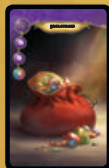


Bezeichnung der Karte



Hinweis: Wenn in dieser Anleitung von „Schatz“ oder „Schätzen“ die Rede ist, sind immer die Schatzkarten (Werte 1 bis 8) gemeint.

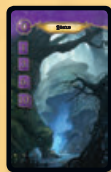
Beispiel „Schatz auslegen“:



Auf dieser Schatzkarte sind zwei lila Schafe und ein „beliebiges Schaf“ abgebildet: Der Spieler Chris muss also 2 Karten mit je einem lila Schaf und 1 Karte mit einem beliebig farbigen Schaf (kann auch lila sein) auf den Ablagestapel legen, um diesen Schatz auslegen zu dürfen.

Um eine Höhle vor sich auszulegen, legt der Spieler die Höhle einfach während seines Zugs vor sich ab. Das kostet keine Schafe!

- ▶ Ein Spieler darf nie zwei Höhlen derselben Farbe auslegen.
- ▶ Ein Spieler darf bis zu 5 verschiedenfarbige Höhlen auslegen (im Spiel zu dritt jedoch höchstens 3 Höhlen und zu viert höchstens 2 Höhlen).
- ▶ Die Höhle kann zusätzlich Siegpunkte bringen, wenn der Spieler zur Höhle farblich passende Schatzkarten auslegt. Wie viele Siegpunkte die Höhle am Spielende bringt, hängt von der Anzahl der gleichfarbigen Schätze ab.



1 Höhle mit x Schätzen bringt x Siegpunkte:

Anzahl der Schätze	Siegpunkte
0 Schätze	0
1 Schatz	1
2 Schätze	3
3 Schätze	6
4 oder mehr Schätze	10

Beispiel „Höhle auslegen“:



Chris hat im Spielverlauf eine lila Höhle und drei Schätze vor sich ausgelegt. Zwei der Schätze sind lila und einer ist orange. Würde das Spiel jetzt enden, bekäme Chris 10 Siegpunkte: Für die drei Schätze 7 Siegpunkte ($2+4+1$) und für die Höhle (mit den beiden lila Schätzen) 3 weitere Siegpunkte.

Höhle und Schätze einer Farbe werden übrigens seitlich versetzt ausgelegt – wie in der Abbildung bei den lilafarbenen Karten dargestellt. Sie bilden eine Farbreihe.

- ▶ In einer Höhle können auch mehr als 4 Schätze liegen. Es gibt jedoch nie mehr als 10 zusätzliche Siegpunkte pro Höhle.
- ▶ Es ist nicht erforderlich, eine Höhle auszulegen. Schätze können auch ohne Höhle ausgelegt werden und zählen dann so viele Siegpunkte, wie auf der jeweiligen Schatzkarte links oben angegeben ist.
- ▶ Liegt schon ein gleichfarbiger Schatz aus, legt der Spieler die Höhle wie oben dargestellt unter den Schatz.



WILDES SCHAF: Das Wilde Schaf dient als Joker beim „Bezahlen“ eines Schatzes. Die Karte kann für eine beliebige Schaffarbe abgelegt werden.

(Im Beispiel „Schatz auslegen“ auf Seite 7 hätte Chris also auch z. B. ein lila, das gelbe und das Wilde Schaf auf den Ablagestapel legen können, um den Schatz „Edelsteine“ auslegen zu dürfen.)

2.2 Eine Aktionskarte spielen

Ein Spieler darf in seinem Zug **eine** Aktionskarte spielen, wenn er möchte.

(Ausnahme: Der Zauberer wird zusammen mit einer Aktionskarte gespielt.)

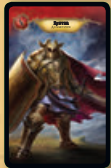
- ▶ Spielt er die Aktionskarte gegen einen Mitspieler, legt er die Karte vor diesen hin.
- ▶ Wird eine Aktion durch einen Drachen abgewehrt (siehe unten), darf keine zweite Aktion gespielt werden. Beide Karten kommen auf den Ablagestapel.
- ▶ Die Karte wird, nachdem die Aktion ausgeführt oder abgewehrt wurde, auf den Ablagestapel gelegt.

Es gibt 7 verschiedene Aktionskarten:



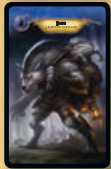
WÜTENDER MOB: Bewirkt, dass jeder Mitspieler, außer demjenigen, der diese Karte spielt, **die Hälfte seiner Handkarten** (abgerundet) ablegen muss.

Jeder Spieler muss zur Abwehr einen eigenen Drachen spielen oder die Hälfte der eigenen Karten ablegen.

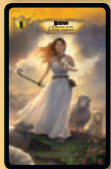


RITTER: Bewirkt, dass ein **Mitspieler aussetzen** muss. Ein Spieler kann niemals zwei Runden am Stück aussetzen.

Kommt der aussetzende Spieler an die Reihe, legt er den Ritter quer. Kommt er wieder an die Reihe, legt er den Ritter auf den Ablagestapel und führt seinen Zug durch. (Ein aussetzender Spieler darf trotzdem bestohlen werden.)



DIEB: Bewirkt, dass du **2 Handkarten von einem Spieler deiner Wahl** ziehen und auf die eigene Hand nehmen darfst. Du darfst dabei beliebige Schafe aus der Spielerhand auswählen. Die Vorderseiten siehst du jedoch erst nach dem Karten-Klau.



HIRTIN: Bewirkt, dass du **2 zusätzliche Karten vom Ziehstapel** ziehen darfst.



DRACHE: Diese Karte wird als einzige **nicht im eigenen Zug ausgespielt**. Kann im Zug eines Mitspielers ausgespielt werden, um eine **negative Aktion, die gegen dich gespielt wird, abzuwehren**. Damit kann auch die **Aktion Hirtin verhindert** werden. Du kannst keinen Drachen gegen einen Zauberer oder einen anderen Drachen ausspielen.



ZAUBERER: Kann nur zusammen mit einer weiteren Aktion (Wütender Mob, Ritter, Dieb, Hirtin) ausgespielt werden, um deine **Aktion unabwehrbar** zu machen.
Kann nicht zusammen mit einem Drachen ausgespielt werden.
Wirkt nicht gegen das Einhorn.



EINHORN: Lege es vor dir ab, bis du das nächste Mal an die Reihe kommst. Es **schützt dich** vor **allen** Aktionen deiner Mitspieler – auch vor dem Zauberer. Wenn du wieder an die Reihe kommst, legst du das Einhorn auf den Ablagestapel.

Beispiel für die Benutzung des Drachen:



Chris spielt den Ritter, um seinen Mitspieler Tom aussetzen zu lassen. Tom verteidigt sich mit einem Drachen. Beide Karten kommen auf den Ablagestapel. Chris darf keine weitere Aktion ausspielen und Tom muss nicht aussetzen.

Beispiel für die Benutzung des Zauberers:



+



= unabwehrbarer Dieb

Zauberer

Dieb

Chris spielt einen Zauberer zusammen mit einem Dieb aus, der ihm erlaubt, 2 Karten von Tom zu klauen. Tom darf die Aktion von Chris wegen des Zauberers nicht mit einem Drachen abwehren. Chris zieht 2 Karten aus Toms Hand.

Beispiel für die Benutzung des Wütenden Mobs:



Nathanael spielt einen Wütenden Mob und versucht so, die Handkarten all seiner Gegner um die Hälfte zu reduzieren. Chris spielt einen Drachen, um sich zu schützen, und muss keine weiteren Handkarten abgeben. Tom spielt keinen Drachen. Deshalb muss Tom zwei seiner fünf Handkarten ablegen.

Weitere Regeln:

- ▶ Wenn der Ziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und wieder verdeckt als Ziehstapel neben die Weide gelegt.
- ▶ Ihr dürft nicht im Ziehstapel schauen, welche Farben als nächste kommen! Ihr seht immer nur die oberste Karte.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine **10. Schatzkarte** auslegt (im Spiel zu dritt die **9.** und zu viert die **8. Schatzkarte**), wird die Runde noch zu Ende gespielt.

Das Ende der Runde ist mit dem Spieler erreicht, der rechts von demjenigen sitzt, vor dem die Startspielerkarte liegt.

Nun addiert jeder Spieler die **Werte seiner Schätze**. Das sind seine Siegpunkte. Dann zählt jeder die Siegpunkte, die ihm etwaige **Höhlen** bringen, hinzu. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel für ein Spielende:

Chris, Nathanael und Tom spielen eine Partie. Chris ist Startspieler, Nathanael ist der zweite und Tom der letzte. Nathanael legt seine neunte Schatzkarte vor sich aus. (Die beiden Höhlen, die er vor sich liegen hat, zählen bei der Ermittlung der Zahl 9 fürs Spielende nicht mit.) Nun ist Tom noch einmal an der Reihe und macht seinen Spielzug. Chris, der den ersten Zug im Spiel gemacht hat, kommt nicht mehr an die Reihe.



SPIELERANZAHL – ÜBERSICHT

Je nach Spieleranzahl unterscheiden sich die Spielregeln

2 Spieler

3 Spieler

4 Spieler

Jeder Spieler zieht zu Beginn seines Zuges immer x Karten.

2

3

3

Bei weniger als 4 Handkarten zu Beginn des eigenen Spielzuges gibt es 1 Extrakarte.

ja

nein

nein

Jeder Spieler darf im gesamten Spielverlauf nur bis maximal x verschiedene Höhlen auslegen.

5

3

2

Das Spiel endet, wenn ein Spieler x Schätze ausgelegt hat.

10

9

8



Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Danksagung von Nathanael Mortensen: Ich möchte Valya Boutenko für ihre Unterstützung auf dieser unglaublichen Reise danken. Außerdem geht mein besonderer Dank auch an meine sehr inspirierende Familie, an Jonas für seine magischen Illustrationen und an alle Testspieler und Unterstützer, die geholfen haben, dieses Spiel zu ermöglichen.

Illustration: Jonas Åkerlund

Gestaltung: Sensit
Communication

Übersetzung/Bearbeitung:
Bärbel Schmidts



Der Autor: Nathanael Mortensen lebt in Ashland, Oregon, mit seiner großen Liebe Valya Boutenko und ihren beiden Zwergdackeln. Mit seinen Spielen möchte er bewirken, dass Freunde und Familien am Spieltisch unterhaltsame Stunden erleben.

© 2014 Mortensen Games
© 2015 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5–7
70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692438