

DRAGON MASTER

EIN TAKTISCHES KARTENDUELL FÜR 2 DRACHENZÄHMER
AB 8 JAHREN VON REINER KNIZIA

SPIELIDEE

In *Dragon Master* ist es dein Ziel, Drachen derart zu bändigen, dass du die mächtigere Mischung an Drachen in deinen Reihen vorweisen kannst. Mit nur wenigen Karten und Regeln versuchst du, mehr Punkte als dein Gegner zu erzielen. Aber aufgepasst: Jede Karte, die du legst, kann auch deinem Gegner helfen!



SPIELMATERIAL

20 Drachen-Karten, aufgeteilt wie folgt:



Drachenei (Wert: 0)



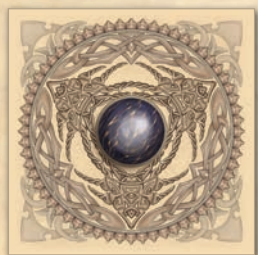
Smaragd-Drache (Wert: 1)



Saphir-Drache (Wert: 2)



Rubin-Drache (Wert: 3)



Kartenrückseite

3 Drachen aus Holz



SPIELVORBEREITUNG

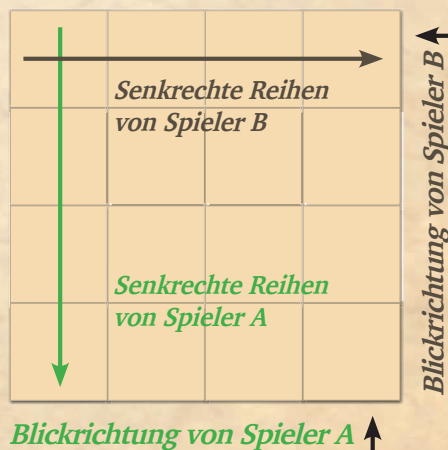
Setzt euch für dieses Spiel nicht gegenüber, sondern über Eck.

Mischt alle 20 Drachen-Karten und nehmt euch je 8 Karten. Nehmt diese auf die Hand und legt die übrigen 4 Karten beiseite, ohne sie anzusehen. Sie werden in dieser Runde nicht benötigt.

Bestimmt auf beliebige Weise einen Startspieler.

SPIELZIEL

In *Dragon Master* platziert ihr abwechselnd je 1 eurer Handkarten in eurer gemeinsamen Spielfläche. Dabei versucht ihr von eurer Seite aus gesehen 4 senkrechte Reihen zu bilden, die möglichst viele Punkte wert sind. Das bedeutet zugleich, dass die von euch aus gesehenen waagerechten Reihen möglichst wenig Punkte wert sein sollen – denn dies sind die senkrechten Reihen des Gegners. Es gewinnt der Spieler, dessen Reihe mit den wenigsten Punkten am Ende mehr Punkte aufweist.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt, danach seid ihr abwechselnd am Zug. Wer am Zug ist, muss genau 1 seiner Handkarten offen in die Spielfläche legen.

Dabei müsst ihr ab der zweiten Karte folgende Regeln beachten:

- **Angrenzend legen:** Jede neu platzierte Karte muss mit zumindest 1 Seite angrenzend zu einer bereits ausliegenden Karte gelegt werden. (Anlegen über Eck ist nicht erlaubt.)



- **4x4 Raster beachten:** Ihr dürft Karten nur so platzieren, dass ein 4x4 Karten großes Raster entsteht. (Die erste gelegte Karte wird am Spielende an irgendeiner Stelle dieses Rasters liegen.)
- Es gibt **keine Einschränkungen**, welche Karten ihr nebeneinander legen dürft. Einzig für die Wertung (siehe unten) ist dies entscheidend.

Nachdem jeder von euch 8 Karten in die Spielfläche gelegt hat und ihr somit keine weitere Karte auf der Hand habt, folgt die Wertung.

DIE WERTUNG – WAS SIND EURE REIHEN WERT?

Berechnet nun den Wert jeder der 4 von euch aus gesehenen senkrechten Reihen, indem ihr wie folgt die Punkte zusammenzählt.

Liegt in einer Reihe **1 Karte** eines Wertes nur ein **einziges Mal**, ist diese Karte wie aufgedruckt **0, 1, 2 oder 3 Punkte** wert.

Liegen in einer Reihe ...

... **2 Karten** mit dem Wert **1**, sind diese Drachen zusammen **10 Punkte** wert.

... **2 Karten** mit dem Wert **2**, sind diese Drachen zusammen **20 Punkte** wert.

... **2 Karten** mit dem Wert **3**, sind diese Drachen zusammen **30 Punkte** wert.

... **3 Karten** mit demselben Wert (0, 1, 2 oder 3), sind diese Drachen zusammen **100 Punkte** wert.

Hinweis: 3 Karten mit dem Wert 0 in einer Reihe sind die einzige Möglichkeit, Punkte für Karten mit dem Wert 0 zu erzielen.

Vergleicht nun den Punktwert eurer senkrechten Reihe, in der ihr jeweils die wenigsten Punkte erzielt habt. Es gewinnt, wer mehr Punkte vorweisen kann.

Bei Gleichstand vergleicht den Punktwert eurer Reihe mit dem jeweils zweitniedrigsten Wert usw. Weisen 2 deiner Reihen denselben niedrigsten Wert auf, so zählt dieser Punktwert für den niedrigsten und den nächstniedrigen Wert.

WERTUNGSBEISPIEL



In der Reihe mit den wenigsten Punkten weisen beide Spieler 6 Punkte auf. In der Reihe mit den zweitwenigsten Punkten erzielt Spieler A 12 Punkte, Spieler B nur 6. Somit gewinnt Spieler A.

LÄNGERE PARTIE

Wenn ihr Lust auf eine längere Partie habt, könnt ihr die 3 Drachen verwenden. Wer eine Partie gewinnt, nimmt sich 1 Drachen. Wer zuerst 2 Drachen besitzt, gewinnt.

IMPRESSUM

Autor: Reiner Knizia

Illustration + Grafik: Dennis Lohausen

Grafikdesign: Jens Wiese

Realisation: Klaus Ottmaier, Sebastian Hein

©2018 Dr. Reiner Kinizia © 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung des Rechteinhabers nicht erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele