

| Drachenaust - KSR | Basis-Kreaturen: | | | |
|--|------------------------------|---|--|--|
| <p>Drachenauste und Zählwürfel müssen immer vor den Sichtschirmen liegen. Die Bank zahlt nur, wenn sie auch den geforderten Gegenstand hat.</p> <p>Ablauf einer Runde: Es erfolgen 10 Auktionen mit 8 Basis-Kreaturen und 2 Extra-Kreaturen.</p> <p>1.) Neue Extra-Kreaturen: Ein Spieler deckt 2 Karten vom Stapel der Extra-Kreaturen auf und liest deren Texte vor. Die Karten werden mit den Basis-Kreaturen (ohne Hexe) vermischt und verdeckt bereit gelegt.</p> <p>2.) Hexen-Versteigerung: Die Hexen-Karte kommt zur Versteigerung. Der Gewinner erhält 1 schwarze Münze hinter seinen Sichtschirm.</p> <p>3.) Weitere Versteigerungen: Jede weitere der insgesamt noch 9 Karten wird separat aufgedeckt und sofort versteigert. Nach jeder Versteigerung muss der Gewinner der Karte die ersteigerte Eigenschaft nutzen. - Man bietet eine Null oder mehr Gold und/oder Feengold verdeckt in einer Faust. - Alle Bieter öffnen gleichzeitig ihre Fäuste und der Meistbieter gewinnt die Karte. - Bei Gleichstand gibt es eine Folge-Auktion zwischen den Beteiligten, bei der nur Silber geboten werden darf. Erneutes Patt: Niemand erhält die Karte. - Alle Einsätze sind auf jeden Fall an die Bank verloren, Feengold wird vor den Sichtschirmen der Bieter abgelegt. Alles gebotene Silber ist an die Bank verloren. - Kein Gebot: Karte bleibt ungenutzt.</p> <p>4.) Runden-Ende: Jeder Spieler nimmt nur sein gebotenes Feengold zurück hinter seinen Sichtschirm. Die 2 Extra-Kreaturen werden aus dem Spiel genommen. Eine neue Runde beginnt.</p> <p>Wertung und Spiel-Ende: Siegpunkte werden vor jedem Spieler mit einem Würfel angezeigt. Wer 3 Siegpunkte erreicht, gewinnt sofort. Gebotenes Feengold kommt immer nach einer Auktion vor den Sichtschirm des Bieters.</p> | Kreatur | Der Ersteigerer ... | ODER ... | Hinweise |
| | Hexe | erhält 1 schwarze Münze: hinter den Sichtschirm. | | Einsatz Münze in einem Gebot: Karte wertlos. Gebote an Bank. |
| | Magier | zahlt 4 beliebige Drachenauste in die Bank und erhält 1 Siegpunkt . | nimmt sich 3 Silber aus der Bank. | |
| | Zauberer | zahlt 4 gleiche Drachenauste in die Bank und erhält 2 Siegpunkte . | nimmt sich 1 Gold aus der Bank. | |
| | Dieb | stiehlt 1 beliebig Drachenaust beim Spieler mit zweithöchstem Gebot für den Dieb. Gleichstand: 1 Spieler aus den Beteiligten wählen. | stiehlt 1 Gold beim zweithöchsten Bieter, wenn kein Drachenaust vorhanden. Andernfalls: 1 Feengold stehlen. | Hat nur 1 Spieler geboten, stiehlt der Dieb bei einem der Nichtbieter 1 Drachenaust. |
| | Hexenmeister | zahlt 3 Drachenauste in 3 div. Farben in die Bank und erhält 1 Siegpunkt . | nimmt sich 3 Silber aus der Bank. | |
| | roter, gelber, blauer Drache | nimmt sich 1 Drachenaust in entspr. Drachenaustfarbe (wenn vorhanden) aus der Bank. | | |
| Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de | | | | |