

Dragons - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges (Beide Phasen ausführen):

1) 1 Karte ziehen, solange welche vorhanden sind.

2) 1 Handkarte ausspielen:

Drachenkarte:

Die Karte in Auslage legen und ggf. vorher um 180° drehen.
Sie muss vollständig mit einer der beiden kurzen Seiten an einer kurzen Seite oder* vollständig mit einer der beiden langen Seiten an einer langen Seite angrenzen.
Mind. 1 Drachenfarbe der neuen Karte muss an die gleiche Farbe einer bereits liegenden Farbe angrenzen.
Mehr Übereinstimmungen sind nicht erforderlich.

... **Regenbogendrache:** Joker für alle Farben

... **Silberdrache:** Startkarte der Auslage, zu Beginn als Joker
Wurde die erste Aktionskarte gespielt, ändert sich die Farbe.

Mehrfarben-Bonus:

Legt man eine Drachenkarte in die Auslage, die an mehr als eine gleiche Drachenfarbe angrenzt, gibt es sofort einen Bonus.

➡ Bei 2, 3, 4 Farben = 1, 2, 3 Karten ziehen.

Der Regenbogendrache bringt keinen Bonus wie auch der Silberdrache, solange dieser noch Joker ist.

Aktionskarte (15mal im Spiel): *Bild im Quadrat*

Die Karte auf den Silberdrachen legen (=Ablagestapel).
Mind. 1 dieser beiden Möglichkeiten muss gewählt werden:

- Legt man die Karte unter den Ablagestapel, **MUSS** die Symbol-Aktion ausgeführt werden.
- Legt man sie auf den Ablagestapel, **DARF** die Symbol-Aktion ausgeführt werden. Es ändert sich auf jeden Fall aber die Farbe des Silberdrachens bei der Wahl dieser Option.

Mögliche Aktionen:

grün: Drachenkarte in Auslage verschieben oder um 180° drehen, nicht aber den Silberdrachen.

rot: Drachenkarte aus der Auslage auf eigene Hand nehmen, nicht aber den Silberdrachen

blau: Spieler entscheidet, ob Zielkarten im oder gegen Uhrzeigersinn getauscht werden. Bei weniger als 5 Spielern werden die Zielkarten der imaginären Spieler mit einbezogen.

gelb: Eigene Zielkarte gegen die eines Mitspielers oder imaginären Spielers tauschen.

schwarz: Spieler tauscht alle Handkarten mit denen eines Mitspielers.

Spielende: sofort, wenn ein Spieler eine Kette von 7 zusammenhängenden Drachen seiner aktuellen Zielkarte in der Auslage vorfindet. Der Silberdrache kann dazugehören. Ein Spieler kann auch während des Zuges eines Mitspielers gewinnen, wenn sein Ziel erreicht ist.
Patt: Der aktive Spieler ist im Vorteil

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.12.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* und/oder lt. Spielregel ist falsch lt. (Rücksprache mit Amigo)