

## Drachen Wurf - KSR

Jeder Spieler nimmt 1 Drachenbasis und legt sie vor sich ab.

Zusätzlich erhält er 1 Drachen-Ei (Verdoppler).

Es gibt 36 Drachenplättchen in 6 Farben und 6 Landschaften.

Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

### A. 3 Drachenplättchen in Auslage:

Der Spieler nimmt 3 Drachenplättchen vom verdeckten Stapel und legt diese offen in die Tischmitte bzw. ergänzt diese ab Runde 2 auf 3 Plättchen.

Im 2 Personen-Spiel: 4 Plättchen aufdecken. Aktiver Spieler entfernt eines und legt es offen abseits aus. Könnte nicht auf 4 ergänzt werden, geht nichts raus.

### DRACHENHORT:

! Waren alle Spieler erstmalig 1x dran, gilt nun immer:

Wer am Zug ist, nimmt alle Plättchen von seiner Basis und legt sie separat in Reihen als Drachenhort ab. Dort sind sie sicher.

Mögliche Reihen:

**Drachen in nur einer Farbe** (zB nur blaue Drachen) und/oder

**Reihen mit unterschiedlichen Drachen bei gleicher Landschaft** je Reihe.

Beispiel: Alle Drachen (beliebige Farben) fliegen über Wasser.



zB: nur blaue Drachen



zB: verschiedene Drachen über Wasser



zB: nur rote Drachen

Der Spieler bestimmt, wie er neue Reihen beginnt. Was mal liegt, bleibt liegen.

Ausnahme: Gegen Abgabe 1 Drachen-Ei in allg. Vorrat am Ende des eigenen Zuges darf man 1 Plättchen innerhalb seines Drachenhortes umsetzen.

### B. Bis zu 6x würfeln:

- Der Spieler würfelt mit allen 6 Würfeln.
- Für ein Plättchen aus der Tischmitte werden mind. 2 gleichfarbige Würfel benötigt.
- Man darf bis zu 6x würfeln und MUSS **nach jedem Wurf mind. 1 GÜLTIGEN** Würfel herauslegen, der/die dann nicht erneut gewürfelt werden darf/dürfen.
- Gültige Würfel:  
Nur Würfel in Farben der Plättchen in der Tischmitte bzw. an Basen der Mitspieler (später) sind gültig.
- Um ein Plättchen von der **Basisauslage eines Mitspielers** zu ergattern, muss man mind. 1 Würfel mehr erwürfeln, als der Wert an der Basis für das gewollte Plättchen angibt. Anzahl Würfel (bzw. inkl. Ei) bestimmt Seite der Basis, an der nach der Eroberung angelegt wird.  
Beispiel: Blauer Drachen an einer 4er-Seite. Mind. 5 blaue Würfel sind nötig.  
Der **beraubte Spieler** erhält aus dem allgemeinen Vorrat 1 Drachen-Ei.
- Kann nach einem Wurf der Würfel kein Würfel herausgelegt werden, endet die Phase sofort und es geht zu Phase C.
- Beim Herauslegen darf man 1x im Zug 1 eigenes Drachen-Ei auf einen gerade herausgelegten Würfel legen. Man hat damit 2x einen Würfel dieser Farbe. Das Drachen-Ei ist also ein Joker-Würfel.

### Besonderheit: 6 gleiche Würfel

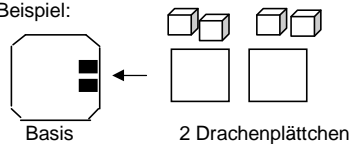
- Wer 6 Drachen in der gleichen Farbe erwürfelt (auch 5 + 1 Drachen-Ei), darf das eroberte Plättchen sofort in seinen **Drachenhort** setzen und hat **sofort** einen **weiteren kompletten Spielzug**.
- Will man die 6 Symbole auf mehrere Plättchen verteilen, entfällt der Extra-Zug!  
Beispiel: 6 blaue Würfel = 2 Plättchen an Basis 3.

**Generell darf man Würfelresultate auf mehrere Plättchen aufteilen.**

### C. Plättchen an Basis legen:

- Erwürfelte Drachenplättchen nehmen und an die eigene Basis platzieren.
- Jedes Plättchen kommt an die Seite, die der Anzahl Würfel entspricht, mit der es erwürfelt wurde. An einer Seite können mehrere Plättchen liegen.

Beispiel:



### D. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

#### Spielende:

... sobald das letzte Drachenplättchen in einen Drachenhort gelegt wurde.

#### Wertung:

Drachenhorte werten gemäß Übersicht. Der Spieler mit den meisten Punkten siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.06.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)