

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				