

Drachenherz - KSR				
Jeder Spieler hat 1 gemischten Satz mit 50 Karten (79 Punkte), wovon er 5 auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Die Spieler sind abwechselnd dran.				
Anz.	Kartenart	mit diesen Punkten	Punktesumme	Max. Punkte im Spiel: 2 x 79 + 3 (Drache) = 161  Stapelinhalt
6	Drachenjägerin	1, 1, 1, 1, 2, 2	8	
4	Feuerdrache	2, 3, 3, 4	12	
5	Held	1, 1, 1, 1, 2	6	
4	Prinzessin	1, 1, 2, 2	6	
7	Schatztruhe	1, 1, 2, 2, 3, 3, 4	16	
6	Schiff	---	0	
3	Troll	1, 2, 3	6	
5	Versteinerter Drache	2, 2, 2, 2, 2	10	
10	Zwerg	1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 3	15	
Ablauf eines Zuges:				
● Karte(n) ausspielen und ggf. Aktion ausführen: Man spielt 1/mehrere Karten mit dem selben Motiv aus und legt sie auf das vorgesehene Ablagefeld. Je nach Symbolik auf dem Ablagefeld werden die Karten gestapelt oder aufgefächert. Gestapelt = Je nach Ablagefeld sofortige Aktion oder keine Aktion machen Gefächert = Aktion fällt an, sobald alle Fächerfelder belegt sind. Diese Felder dürfen nur bis zu ihrer max. abgebildeten Kartenzahl befüllt werden. In einem Zug darf man nur 1x in einem Ablagefeld Karten ablegen. Karten in <u>offenen</u> Stapeln dürfen nicht angesehen werden. → Zeigt ein Pfeil vom Kartenfeld (wo man gerade abgelegt hat) auf ein Nachbarfeld, sammelt der Spieler die dort liegenden Karten verdeckt ein.				
DRACHENJÄGERIN: (Bogenschützin) Der Spieler, der jeweils die 3. Drachenjägerin ablegt, nimmt alle ausliegenden Feuerdrachen verdeckt vor sich. Die 3 Drachenjägerinnen werden offen unterhalb des Schiffes gestapelt.				
FEUERDRACHE: Der Spieler legt sofort alle ausliegenden Schatztruhen verdeckt vor sich.				
HELD: Der Spieler, der den jeweils 2. Helden ablegt, legt ENTWEDER alle ausliegenden Prinzessinnen ODER alle ausliegenden Trolle verdeckt vor sich. Die beiden Helden werden offen unterhalb des Schiffes gestapelt.				
PRINZESSIN: (Reiterin) Der Spieler legt sofort ENTWEDER alle ausliegenden Schatztruhen ODER alle ausliegenden versteinerten Drachen verdeckt vor sich. Auch bei mehreren gespielten Prinzessinnen nimmt er <u>nur einen</u> Stapel. Wenn Versteinerte(n) Drachen genommen: Drachenfigur kommt zum Spieler.				
SCHATZTRUHE: keine Aktion				
SCHIFF: Der Spieler, der jeweils das 3. Schiff ablegt, legt alle unterhalb des Schiffes ausliegenden Karten verdeckt vor sich. Die 3 Schiffe werden als separater Stapel neben den Plan gelegt. Sobald dort der 3. Stapel liegt, endet das Spiel.				
TROLL: Der Spieler legt alle ausliegenden Prinzessinnen verdeckt vor sich.				
Versteinerter DRACHE: keine Aktion				
ZWERG: Der Spieler, der den jeweils 4. Zwerg ablegt, legt alle 4 Zwerge verdeckt vor sich.				
● Zugende: Kartenhand auf 5 Karten auffüllen bzw. 6, wenn man die Dachenfigur besitzt. Bei Verlust der Drachenfigur, zieht der Gegenspieler blind 1 Karte aus der Hand des Verlierers und legt sie verdeckt auf dessen Nachziehstapel.				
Spielende: Sobald 3 Schiffsstapel beiseite liegen, hat der Gegenspieler noch 1 Zug, dann = Ende. <u>Vorzeitiges Ende:</u> Zieht ein Spieler seine letzte Karte vom Nachziehstapel und legt in seinem Folgezug nicht die 3. Schiffskarte aus, endet das Spiel nach diesem Zug. Der Gegenspieler hat aber noch 1 Zug.				
Wertung: Die Spieler zählen ihre Ruhmespunkte auf ihren verdeckt gesammelten Karten. Die Drachenfigur zählt 3 Punkte. Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Patt: Der Besitzer der Drachenfigur ist der Gewinner.				
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.03.10 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de			Hinweise bitte an roland.winner@gmx.de	