

Anleitung Drachenhüter

Für 2-4 Personen ab 8 Jahren

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

- Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den beiden Stanztafeln.
- Legt die **6 Zaubertruhen** wieder in die Schachtel zurück. Diese verwendet ihr erst, wenn ihr das Spiel einige Male gespielt habt.
- Legt auch das **Begleitheft** zurück in die Schachtel. Ihr benötigt es für eure erste Partie nicht.
- Folgt jetzt der Nummerierung und baut das Spiel gemeinsam auf:



6 Zaubertruhen

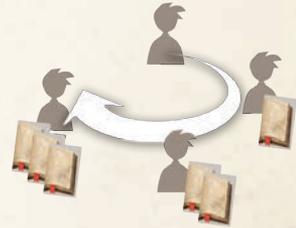
1. Sortiert die **11 Gegenlicht-Drachen** (mit der Zahl 6 auf der Rückseite) aus und bildet daraus einen eigenen Stapel.



2. Sortiert die **8 Startkarten** (mit dem aufgedruckten roten Bändchen auf der Rückseite) aus und bildet daraus einen eigenen Stapel.



3. Bestimmt, **wer von euch das Spiel beginnt**. Die folgenden Personen im Uhrzeigersinn nehmen sich **1 bis 3 Startkarten**.



Überzählige **Startkarten** kommen zurück in die Schachtel.

4. Bildet aus den **restlichen 104 Karten** 2 gut gemischte Kartenstapel und legt sie in die Tischmitte. Sie bilden das **Magische Buch**!

Wichtig: Die Kartenrückseiten **links** zeigen **nur Zahlen**, die Kartenrückseiten **rechts** nur kleine **farbige Drachen**. Beide Stapel dürfen **nie vermischt** werden.



Magisches Buch

Deckt von beiden Seiten des Magischen Buches je eine Karte auf und legt sie **vor den jeweiligen Stapel**. Sie bilden die **Auslage**.



Auslage

5. Mischt verdeckt alle **45 Amulett-Stücke** und legt dann eine bestimmte Menge in die Schachtel zurück. Wie viele das sind, hängt davon ab, zu wievielt ihr spielt:

2 Personen entfernen **16** Amulett-Stücke

3 Personen entfernen **12** Amulett-Stücke

4 Personen entfernen **8** Amulett-Stücke

Anschließend deckt ihr die übrigen Amulett-Stücke auf, sortiert sie nach ihren Werten und ordnet sie in einer aufsteigenden Reihe an.



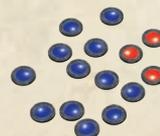
6. Legt die übrigen Materialien als Vorrat bereit.



3 Wappen der Vielfalt
(im Spiel **zu zweit** die 16 entfernen)



9 goldene Eier
(Zahl 4 nach oben)



15 Perlen
(Zahlen verdeckt)



10 Kristalle

Spielziel

Als Zauberinnen und Zauberer ist es eure Aufgabe, die jungen Drachen zu hüten. In deinem Spielzug nimmst du **bis zu 3 Drachenkarten auf die Hand**. Anschließend versuchst du, Drachenkarten **aus deiner Hand vor dir auszulegen**, wofür du sofort **Punkte** erhältst.

! **Der Clou des Spiels:** Wie viele Drachen und welche Farbe du auslegen darfst, bestimmt das **Magische Buch**, also die Rückseiten der beiden Kartenstapel. Und das ändert sich natürlich ständig im Laufe des Spiels!

Beispiel:

In diesem Fall darfst du **exakt 4 grüne** Drachen vor dir auslegen.



Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt!

Alles verstanden? Prima! Jetzt lernt ihr, was ihr macht, wenn ihr am Zug seid:

Ablauf eines Spielzugs

1. Drachenkarten nehmen

Wenn du am Zug bist, darfst du nacheinander 1, 2 oder 3 Drachenkarten aus der **Auslage** auf deine Hand nehmen. Immer wenn du eine Karte nimmst, musst du **sofort** an die leere Stelle eine neue Karte **von der zugehörigen** Seite des Magischen Buches offen auslegen.

Hinweis: Du darfst beliebig viele Karten auf der Hand halten.

2. Magisches Buch verändern

! **Wichtig:** Bevor du gleich Karten vor dir auslegst, darfst du das **Magische Buch** zu deinen Gunsten **verändern!**

Dazu legst du eine Karte von deiner Hand mit ihrer **Rückseite nach oben** auf die linke oder auf die rechte Seite des Magischen Buches.

Hinweis: Es ist auch erlaubt, auf beiden Seiten jeweils **eine** Karte aus der Hand abzulegen.

Beispiel: Nachdem du 3 Karten genommen hast, zeigt das Magische Buch an, dass du 4 grüne Drachen auslegen könntest. Du hast leider nur 1 grünen Drachen.

Darum legst du eine deiner Handkarten auf die linke Seite des Magischen Buches. Danach zeigt das Magische Buch, dass du **genau 1(!) grünen Drachen** auslegen darfst. **Jetzt passt es!**



Roter Drache mit einer 1 auf der Rückseite

Tipp:

Jede Drachenkarte zeigt in den oberen Ecken die jeweilige **Farbe** dieses Drachen. Darunter seht ihr als **Vorschau**, welche **Zahl oder Farbe** auf der Rückseite dieser Karte abgebildet ist.

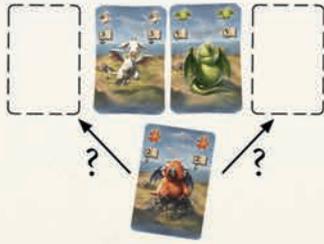


Weißer Drache mit der Farbe Grün auf der Rückseite

3. Drachenkarten auslegen

Du **darfst** jetzt **exakt(!)** so viele Drachenkarten von **exakt(!)** der Farbe auslegen, wie das **Magische Buch** anzeigt!
Wenn du später erneut Karten dieser **Drachenfarbe** auslegst, legst du sie **auf den bereits ausliegenden Stapel dieser Farbe**. Wenn du eine **neue Drachenfarbe** auslegst, musst du dafür einen **neuen Stapel anfangen**.

! Lege-Regel: Auf einen Stapel, der **zwischen 2 anderen Drachenfarben** liegt, darf **keine Karte** mehr gelegt werden!



Beispiel A: Du hast im Laufe des Spiels bereits weiße und grüne Drachen vor dir ausgelegt. Jetzt willst du auch rote auslegen. Du musst dich entscheiden, ob du sie rechts oder links auslegst.

Beispiel B: Du hast die roten Drachen links ausgelegt. Damit kannst du ab jetzt keine weißen Drachen mehr auslegen.

Wichtig: Die Position der Drachenstapel darf **nicht** verändert werden.

4. Belohnung erhalten

Für das Auslegen von Drachenkarten erhältst du sofort eine **Belohnung**, die immer auf der linken Seite des Magischen Buches angezeigt wird. Eine detaillierte Beschreibung aller Belohnungen findest du auf der nächsten Seite.

Grundsätzlich bekommst du immer mindestens 1 **Amulett-Stück**. Dieses legst du **verdeckt** vor dir ab. Hast du bereits ein Amulett-Stück, legst du das neue daran an, sodass ein Ring entsteht. Wird der Ring durch das **dritte Amulett-Stück geschlossen**, nimmst du dir zusätzlich eine **verdeckte Perle** und legst sie in dessen Mitte, ohne ihren Wert anzuschauen. Damit ist das **Amulett vollendet**.

Hinweis: Die roten Perlen sind wertvoller. Sie haben die Werte 8 oder 9. Wenn die roten Perlen alle genommen wurden, könnt ihr nur noch blaue nehmen. Diese haben die Werte 3 oder 4.



Beispiel: Für das Auslegen von 2 blauen Drachen erhältst du eine Belohnung von 1 Amulett-Stück + 1 Gegenlicht-Drachen.



Mit dem dritten Amulett-Stück ist dieser Ring geschlossen.



Dann wird das Amulett sofort mit einer Perle vollendet.

5. Mitauslegen

Unabhängig davon, ob du Drachenkarten ausgelegt hast oder nicht, dürfen am Ende **deines Zuges alle anderen !** (reihum im Uhrzeigersinn) entscheiden, ob sie Drachenkarten **mitauslegen** wollen bzw. können und dafür die angezeigte Belohnung erhalten. Natürlich entsprechend des Magischen Buches, so wie du es hinterlassen hast. Verändern dürfen sie es nicht.

Im Anschluss ist die **im Uhrzeigersinn** nächste Person von dir **am Zug**.

Belohnungen für das Auslegen von Drachenkarten



Du erhältst das **Amulett-Stück** mit dem **aktuell niedrigsten Wert**.



Du erhältst das **Amulett-Stück** mit dem **aktuell höchsten (!) Wert**.



Du erhältst einen **Gegenlicht-Drachen**: Du darfst einen oder mehrere Gegenlicht-Drachen als **Joker** dazulegen (nie alleine), um die vom Magischen Buch vorgegebene Anzahl zu erreichen.

Hinweis: Wie bei anderen Handkarten auch, darfst du die Kartenrückseite des Gegenlicht-Drachen einsetzen, um das Magische Buch zu verändern.



Du erhältst einen **Kristall**: Beim Nehmen von Drachenkarten darfst du **1 Kristall** zurück in den Vorrat legen, um eine **vierte (!)** Karte aus der Auslage zu nehmen.

Hinweis: Du kannst nicht mehrere Kristalle abgeben, um in einem Zug mehr als 4 Karten zu nehmen.



Du erhältst ein **goldenes Ei**: Jedes goldene Ei ist **4 Punkte** wert. Wer am Ende des Spiels die **meisten** goldenen Eier besitzt, darf **eines (!)** seiner goldenen Eier umdrehen und erhält für **dieses Ei 16** statt 4 Punkte. Bei **Gleichstand** dürfen alle daran Beteiligten jeweils 1 Ei umdrehen.



Vielfalt-Bonus:

In dem Moment, in dem von jeder der 4 Drachenfarben mindestens **1 Drache** vor dir ausliegt, darfst du dir das **aktuell wertvollste „Wappen der Vielfalt“** aus der Tischmitte nehmen.

Hinweis: Im Spiel zu zweit spielt ihr ohne das Wappen mit der 16.

Hinweis: Gegenlicht-Drachen, Kristalle und goldene Eier sind in ihrer **Menge begrenzt**. Sind keine mehr vorhanden, gibt es diese zusätzlichen Belohnungen nicht mehr.

Spielende

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem ihr **alle zusammen eine bestimmte Anzahl Amulette vollendet** habt. Wie viele Amulette das sind, hängt davon ab, zu wievielt ihr spielt:

2 Personen: 7 Amulette

3 Personen: 8 Amulette

4 Personen: 9 Amulette

Hinweis: Es ist möglich, dass durch eine Person, die gar nicht am Zug ist, sondern die nur **mitauslegt**, die geforderte Anzahl Amulette erreicht wird.

Anschließend deckt ihr alle eure **Amulett-Stücke und Perlen** auf und addiert die Punkte. Falls vorhanden, zählt auch den Wert für euer **Wappen der Vielfalt** und die **goldenen Eier** hinzu. **Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt.**

Bei **Gleichstand** gewinnt von den daran Beteiligten, wer die meisten Drachenkarten insgesamt vor sich ausgelegt hat. Ist auch das gleich, gewinnen mehrere von euch.



Alles klar? Dann könnt ihr jetzt starten. Die Startspielerin bzw. der Startspieler beginnt den ersten Zug und zieht bis zu 3 Karten. **Los geht's!**

Hinweis: Solltet ihr **nach** der ersten Partie noch Fragen haben, schaut einfach in das Begleitheft. Dort findet ihr weitere Beispiele, Sonderfälle und taktische Tipps!