

Begleitheft

Drachenhüter



Weißer Weidedrache



Roter Felldrache



Blauer Schieferdrache



Grüner Sumpfdrache

Wichtig:
Lest vor dem ersten Spiel
nur die Anleitung!

Spielmaterial

123 Karten (mit verschiedenen Rückseiten), davon

104 Drachenkarten

8 Startkarten

11 Gegenlicht-Drachen

45 Amulett-Stücke (8 x 1er, 8 x 4er, 5 x 6er, 4 x 8er, 8 x 10er, 4 x 12er, 5 x 16er, 3 x 20er)

15 Perlen (3 x rot mit 8 bzw. 9 Punkten, 12 x blau mit 3 bzw. 4 Punkten)

3 Wappen der Vielfalt (mit 16, 10 und 6 Punkten)

10 Kristalle

9 goldene Eier (auf einer Seite 4 Punkte, auf der anderen Seite 16 Punkte)

6 Zaubertruhen mit Gegenständen (Spielvariante für erfahrene Drachenhüter; s. Seite 4)

Erläuterungen, Tipps & Empfehlungen

Startkarten

Die Startspielerin bzw. der Startspieler erhält keine Startkarte. Wer links von dieser Person sitzt, nimmt 1 verdeckte Startkarte (rotes Bändchen) auf die Hand. Spielt ihr mit mehr als 2 Personen, nimmt sich die im Uhrzeigersinn nächste Person 2 Startkarten und im Spiel zu viert die letzte Person 3 Startkarten.

Hinweis: Es gibt keine Drachen, die auf der Kartenrückseite dieselbe Farbe wie auf der Vorderseite zeigen. Das heißt eine Rückseite mit einem kleinen grünen Drachen darauf kann auf der Vorderseite nur einen blauen, weißen oder roten Drachen zeigen.



Drachenkarten nehmen

Es stehen euch immer nur die beiden **offenen Karten der Auslage** zur Auswahl. Ihr dürft **niemals** Karten direkt von den beiden Stapeln des Magischen Buches nehmen. Du darfst **weniger als 3 Karten** nehmen, wenn dir das aktuelle Magische Buch bereits so gefällt, wie es ist. **1 Karte musst** du aber mindestens nehmen, wenn du am Zug bist.

Sollte der **seltene Fall** eintreten, dass **eine Seite des Magischen Buches nur noch aus 1 Karte besteht**, wird das **Spielende vorzeitig eingeleitet**. Die Person am Zug darf keine Karten mehr nehmen, darf das Magische Buch nicht mehr verändern, aber noch Karten auslegen. Anschließend dürfen die anderen noch einmal mitauslegen.



Magisches Buch verändern

Das **Magische Buch** kann nur die Person verändern, die gerade **am Zug** ist.

Tip: Achte bei den Karten nicht nur auf die Farbe auf der Vorderseite, sondern auch auf ihre **Rückseite**. Denn mit der Rückseite kannst du das Magische Buch so verändern, dass du genau deine **gewünschte Anzahl und Farbe** auslegen und somit **gezielt punkten** kannst!



Hinweis: Wenn du die Rückseite eines Gegenlicht-Drachens nutzt, um das Magische Buch zu verändern, wird er später in der Auslage landen. Von dort kann er ganz normal, wie alle anderen Drachen, auf die Hand genommen werden.



Drachenkarten auslegen

Auch wenn du die Vorgabe durch das Magische Buch erfüllen kannst, ist das **kein Muss**. Du kannst die Karten auch auf der Hand behalten.

Tip: Wie bereits in der Anleitung beschrieben, besagt die **Lege-Regel**, dass du auf einen Stapel, **der zwischen 2 anderen Drachenfarben** liegt, keine Karte mehr legen darfst. Wäge daher gut ab, **wann** du eine dritte und später evtl. vierte Drachenfarbe auslegen willst, da du dich damit **zukünftig einschränkst**.

Empfehlung: Wenn ihr *Drachenhüter* mit **Kindern unter 8 Jahren** spielt, empfehlen wir die **Lege-Regel** wegzulassen, sodass **immer alle Farben ausgelegt** werden können. In diesem Fall solltet ihr auch die „Wappen der Vielfalt“ weglassen.



Belohnung erhalten

Die Belohnungen **Kristall** und **Gegenlicht-Drache** kannst du **nicht** in dem Moment einsetzen, in dem du sie erhältst.

Beispiel: Du legst eine Karte aus und erhältst ein Amulett-Stück + 1 Kristall. Du kannst den Kristall **nicht jetzt sofort** einsetzen, um eine 4. Karte zu ziehen. Das geht frühestens, wenn du das nächste Mal am Zug bist.



Mitauslegen

Durch die Möglichkeit des Mitauslegens ist es auch für dich interessant, wie die anderen **in ihrem Zug das Magische Buch hinterlassen**. Auf die Weise kannst du Belohnungen bekommen, obwohl du gar nicht am Zug bist.

Tipp 1: Durch das Mitauslegen **beschleunigst du das Spielende**.

Du solltest abwägen, ob und wann dir das nützt.

Tipp 2: Achte darauf, welche Farben die anderen ausgelegt haben.

Sobald bei einer Person eine Drachenfarbe zwischen zwei anderen Stapeln liegt, kannst du ausschließen, dass sie diese Farbe mitauslegen kann.



Spielende

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem ihr **alle zusammen eine bestimmte Anzahl Amulette vollendet** habt.

Es ist möglich, dass durch eine Person, die gar nicht am Zug ist, sondern die nur **mitauslegt**, die geforderte Anzahl erreicht und das Spielende eingeleitet wird.

Durch das **Mitauslegen** kann es außerdem vorkommen, dass ihr am Ende mehr als die geforderte Anzahl erreicht.

Beispiel: Ihr spielt **zu dritt** und du bist am Zug. Du legst Karten aus, erhältst deine Belohnung und vollendest damit dein drittes Amulett. Insgesamt habt ihr nun **8 Amulette vollendet**.

Das **Spielende ist damit eingeleitet**. Dennoch dürfen **die anderen noch mitauslegen**, denn das gehört noch **zu deinem** Spielzug. Einer der anderen vollendet ebenfalls ein weiteres Amulett, sodass es am Ende sogar 9 vollendete Amulette gibt.

Am Ende zählen auch **die Punkte von unvollendeten Amuletten**; also auch 1 oder 2 einzelne Amulett-Stücke.



Mehr Infos findet ihr auf: drachenhuetter-das-spiel.de



Der Autor und Illustrator:

Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Neben seiner Tätigkeit als Gestalter von Spielen, hat er vor einigen Jahren erfolgreich begonnen, selbst Spiele zu entwickeln. „Die Legenden von Andor“ ist sein Erstlingswerk als Autor. Es wurde 2013 zum „Kennerspiel des Jahres“ gewählt und gewann zahlreiche weitere Preise im In- und Ausland. 2021 folgte mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ ein weiteres besonderes kooperatives Spiel, das zum „Spiel des Jahres“ nominiert wurde. Mit seinem originellen „Drachenhüter“ hat er nun sein erstes nicht kooperatives Spiel entwickelt.

Der Autor und der Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und an der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

Der Autor dankt besonders den Drachenhütern der ersten Stunde: Steffi, Johannes und Joel. Außerdem danke ich Emily Oehlert, Sarah Prendergast, André Coopmann, Steffen Gregorius, Frank Dahmen, meiner Schwester Ela und meinen Neffen Jannik und Nico (ich habe einen Plan!) Hecks. Besonderer Dank gilt wie immer Mario Coopmann, dem die Drachen ihren Spannungsbogen verdanken. Ich danke den Spielern aus dem Soester Spieleclub: Jost Schwider, Jörg Krismann, Dieter Schmitz, Matthias Krispien, Iris Dax, Regina Kling, Ulrich Czarnetzki, Raimund Kusmann, Walter Majonica, Stefan Vogt. Großer Dank gilt auch der (härtesten!) Testgruppe vom Tafelstein: Christian Fiore, Knut Happel, Florian Hoppe, Mathias Metzger und Michael Siegmund. Ich danke den Teilnehmern des Spiele-Test-Wochenendes im Sauerland Daniela und Martin Dodek, Regina und Andreas Molter, Franziska Molter, Stefan Schulz, Fabian Molter, Alexandra Lazaj, Karin Beautemps, Petra Hoven-Simoneit, Dirk Bosawe, Bodo Stüber, Dominic Weiß, Sarah Münsterreicher, Astrid und Dirk Pohlmann, Andreas Hirz und Heike Sturm. Ich danke Erik Strauch, Florian Kadelka, und ganz besonders Madlen Hauk für so viele tolle Ideen auch unterwegs per WhatsApp. Außerdem danke ich Martina und Jupp Hauk, Inka und Markus Brand, Ela und Stefan Hein, Steffen Müller, Malte Frieg, Lars Frauenrath, Alex Zbiek, Kim Klug, Peter Gustav und Wilhelmine Bartschat, Elke und Stefan Kobarschik, Michael Rieneck und Sebastian Wenzlaff. Besonderer Dank geht an Graham, Karina (bekommt das erste Floki-Boot), Max und Jakob Murphy. Last but not least ganz herzlichen Dank an die Tester rund um den Kosmos: Ralph Querfurth, Lena Wegener, Anna Satrapa, Arnd Fischer, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Alexandra Kunz, Jasmin Balle, Tobias Gayer, Laura Wimmer sowie Benjamin Teuber, Peter Neugebauer, Kirsten Lüdtke, Klaus Mülder.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke

Redaktionelle Unterstützung:

Peter Neugebauer

Grafik: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung:

Carsten Engel

Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 683757

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Hinweise zum

Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal



Die Zaubерtruhen

Spielvariante für erfahrene Drachenhüter

Mischt bei der Spielvorbereitung verdeckt die 6 Zaubерtruhen und deckt anschließend eine davon auf. Die restlichen 5 kommen zurück in die Schachtel. In dieser Partie steht euch **1 mächtiger Gegenstand aus der Zaubерtruhe** zur Verfügung, der **großen Einfluss** auf das Spiel und eure Spielweise nehmen kann. Dieser Gegenstand steht **allen zur Verfügung**. **Jedes Mal**, wenn du ihn nutzen möchtest, musst du dafür 1 Kristall in den Vorrat zurücklegen. Es ist dir aber nicht erlaubt, einen Gegenstand in einem Spielzug mehrfach zu nutzen.

Hinweis: Bis auf die Drachenminze könnt ihr jeden Gegenstand **auch beim Mitauslegen** nutzen.



6 Zaubерtruhen



Dämmerlichtflöte

Du darfst, nachdem du Drachenkarten ausgelegt und die Belohnung erhalten hast, **alle bis auf eine Karte wieder zurück auf die Hand** nehmen.



Drachenminze

Nimm zu Beginn deines Zuges von **beiden Seiten** des Magischen Buches die oberste Karte auf deine Hand.



Trollhorn

Du darfst beim Auslegen von Drachenkarten die **Lege-Regel ignorieren** und auch Karten einer Farbe auslegen, die bereits zwischen zwei anderen Farbstapeln liegt.



Grün-Erz-Hammer

Wenn du als Belohnung das Amulett-Stück mit dem aktuell niedrigsten Wert bekommen würdest, darfst du es **aufwerten** und dir stattdessen ein **Amulett-Stück mit dem nächsthöheren Wert** nehmen.

Hinweis: Wenn du 3 Karten auslegst, kannst du nur eines der beiden Amulett-Stücke aufwerten. Du kannst keinen zweiten Kristall einsetzen, um beide aufzuwerten.



Prisma-Tinte

Du darfst beim Auslegen von Drachenkarten eine **andere Farbe** auslegen, als das Magische Buch aktuell vorgibt.

Tipp: Das kann besonders beim Mitauslegen von Vorteil sein!



Schwindel-Feder

Du darfst beim Auslegen von (mindestens 2) Drachenkarten eine Karte weniger auslegen, als das Magische Buch aktuell vorgibt. **Hinweis:** Du erhältst dennoch die auf der linken Seite des Magischen Buches angezeigte Belohnung.

Empfehlung: Wenn ihr die Gegenstände schon gut kennt, könnt ihr vor dem Spiel gemeinsam entscheiden, **welchen Gegenstand** und ob ihr **mehr als einen** auslegen wollt. **Wichtig:** Wenn du mehrere Kristalle gesammelt hast, darfst du auch mehrere abgeben, um gleichzeitig mehrere Gegenstände zu nutzen.

Beispiel: Du hast 3 Kristalle gesammelt. Die Person am Zug hinterlässt das Magische Buch so, dass du eigentlich nicht mitauslegen kannst, weil du dafür eine Karte zu wenig auf der Hand hast. Zum Glück liegt in dieser Partie die **Schwindel-Feder** aus. Du legst also einen Kristall zurück in den Vorrat und darfst eine Karte weniger als gefordert auslegen. Mit einem zweiten Kristall dürftest du die Anzahl der Karten **nicht** um eine weitere reduzieren. Stattdessen gibst du **einen weiteren Kristall** ab, um den ebenfalls ausliegenden **Grün-Erz-Hammer** zu nutzen und damit deine Belohnung in Form von Amulett-Stücken aufzuwerten. Deinen dritten Kristall sparst du dir für später auf.