



**ROCKY BOGDANSKI
& CARSTEN LAUBER**

REGELWERK



DRACHEN SACHEN

Wyrmgold

ÜBERSICHT

Altersgruppe:	ab 10 Jahren	Spieleranzahl:	2 - 6 Spieler
Spieldauer:	30 - 60 Minuten	Empfohlen:	3 - 5 Spieler

Spielmaterial:

72 Monsterkarten
je 8 Karten pro Monster



24 Drachenkarten
je 8 Karten pro Drache



7 Fertigkeitkarten



7 Fluchkarten



DER VERLAG

Wyrmgold

Sitz: Meine, Niedersachsen, HRG 206196

Verlagsleiter: Alexander Ommer

Autoren: Rocky Bogdanski & Carsten Lauber

Illustration: Maren Gutt

Layout: Alexander Ommer & Maren Gutt

Redaktion: Alexander Ommer

Produktion: Altenburger Spielkarten

Danksagungen: Masami, Yulius, Lui & Constantin Tanaka, Matthias Leo Webel, Matthias Nagy, Carsten Lauber, Rocky Bogdanski, Jasmin Jablonski, Merten Ravekes, Raphael Traub, Daniel Weinand, Josette Ommer, Stewart Pilling und allen Testern und Helfern.



SPIELIDEE

Fiese, kleine Monster stehlen dem Drachen Kin sein hart gesammeltes Gold. Um die kleinen Plagegeister abzuwehren, müssen alle Spieler ihre Karten schnell loswerden. Dabei versucht ihr, euch gegenseitig zu überbieten. Doch wer plötzlich keine stärkeren (oder gleichen) Monster mehr legen kann als der vorherige Spieler, ist gezwungen, den gesamten Ablagestapel aus der Mitte zu nehmen.

Wer es hingegen schafft, alle Monster vor den anderen loszuwerden, lässt die übrigen Mitspieler viele Goldstücke verlieren. Wer am Ende die wenigsten Goldstücke verloren hat, gewinnt die Gunst von Kin und darf sich nun „Hortbesitzer“ nennen.



SPIELVORBEREITUNGEN

- ◆ Mischt alle 96 Monster- und Drachenkarten gut (sie haben das Bild des Drachenhorts auf dem Kartenrücken).
- ◆ Legt vor jeden Spieler drei Karten nebeneinander verdeckt ab. Dann legt ihr je eine offene Karte auf jede verdeckte Karte. (Diese Karten nennt man „**Das letzte Aufgebot**“).
- ◆ Darüber hinaus erhält jeder Spieler zusätzlich noch **fünf Handkarten**. Jeder Spieler darf nun eine der eigenen offenen Karten mit einer seiner Handkarten austauschen.
- ◆ Von den übrigen Karten werden 18 Karten abgezählt und als Nachziehstapel bereit gelegt. Die restlichen Karten werden bis zur nächsten Partie nicht benötigt.
- ◆ Vor der ersten Partie muss ein **Startspieler** bestimmt werden. In den darauffolgenden Partien beginnt immer der Spieler mit den meisten verlorenen Goldmünzen. Sollte hier Gleichstand herrschen, beginnt der von ihnen, der links am nächsten zum vorherigen Startspieler sitzt.



SPIELABLAUF

Folgende allgemeine Regeln müssen beachtet werden:

- ◆ Bei Drachensachen wird nacheinander im Uhrzeigersinn gespielt.
- ◆ Besitzt ein Spieler Handkarten, dann muss er zwingend von seiner Hand spielen.
- ◆ Kann/möchte ein Spieler keine passende Karte spielen, dann muss er den gesamten ausgespielten Kartenstapel auf die Hand nehmen. Sein Zug ist damit beendet.
- ◆ Hat ein Spieler **keine Handkarten**, dann muss er **eine der Karten** aus seinem „letzten Aufgebot“ ausspielen. Sind dort nur noch verdeckte Karten vorhanden, muss der Spieler „blind“ (d.h. ohne vorher ihren tatsächlichen Kartenwert zu kennen) eine dieser Karten ausspielen.

Beachte: Passt die verdeckte Karte nicht, muss der Spieler den gesamten Kartenstapel (inkl. der Karte, die er gerade spielen wollte) auf die Hand nehmen. Sein Zug ist damit beendet.



Generelle Regeln für das Ausspielen von Karten

- ❖ Drachen-Karten dürfen im eigenen Zug immer ausgespielt werden.
- ❖ Sofern eine Karte in der Mitte liegt, muss der Spieler mindestens einen gleichen oder beliebig höheren Kartenwert ausspielen.
- ❖ Man darf die „gewählte“ passende Karte mehrfach spielen, bis maximal viermal die gleiche Karte direkt hintereinander im Kartenstapel liegt. Sollte dies der Fall sein, wird der gesamte Ablagestapel aus dem Spiel entfernt.



Beachte: Karteneffekte werden so ebenfalls entfernt. Der Spieler, der die vierte Karte gespielt hat, erhält einen Extra-Zug.

- ❖ **Vier gleiche Handkarten** können im eigenen Zug immer aus dem Spiel entfernt werden. Falls sie direkt auf den aktuellen Kartenstapel gespielt werden können, wird dieser auch entfernt. Danach ist der Spieler nochmals dran.
- ❖ Falls die letzte(n) Handkarte(n) mit offen ausliegenden Karten im eigenen „letzten Aufgebot“ übereinstimmen, dürfen diese Karten gemeinsam gespielt werden.
- ❖ Sollte der Nachziehstapel (18 Karten) aufgebraucht sein, entfallen jegliche Aktionen, die das Ziehen von Karten erfordern.
- ❖ Eine Partie endet sofort, sobald ein Spieler sein „letztes Aufgebot“ und die Handkarten komplett losgeworden ist.



DIE BESONDERHEITEN DER KARTEN



Die 3: Unterbieten

Der nachfolgende Spieler muss eine kleinere Karte als eine 3 oder eine Drachen-Karte ausspielen.



Die 4: Zwei Karten ziehen

Der nachfolgende Spieler muss **Zwei Karten** vom Nachziehstapel ziehen. Dieser Effekt kann geschoben werden, indem eine weitere 4er oder eine „Protecto“-Karte gespielt wird. Eine weitere 4er-Karte erhöht die Effektstärke zudem - also **vier, sechs,... Karten** ziehen. Wer schlussendlich Karten zieht, ist natürlich noch normal am Zug und muss eine Karte ausspielen. Auch hier zählt die „4 gleiche Karten“-Regel.

Hausregel: Hat ein Spieler nur verdeckte Karten vor sich liegen, darf er eine Karte blind ziehen und spielen, um zu versuchen den Effekt weiterzuleiten. Wenn die Karte nicht passt, muss er jedoch die Karten ziehen und ggf. den Stapel aufnehmen.



Die 5: Aussetzen

Der nachfolgende Spieler muss aussetzen. Mehrere gleichzeitig gespielte 5en lassen die entsprechende Anzahl an nachfolgenden Spielern aussetzen. Wenn man eine Protecto-Drachenkarte spielt, schiebt man das Aussetzen an den nächsten Spieler weiter.

Hausregel: Wer aussetzen müsste, darf ebenfalls eine bzw. mehrere 5en ausspielen. Dies muss jedoch geschehen, bevor der eigentliche Spieler, der nun am Zug wäre, weiter ausgespielt hat. Zusätzliche 5en schieben das Aussetzen entsprechend weiter. Sollte dabei der Kartenstapel entfernt werden, weil vier 5en aufeinander liegen, hat der Spieler, der die vierte 5 gelegt hat, einen Extra-Zug.





Die 6: Drachen Verboten

Der nachfolgende Spieler darf auf die 6 keine Drachen-Karten ausspielen. Damit bleibt ihm nur noch die Möglichkeit diesen Zahlenwert zu überbieten oder eine weitere 6 zu spielen.

Die Drachenkarten

Die Drachenkarten stellen besondere Schutzkarten dar, um die Monster abzuwehren. Es können auch mehrere Drachenkarten aufeinander gelegt werden.



Beachte: Eine Drachenkarte  darf nie auf eine 6  gespielt werden. Eine 9  darf nie auf eine Drachenkarte  folgen!



Null: Kartenstapel auf Null gesetzt

Mit dem Ausspielen dieser Karte wird der aktuelle Kartenstapel auf Null gesetzt. Der nachfolgende Spieler darf jede Karte, außer einer 9, spielen.



Extermino: Kartenstapel entfernen

Mit dem Ausspielen dieser Karte wird der aktuelle Kartenstapel komplett aus dem Spiel entfernt und der Spieler erhält einen Extra-Zug.





Protecto: Situation weiterschieben

Mit dem Ausspielen dieser Karte wird die aktuelle Situation an den nächsten Spieler weitergeschoben. Das bedeutet der nachfolgende Spieler wird mit allem konfrontiert, was dem Vordermann drohte.

Hausregel: Wenn mehrere Protecto-Karten gespielt werden, wird der Effekt an den nächsten, übernächsten usw. Spieler weitergegeben. Hier darf dann nicht zwischengeworfen werden.

Beispiel: Ein Spieler müsste eine 9 überbieten und kann dies nicht. Er spielt eine Protecto-Karte und gibt das Problem einfach an den nächsten Spieler in Spielrichtung weiter. Dieser kann nun zusätzlich auch keine 9 mehr spielen, da eine 9 nie auf Drachenkarten folgen darf. Knifflig! Hier hilft nur noch eine Drachenkarte.



ENDE EIDER PARTIE

Eine Partie endet, sobald ein Spieler alle vor sich liegenden Karten gespielt und keine Handkarten mehr hat.

Alle zählen die Goldstück-Symbole auf ihren Handkarten und die ihres „letzten Aufgebotes“. Jedes Goldstück auf einer sichtbaren Kartenrückseite muss mitgezählt werden. Pro Partie kann ein Mitspieler jedoch **nur maximal 10 Goldstücke** verlieren.



SPIELLENDE „DER HORT IST VERLOREN“

Drachensachen spielt ihr über mehrere Partien bis einem Spieler **21 Goldstücke** oder mehr entwendet wurden.

Der Spieler, der die wenigsten Goldmünzen verloren hat, gewinnt.



Bei Gleichstand wird eine weitere Partie gespielt.



ZUSATZREGELN

Um das Spiel für fortgeschrittene Spieler interessant zu halten, gibt es hier ein paar Zusatzregeln für Flüche und Fertigkeiten. Entscheidet selbst, welche ihr davon verwenden wollt. Erlaubt ist, was euch Spaß macht!

FLÜCHE

Der Gewinner einer Partie (also der Spieler, der sie beendet hat), muss eine Fluchkarte ziehen. Diese zeigt eine neue Startbedingung, die nur für diesen Spieler gilt.



Fluch: Monsterplage

Anstelle der üblichen **fünf Handkarten**, erhältst du die angegebene Anzahl Handkarten zu Beginn der Partie.



Fluch: Unwissenheit

Anstelle der üblichen **drei verdeckten** und **offenen Karten** im „letzten Aufgebot“, musst du die angegebene Anzahl vor dir offen/verdeckt auslegen, wie auf der Fluchkarte angegeben.

Beachte: Man darf nur eine offenliegende Karte zu Beginn mit einer Handkarte tauschen. Außerdem muss die Ausspielreihenfolge stets beibehalten werden: Handkarte -> offene Karte -> verdeckte Karte.



Fluch: Chaos

Alle Spieler ziehen eine Fluchkarte und befolgen deren Anweisung. Anstatt nur mit 18 Karten im Nachziehstapel zu spielen, werden alle übrigen Karten in den Nachziehstapel gemischt.

FERTIGKEITEN

Immer, wenn eine Partie beendet wurde, wird eine neue, für alle gültige, Fertigkeit ins Spiel gebracht. Sie verändert manche Karten und gibt ganz neue Möglichkeiten.



Null: Flucht nach vorn

Beim Auspielen einer Null-Karte ist der aktive Spieler weiter am Zug. Er muss eine weitere Karte spielen, **außer** die 0 war seine letzte Karte.



Alle Drachen: Monsterneid

Beim Auspielen einer oder mehrerer Drachenkarte(n) muss der aktive Spieler eine Karte vom Stapel nachziehen. Wenn es keine Karten im Nachziehstapel mehr gibt, muss auch keine mehr nachgezogen werden.



Die 1: Klein aber Oho!

Eine 1 darf auf eine 9 gespielt werden.



Die 2: Monsterball

Beim Auspielen einer 2 muss ein Mitspieler, der vom aktiven Spieler ausgesucht wurde, eine **zufällige Handkarte** des aktiven Spielers auf seine Hand nehmen.





Die 7: Richtungswechsel

Beim Ausspielen einer 7 kann nun die Richtung gewechselt werden und der vorherige Spieler ist wieder an der Reihe. Beim Spiel zu zweit ist man also sofort wieder dran.



Die 8: Goldene Federn

Jede eigene 8 am Ende der Partie bringt dem jeweiligen Spieler ein Goldstück zurück anstatt eins zu kosten.



Die 9: Offene Geheimnisse

Beim Ausspielen einer 9 muss der aktive Spieler eine offene Karte aus einem beliebigen „letzten Aufgebot“ auf die Hand nehmen. Wenn es keine offene Karte in einem „letzten Aufgebot“ gibt, muss auch keine aufgenommen werden.





Beispiel: So spielt man!



David, Caro, Peter und **Stefanie** spielen eine Partie **Drachensachen**.

Caro fängt an und spielt aus ihren Handkarten eine „2“. **Peter** könnte nun eine „2“ oder höher spielen, oder eine beliebige Drachenkarte benutzen. Er entscheidet sich für eine „3“ und fordert damit von **Stefanie** nun eine niedrigere Karte ein. **Stefanie** kann dies locker mit einer „1“ bedienen. **David** kommt an die Reihe und spielt eine „4“. Dadurch müsste **Caro** zwei Karten ziehen, sie erhöht aber gleich um zwei weitere „4er“. Da nun drei „4en“ in der Mitte liegen, müsste **Peter** sechs Karten ziehen.

Falls **Peter** ebenfalls eine 4 ausspielen würde, lägen vier gleiche Karten aufeinander. Dadurch würde ihr Effekt verpuffen, die Karten würden entfernt und **Peter** hätte einen Extrazug. Leider besitzt **Peter** aber keine „4“. Dennoch umgeht er das Kartenziehen, indem er eine Protecto-Drachenkarte spielt, die das Problem einfach an **Stefanie** weiterschiebt. **Stefanie** könnte nun ebenfalls eine Drachenkarte spielen. Sie spielt stattdessen aber eine weitere „4“. Die Karten werden diesmal nicht abgeräumt, da sie von einer Drachenkarte unterbrochen wurden. **David** ist wieder dran und muss nun **acht Karten** ziehen! Er zieht alle acht Karten und muss nun trotzdem bedienen. Zum Glück hat er genügend höhere Karten und spielt eine „6“.

Caro darf nun keine Drachenkarte spielen und muss mindestens eine „6“ legen. Ihr Plan, den Stapel mit einer Extermino-Drachenkarte abzuräumen, klappt somit nicht und da sie keine „6“ oder höher hat, nimmt sie alle Karten des Stapels auf ihre Hand.

Peter lacht freudig und darf nun eine beliebige Karte auf den leeren Ablagestapel legen. Seine letzte Handkarte ist eine „7“ und da in seinem letzten Aufgebot auch eine „7“ offen liegt, spielt er diese gleich mit. **Stefanie** hat zwei „7en“ auf der Hand und kann diese nun direkt ausspielen. Es liegen jetzt vier gleiche Karten aufeinander. Der Stapel wird abgeräumt und **Stefanie** darf gleich noch mal. Sie legt direkt eine „9“. **David** hat keine „9“ und behilft sich mit einer Protecto-Drachenkarte. **Caro** müsste immer noch eine „9“ oder höher spielen, aber die Drachenkarte erlaubt das Legen von „9en“ nicht. Knifflig! Zum Glück hat sie noch eine Extermino-Dachenkarte und räumt den Stapel kurzerhand ab. Wie diese Partie letztendlich ausging werden wir nie erfahren, aber ihr solltet nun bestens Bescheid wissen, wie man Drachensachen spielt. Wir wünschen euch viel Spaß!

