

Dragon Castle - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkt. Ablauf eines Zuges:

- ◆ Du **MUSST** 1 der i.d.R. 3 möglichen Aktionen ausführen.

1) Nimm 1 beliebigen verfügbaren* Spielstein aus oberster Etage der Burg.
Erst danach entscheidest Du Dich für a / b / c:

a) Spielstein-Paar:

- ◆ Nimm einen weiteren verfügbaren* Spielstein aus einer beliebigen Etage der Burg. Dieser Spielstein muss identisch sein zum 1. genommenen Stein.

b) Spielstein und Schrein:

- ◆ Nimm 1 SCHREIN aus dem allg. Vorrat und lege ihn in Deinen Vorrat.

c) Spielstein abwerfen:

- ◆ WIRF den zuvor genommenen Spielstein ab UND nimm Dir 1 SP. Abgeworfene Steine bleiben verdeckt neben Deinem Gebiets-Tableau liegen.

2) ALLE Steine, die Du in a) oder b) genommen hast, musst Du an beliebigen Stellen OFFEN auf Dein Gebiets-Tableau EINSETZEN, d.h., aber nur auf:

➔ LEERE Felder und / oder

➔ VERDECKTE Spielsteine (nicht auf Schreine)

} Du darfst im Spielverlauf Stapel mit beliebig vielen Etagen bauen.

3) Sollten nun mind. 4 Spielsteine der selben Art aneinander angrenzen (diagonal gilt nicht), müssen diese Steine ZUSAMMENGEFÜHRT werden.

Es gibt 6 Arten bzw. 6 Farben: gelb / grün / rot / blau / schwarz / lila.
Die Steine dürfen auf verschiedenen Ebenen liegen und auch unterschiedliche Werte (z.B. 3 Kreise) oder Symbole haben.
Zusammenführen = Spielsteine auf "verdeckte Seite oben" umdrehen.

Je nach Anzahl der Spielsteine erhältst Du folgende Siegpunkte:

Anzahl Steine:	4	5	6	7	8	weitere
Siegpunkte:	2	3	5	6	8	je +1

*verfügbar = mind. 1 lange Kante des Spielsteins muss freiliegen

- ◆ Hast Du bei einer Zusammenführung mind. 1 Schrein in Deinem Vorrat, DARFST Du auf 1 / mehreren der gerade zusammengeführten Spielsteine 1 - 2 SCHREINE errichten. Auf einem Spielstein darf max. 1 Schrein stehen.

a. Sind es Kasten-Spielsteine (gelb / grün / rot) = 1 Schrein.

b. Sind es Spezial-Spielsteine (blau / schwarz / lila) = 2 Schreine.

➔ Wenn Du 1 Satz Drachen (LILA) zusammengeführt hast: 1 SP extra.

- SPIEL- ENDE:**
- ◆ Hat die Drachenburg zu Beginn des Zugs irgendeines Spielers nur noch Spielsteine in der untersten Ebene, wird für alle Spieler nun eine 4. Aktion möglich: "Den Drachen herbeirufen". Gibt es später keinen Spielstein mehr in der Drachenburg, MUSS der Drache herbeigerufen werden.

d) Drachen herbeirufen:

- ◆ Man nimmt das Plättchen von der Zeitleiste ganz rechts. Wird dadurch das Ausrufezeichen sichtbar, wird nur noch die laufende Runde zu Ende gespielt.
- ◆ Die Spieler dürfen weiterhin Aktion "Drachen herbeirufen" wählen, also ein Zeitleistenplättchen ziehen.

- ◆ Hat der letzte Spieler seinen Zug gemacht, wird abgerechnet:

- ➔
- Jeder Spieler zählt nun seine gesammelten SP zusammen,
 - Dazu kommen SP für Schreine: 1 / 2 / 3 SP auf 1. / 2. / 3.-x. Etage.
 - Zeitplättchen sind jeweils 2 SP wert.
 - Die Drachenkarte (erweit. Spiel) bringt bei Erfüllung Bonuspunkte.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit den meisten Spielstein-Stapeln mit einem verdeckten Stein oben drauf ist im Vorteil.

Weiter Patt: Beteiligter mit mehr Schreinen in seinem Gebiet führt.

JEDERZEIT in Deinem Zug DARFST Du 1-mal 1 **Geisternacht aktivieren**.

Diese Aktion ist zusätzlich während Deines Zuges möglich.

➔ WIRF entweder 1 offen liegenden Spielstein aus Deinem Gebiet ab ODER WIRF 1 Schrein aus Deinem Schrein-Vorrat ab.

Der Effekt der Geisternacht muß nach Abwurf definitiv genutzt werden!

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.04.18

DRAGON CASTLE

Steine: je 24 in rot/gelb/grün, je 16 in blau/schwarz, 12 in lila.

Zusätzlich zur regulären Aktion gilt:

- ◆ Jederzeit im eigenen Zug DARFST Du 1-mal eine Geistermacht aktivieren, also 1 offen liegenden Stein vom eigenen Tableau abwerfen ODER 1 Schrein aus eigenem Vorrat abwerfen.
- ◆ Du MUSST den Effekt der Geistermacht nutzen!

1) 1 Aktion machen (Pflicht):

Nimm 1 verfügbaren* Stein aus oberster Etage der Burg.
Erst danach entscheidest Du Dich für a / b / c:

- a) Nimm noch 1 weiteren Stein aus beliebiger Etage, der aber genau identisch zum zuerst genommenen Stein ist.
- b) Nimm 1 Schrein vom allgemeinen Vorrat.
- c) Wirf den genommenen Stein ab und erhalte 1 SP.

2) Genommene Steine aus a / b legst Du OFFEN auf beliebige LEERE Felder und/oder VERDECKTE Steine Deines Tableaus. Die Höhe der Stapel ist unbegrenzt.

3) 4 - x Spielsteine selber Art (Farbe) grenzen an (Etage egal). Diagonal gilt nicht. Du musst nun werten und umdrehen.

Steine	4	5	6	7	8	weitere
SP	2	3	5	6	8	je +1

Du darfst 1 - 2 Schreine auf gerade umgedrehte Steine legen.
Art gelb / grün / rot = 1 Schrein, sonst 2 Schreine.
Wurde LILA gewertet, gibt es 1 SP extra.

Spielende:

Hat ein Spieler zu Zugbeginn nur noch die unterste Ebene der Burg zur Verfügung, darf er statt a / b / c auch Aktion d) wählen .

d) Nimm 1 Plättchen rechts von der Zeitleiste.

Taucht nun "!" auf, wird laufende Runde nur noch beendet.
Danach erfolgt die Endwertung:

Zu gesammelten SP kommen je platziertem Schrein 1 - 3 SP dazu (je nach Höhe) und je Zeitleistenplättchen 2 SP.

Ggf. bringt die Drachenkarte noch SP.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

**verfügbar = mind. 1 lange Kante des Spielsteins muss freiliegen*

DRAGON CASTLE

Steine: je 24 in rot/gelb/grün, je 16 in blau/schwarz, 12 in lila.

Zusätzlich zur regulären Aktion gilt:

- ◆ Jederzeit im eigenen Zug DARFST Du 1-mal eine Geistermacht aktivieren, also 1 offen liegenden Stein vom eigenen Tableau abwerfen ODER 1 Schrein aus eigenem Vorrat abwerfen.
- ◆ Du MUSST den Effekt der Geistermacht nutzen!

1) 1 Aktion machen (Pflicht):

Nimm 1 verfügbaren* Stein aus oberster Etage der Burg.
Erst danach entscheidest Du Dich für a / b / c:

- a) Nimm noch 1 weiteren Stein aus beliebiger Etage, der aber genau identisch zum zuerst genommenen Stein ist.
- b) Nimm 1 Schrein vom allgemeinen Vorrat.
- c) Wirf den genommenen Stein ab und erhalte 1 SP.

2) Genommene Steine aus a / b legst Du OFFEN auf beliebige LEERE Felder und/oder VERDECKTE Steine Deines Tableaus. Die Höhe der Stapel ist unbegrenzt.

3) 4 - x Spielsteine selber Art (Farbe) grenzen an (Etage egal). Diagonal gilt nicht. Du musst nun werten und umdrehen.

Steine	4	5	6	7	8	weitere
SP	2	3	5	6	8	je +1

Du darfst 1 - 2 Schreine auf gerade umgedrehte Steine legen.
Art gelb / grün / rot = 1 Schrein, sonst 2 Schreine.
Wurde LILA gewertet, gibt es 1 SP extra.

Spielende:

Hat ein Spieler zu Zugbeginn nur noch die unterste Ebene der Burg zur Verfügung, darf er statt a / b / c auch Aktion d) wählen .

d) Nimm 1 Plättchen rechts von der Zeitleiste.

Taucht nun "!" auf, wird laufende Runde nur noch beendet.
Danach erfolgt die Endwertung:

Zu gesammelten SP kommen je platziertem Schrein 1 - 3 SP dazu (je nach Höhe) und je Zeitleistenplättchen 2 SP.

Ggf. bringt die Drachenkarte noch SP.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

**verfügbar = mind. 1 lange Kante des Spielsteins muss freiliegen*