

Space Dragons - KSR

Es gibt 80 Crew-Karten, von 1 - 80 nummeriert und 20 Drachen-Karten (Rückseite: Raumschiff) in den Werten 8 - 12. Mischt die Crew-Karten und teilt verdeckt 9 Karten an jeden Spieler aus, die diese verdeckt auf die Hand nehmen. Rest = Vorrats-Stapel. Mischt die Drachen-Karten und legt 7 davon verdeckt (Drachenhort) neben den Vorrats-Stapel. Deckt die oberste Karte auf. Von den restlichen Drachen erhält jeder Spieler 1 Karte mit der Rückseite (Raumschiff) nach oben. Übrige Drachen werden nicht benötigt. Legt die 3 Wertungs-Karten (Seite A bzw. B, nach Lust und Laune) in die Mitte, bestimmt einen vorläufigen Startspieler. **SPIEL-ABLAUF:**

I. CREW

Jeder Spieler wählt von seiner Hand 1 Crew-Karte aus und legt diese verdeckt vor sich ab.

ANHEUERN:

Draftern ...

Hat das jeder gemacht, reicht man seine Handkarten nach links weiter. Es wird so oft je 1 Karte gewählt und gedraftert, bis jeder Spieler 9 verdeckte Crew-Karten vor sich liegen hat. Bereits vor einem liegende Karten darf man jederzeit ansehen. Zum Schluß nimmt jeder Spieler die Karten vor sich auf die Hand.

II. DRACHEN-

JAGD:

Ausspielen

Der Startspieler wählt 1 seiner Crew-Karten und legt sie OFFEN vor sich. Im Uhrzeigersinn handelt jeder Mitspieler genauso. *Gespielte Crew-Karten legt man überlappend vor sich, oberer Bereich mit Wertungs-/Ausspiel-Symbolen bleibt sichtbar.*

AUSSPIEL-EFFEKTE (zwischen den Kartenzahlen) werden sofort nach dem Ausspielen ausgeführt, außer FADENKREUZ.

Ausspiel-Effekte:



SCHILD: Nimm je Schild-Symbol 1 Crew-Karte vom verdeckten Vorratsstapel und lege sie mit Rückseite nach oben QUER unter Dein Raumschiff, so dass der Schild links davon sichtbar ist.

Ein Schild schützt nur vor zukünftigen Schäden und wird dabei jeweils entfernt, wenn ein Schaden vorkommt.



SCHADEN: Entferne je Schaden-Symbol 1 Schild, der unter Deinem Raumschiff liegt.

Geht das nicht, nimm je Schaden-Symbol 1 Crew-Karte vom verdeckten Vorratsstapel und lege sie mit Rückseite nach oben QUER unter Dein Raumschiff, so dass der Schaden rechts davon sichtbar ist.



WERKZEUG: Entferne je Werkzeug-Symbol 1 Schaden, der unter Deinem Raumschiff liegt (soweit möglich).



FADENKREUZ: Nachdem jeder Spieler 1 Karte gespielt und deren Effekte ausgeführt hat, geht die ausliegende Drachen-Karte an den Spieler mit der **höchsten Zahl** auf seiner aktuellen **Crew-Karte**.

Der Drache wird offen neben den eigenen Crew-Stapel gelegt.

→ Jedes Fadenkreuz, das in dieser Runde von den Mitspielern gespielt wurde, entfernt 1 Schild beim Drachen-Gewinner.

→ Jedes fehlende Schild bringt diesem 1 weitere umgedrehte Crew-Karte mit Schaden-Symbol unter sein Raumschiff ein.

→ Der Drachen-Gewinner deckt den nächsten Drachen auf und wird neuer Startspieler. **Eine neue Drachenjagd beginnt.**

weiter geht's

Spiel- Nachdem 7 Handkarten von jedem Spieler ausgespielt wurden, endet das Spiel. Die 2 restlichen Handkarten spielen keine Rolle.

Ende: Ermittelt, wer Siegpunkte durch **Wertungskarten** erhält / verliert: für Wissenschaft (blau), Stimmung (grün), Kriminalität (grau).

Addiert dafür alle entspr. Symbole auf vor Euch liegenden Crew- und Drachenkarten. Patt: Jeder Beteiligte erhält SP seines Ranges.

Verrechnet Plus- und Minuspunkte aller vor Euch liegenden Karten und ggf. von Schilden und Schäden..

Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Drachen siegt. Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.08.21