

Von Drachen und Schafen - KSR (Version: 2 Spieler)

Seine Karten hält man mit der Schafseite nach hinten auf der Hand.

Ablauf eines Zuges:

1 - Karten ziehen:

- ◆ Hast Du <4 Handkarten, ziehe 3 Karten von der Weide und/oder vom Ziehstapel. Andernfalls ziehe nur 2 Karten.
- ◆ Die Weide nach Entnahme jeder Karte sofort wieder auffüllen.
- ◆ Erst nach Ziehen der 2 Karten darfst Du die Vorderseiten ansehen.

2 - Bis zu 2 Karten ausspielen*:

Reihenfolge a/b ist beliebig

- ◆ Der Spieler darf sowohl a) als auch b) je genau 1mal wählen.

a) **Genau einen Schatz oder genau eine Höhle auslegen:**

SCHATZ: Er bringt 1 - 8 Siegpunkte (oben links) zum Spielende.

Es sind bestimmte (Farbe) bzw. beliebige Schafe abzugeben.

HÖHLE: Sie kostet keine Schafe.

Man darf nicht mehrere Höhlen der selben Farbe auslegen.

Es können bei jedem Spieler max. 5 Höhlen ausliegen.

Zusatzpunkte gibt es, wenn dazu farblich zu Höhlen passende Schätze ausliegen: 1, 2, 3, 4+ Schätze = 1, 3, 6, 10 Siegpunkte.

Höhlen seitlich versetzt unter passenden Schätzen auslegen.

b) **Genau eine Aktionskarte spielen:**

Aber: Der Zauberer wird zusammen mit einer Aktionskarte gespielt.

Bei Ausspiel gegen einen Mitspieler die Karte vor diesen legen.

Nach Abwehr durch Drachen kommen beide Karten auf Ablage.

Die Karte wird sonst auf jeden Fall auf den Ablagestapel gelegt.

- ▼ Limit: Max. 10 Handkarten behalten. Überzählige Karten offen
- (mit der Schafseite nach unten) auf den Ablagestapel legen.

Rundenende: Wurde in der Runde keine einzige Karte von der Weide gewählt, werden alle Weidekarten ersetzt. Allerdings müssen alle Spieler dazu ihr OK geben.

Spielende: Liegt vor einem Spieler seine 10. Schatzkarte aus, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Dann addiert jeder seine Schatzwerte und Punkte aus Höhlen.
Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinn(t)en.

*Spielt man den Zauberer, zählt die extra Aktionskarte nicht mit.
Dieses Detail wurde beim Kosmos-Verlag nachgefragt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Von Drachen und Schafen - KSR (Version: 3 - 4 Spieler)

Seine Karten hält man mit der Schafseite nach hinten auf der Hand.

Ablauf eines Zuges:

1 - Karten ziehen:

- ◆ Ziehe 3 Karten von der Weide und/oder vom Ziehstapel.
- ◆ Die Weide nach Entnahme jeder Karte sofort wieder auffüllen.
- ◆ Erst nach Ziehen der 3 Karten darfst Du die Vorderseiten ansehen.

2 - Bis zu 2 Karten ausspielen*:

Reihenfolge a/b ist beliebig

- ◆ Der Spieler darf sowohl a) als auch b) je genau 1mal wählen.

a) **Genau einen Schatz oder genau eine Höhle auslegen:**

SCHATZ: Er bringt 1 - 8 Siegpunkte (oben links) zum Spielende.

Es sind bestimmte (Farbe) bzw. beliebige Schafe abzugeben.

HÖHLE: Sie kostet keine Schafe.

Man darf nicht mehrere Höhlen der selben Farbe auslegen.

Auslegelimit je Spieler: zu dritt 3 Höhlen, zu viert 2 Höhlen

Zusatzpunkte gibt es, wenn dazu farblich zu Höhlen passende Schätze ausliegen: 1, 2, 3, 4+ Schätze = 1, 3, 6, 10 Siegpunkte.

Höhlen seitlich versetzt unter passenden Schätzen auslegen.

b) **Genau eine Aktionskarte spielen:**

Aber: Der Zauberer wird zusammen mit einer Aktionskarte gespielt.

Bei Ausspiel gegen einen Mitspieler die Karte vor diesen legen.

Nach Abwehr durch Drachen kommen beide Karten auf Ablage.

Die Karte wird sonst auf jeden Fall auf den Ablagestapel gelegt.

- ▼ Limit: Max. 10 Handkarten behalten. Überzählige Karten offen
- (mit der Schafseite nach unten) auf den Ablagestapel legen.

Rundenende: Wurde in der Runde keine einzige Karte von der Weide gewählt, werden alle Weidekarten ersetzt. Allerdings müssen alle Spieler dazu ihr OK geben.

Spielende: Liegt vor einem Spieler seine 9. Schatzkarte (zu dritt) bzw. 8. (zu viert) aus, wird lfd. Runde noch beendet. Dann addiert jeder seine Schatzwerte und Punkte aus Höhlen.
Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinn(t)en.

*Spielt man den Zauberer, zählt die extra Aktionskarte nicht mit.
Dieses Detail wurde beim Kosmos-Verlag nachgefragt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de