

Reiner Knizia

SCHATZ DER DRACHEN

Wer ergattert die meisten dinge aus der drachenhöhle?

Spieler: 2-5, Alter: ab 5 Jahren, Dauer: ca. 15 Minuten

Spielidee

Schatzkisten, Diamanten, Roboter und viel Spielzeug haben die kleinen Drachen im Lauf der Zeit in ihrer Höhle versteckt.

Um diese Schätze zu entdecken, braucht ihr nur die Kacheln auf dem Höhlenboden umdrehen und könnt mitnehmen, was ihr findet. Aber nur, wenn nicht plötzlich ein kleiner Drache auftaucht oder eine Spinne euch verjagt. Sonst ist alles erst mal wieder futsch.

Wer sich am besten merken kann, wo sich die kleinen Drachen verstecken und wo die Schätze und Diamanten liegen, hat die besten Aussichten, zu gewinnen.

Spielmaterial

1 Spielregel

49 Bodenkacheln (= Spielkärtchen) in 4 Gruppen:

- 26 Schätze: 12 Spielsachen (4 Bälle, 4 Lokomotiven und 4 Puppen), 6 Roboter, 8 Schatzkisten
- 8 Diamant
- 12 kleine Drachen
- 3 Spinnen



Vorbereitungen

Alle Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt zu einem Quadrat aus 7 Reihen mit jeweils 7 Kärtchen ausgelegt.

Kurzbeschreibung

Wer an der Reihe ist, deckt ein Kärtchen nach dem anderen auf. Er darf aufhören, wann er will (solange er seinen Zug noch nicht verloren hat) und kann dann passende Kombinationen der umgedrehten Kärtchen an sich nehmen und behalten.

Deckt der Spieler aber während seines Zuges eine Spinne auf oder einen Drachen zusammen mit Schätzen, dann muss er alle Kärtchen wieder umdrehen und geht diesmal leer aus.

Alle Spieler müssen sich also gut merken, wo die verschiedenen Karten liegen, um möglichst viele Kärtchen einsammeln zu können.

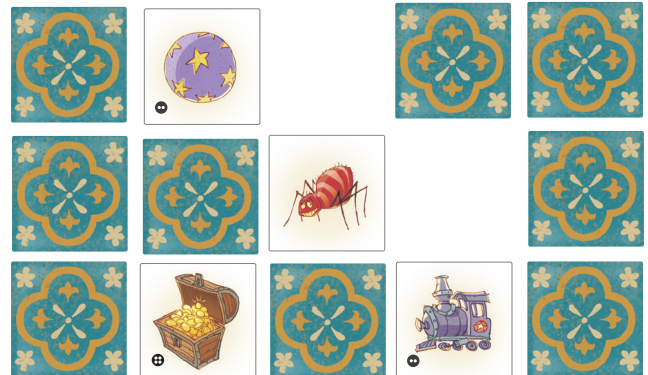
So wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, deckt ein Kärtchen nach dem anderen auf und legt es offen wieder auf seinen Platz, solange, bis er selber aufhören möchte oder aber der Zug durch eine unpassende Karte verloren geht:

Spinne

Wenn ihr eine Spinne aufdeckt, dann müsst ihr euren Zug sofort beenden und alle aufgedeckten Karten einschließlich der Spinne wieder umdrehen. Dabei könnt ihr die Spinne auch an einen anderen Platz im Quadrat legen.



Die aufgedeckte Spinne beendet den Zug sofort! Alle aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht. Die Spinnenkarte darf aber auf einen anderen freien Platz gelegt werden – wenn der Spieler das möchte.

Schätze und Drachen

Wenn ihr schon einen Roboter, eine Schatzkiste oder ein Spielzeug aufgedeckt habt und dann einen Drachen findet (oder umgekehrt), ist euer Zug ebenfalls verloren und ihr müsst alle aufgedeckten Kärtchen wieder umdrehen.



Nur wenn ihr euren Zug freiwillig beendet habt, dürft ihr die bis dahin aufgedeckten Kärtchen nehmen – aber auch nur dann, wenn ihr die richtige Anzahl der verschiedenen Bilder aufgedeckt habt (siehe Kärtchen nehmen). Die verbleibenden Kärtchen werden wieder umgedreht.

Hat ein Spieler nach seinem Zug seine Kärtchen genommen bzw. wieder umgedreht, kommt der nächste an der Reihe.

Kärtchen nehmen

Diamant und Drachen dürft ihr einzeln an euch nehmen. Wenn ihr also nur Ringe oder/und Drachen aufgedeckt habt, bekommt ihr alle aufgedeckten Kärtchen.

Spielsachen bekommt ihr nur als Paare, also wenn ihr 2 oder 4 gleiche (z. B. 2 Bälle oder 4 Puppen) während des Zuges aufgedeckt habt. Einzelne Kärtchen müssen liegen bleiben und wieder umgedreht werden, ebenso bei 3 gleichen Spielsachen die dritte Karte.

Kerzenleuchter dürft ihr nur als Drillinge nehmen, also wenn ihr 3 davon gleichzeitig aufgedeckt habt. Sind es weniger, müsst ihr die Kärtchen wieder umdrehen, ebenso einen vierten oder fünften Roboter. Bei 6 Roboter bekommt ihr alle.

Schatzkisten dürft ihr nur als Vierlinge nehmen, also wenn ihr 4 davon gleichzeitig aufgedeckt habt. Sind es weniger, müsst ihr sie wieder umdrehen, ebenso eine fünfte, sechste und siebte Schatzkiste. Habt ihr alle 8 Schatzkisten aufgedeckt, dürft ihr alle nehmen.

(Die weißen Augen in den schwarzen Punkten auf den Kärtchen geben als kleine Hilfe die Anzahl der benötigten Kärtchen an.)

Am (freiwilligen) Ende eures Zuges dürft ihr also von den Spielsachen, Roboter und Schatzkisten alle vollständigen Kombinationen nehmen, außerdem alle aufgedeckten Diamant – sie passen sowohl zu den Drachen als auch zu den Schätzen.

Beispiel: Ihr habt 2 Bälle, 4 Kerzenleuchter, eine Puppe und 2 Diamanten aufgedeckt. Wenn Ihr jetzt euren Zug beendet, dürft Ihr die 2 Bälle, 3 Kerzenleuchter und die beiden Diamanten nehmen. Macht ihr aber weiter und deckt einen Drachen auf, müsst ihr alle aufgedeckten Kärtchen wieder umdrehen.

Ende des Spiels und Gewinner

Wenn nur noch 3 Kärtchen – die Spinnen – im Quadrat liegen, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Drachen in seinem Stapel gesammelt hat, bekommt die drei Spinnen-Kärtchen noch dazu.

Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viele Drachen, bleiben die Spinnen liegen und werden nicht mitgezählt. Wer die meisten Kärtchen, also den höchsten Kärtchenstapel hat, gewinnt das Spiel.

