

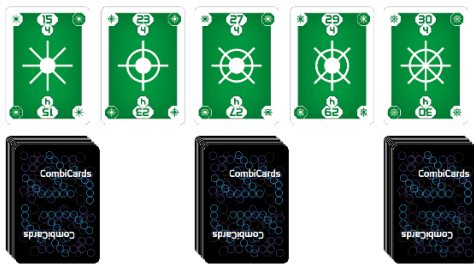
Fütter den Drachen

In diesem herausfordernden Kartenspiel geht es darum, den hungrigen Drachen schneller zu füttern als deine Gegner es können. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel. Bist du bereit den Drachen zu füttern?

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr Spieler

Benötigte Materialien: Für jeden Spieler ein 32-Kartendeck.
Zettel mit Stift.

Ziel des Spiels: Das Ziel des Spiels ist es, schneller als die Gegner die fünf Kartenstapel in der Fressreihe abzulegen. Der Spieler, der mit seinen Stapeln die meisten Punkte erzielt, gewinnt.



Aufbau:

Jeder Spieler erhält ein Kartendeck und sortiert die Karten nach Rang, um vier Stapel mit den Rängen 1, 2, 3 und 4 zu bilden. Die Joker aller Spieler werden in die Mitte gelegt und repräsentieren den Drachen, der gefüttert werden muss. Die Karte mit Rang 5 wird nicht benötigt. Die Karten werden in zwei Reihen vor jedem Spieler platziert: In der oberen Reihe liegen offen die Rang-4-Karten nebeneinander (insgesamt 5 Karten). Darunter befinden sich die Stapel mit den verdeckten Karten der Ränge 3, 2 und 1. Zwischen den Reihen gibt es Lücken für die Ablagestapel.

Spielablauf:

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine von zwei Aktionen ausführen:

- Eine verdeckte Karte ziehen und sie entweder auf den passenden Futterstapel oder den entsprechenden Ablagestapel legen.
- Später im Spiel kann ein Ablagestapel gemischt und als verdeckter Stapel bereitgestellt werden, falls ein Stapel keine Karten mehr hat.

Wenn ein Futterstapel vollständig ist, wird er dem Drachen als nächste Mahlzeit präsentiert. Futterstapel, die näher am Maul des Drachen liegen, bringen später mehr Punkte ein.

Spielmechaniken:

Zu Beginn liegen bei jedem Spieler nur die Rang-4-Karten aus. Wenn ein Spieler eine Rang-3-Karte zieht, legt er sie mit einem Symbol weniger auf eine Rang-4-Karte.

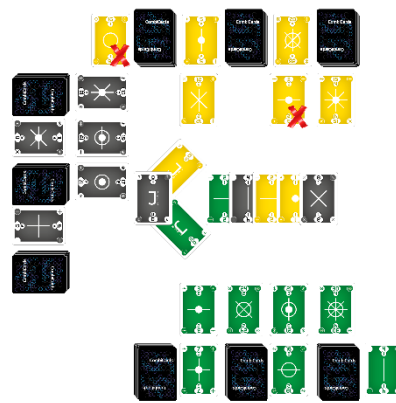
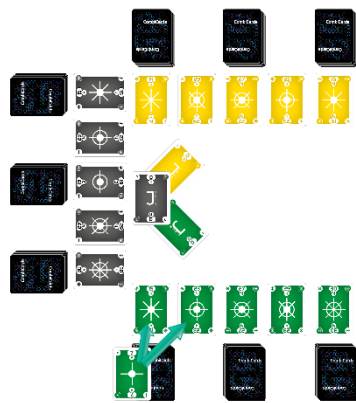
Die Regel "Symbol weniger" bedeutet, dass die Karte mit Rang 3 alle Symbole enthält, die auch die Rang-4-Karte enthält, jedoch mit einem Symbol weniger. Dies gilt auch für alle weiteren Ränge.

Spieler müssen stets entscheiden, von welchem Rang-Stapel sie ziehen möchten. Sie können entweder den sicheren Weg gehen und zunächst viele Rang-3-Karten auslegen oder frühzeitig damit beginnen, Rang-2- und Rang-1-Karten zu ziehen, um möglicherweise früher zu füttern. Spieler, die frühzeitig Rang-2- oder Rang-1-Karten ziehen, riskieren jedoch viele Karten an den Ablagestapel zu verlieren, da die Karten nicht passen könnten. Wer zu viel Zeit mit Rang-3-Karten verbringt, läuft Gefahr, am Ende zu wenige Punkte zu erzielen.

Um fünf Futterstapel beim Drachen abgeben zu können, muss sichergestellt werden, dass am Ende jedes Stapels ein anderes einzelnes Symbol erscheint. Spieler müssen daher darauf achten, sich nicht zu verbauen.

Wenn man eine Karte mit weniger Symbolen auf eine andere legt, muss man darauf achten, dass das gewünschte Symbol (von der eigenen Farbe) noch nicht beim Drachen liegt und dass jeder Stapel auf ein anderes Symbol hinarbeitet.

Wenn ein Spieler durch Verbauen nicht alle Futterstapel fertigstellen kann, muss er warten, bis ein anderer Spieler das Spiel beendet hat.



Ende des Spiels:

Sobald ein Spieler alle seine fünf Futterstapel abgearbeitet hat, endet das Spiel.

Zur Punkteermittlung ist es ratsam, Zettel und Stift zu verwenden, auf denen die Namen der Spieler und ihre Punkte notiert werden. Die Punktezahl beginnt beim zuletzt ausgelegten Stapel mit dem Wert 1 und erhöht sich für jeden weiteren Stapel um einen Punkt (2, 3, 4, 5 usw.) und endet beim Maul des Drachen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

