



Drachen Faust™

Ein Spiel von
Bruno Faidutti & Michael Schacht

Für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren • 45 bis 60 Minuten

Die Drachenfaust-Legende

Vor langer Zeit gab es einen verwunschenen Wald, der versteckt zwischen zwei mächtigen Gebirgsmassiven lag. In diesem Wald gab es verfeindete Königreiche, deren Herrscher in einem endlosen Kampf versuchten einander zu unterwerfen – was allerdings keinem gelingen wollte. Um vielleicht einen wichtigen Vorteil gewinnen zu können, versuchten die Könige mächtige Artefakte in ihren Besitz zu bringen – magische Amulette, die Drachensteine genannt wurden. Anfangs bestritten die Könige noch selbst die gefährliche Suche nach den Drachensteinen, aber mit zunehmendem Alter genossen sie mehr und mehr den Komfort und die Sicherheit ihrer befestigten Burgen. Um trotzdem an die begehrten Amulette zu kommen, boten sie enorme Summen für jeden, der ihnen Drachensteine brachte. Das sprach sich schnell im Wald herum und lockte viele seltsame Kreaturen an: Zauberer, Hexen, Zwerge, Kobolde – um nur ein paar zu nennen – und alle waren auf der Jagd nach den magischen Drachensteinen.

Nunmehr ist dieses verzauberte Land lange vergessen. Nur in einer Taverne, in einem kleinen Dorf, wird die Legende von den Drachensteinen noch von einem alten, graubärtigen Schankwirt bewahrt. Reisenden erzählt der betagte Mann hinter vorgehaltener Hand gerne die alten Geschichten aus dem verwunschenen Wald. Und wenn er besonders guter Laune ist, zeigt er im geheimen Hinterzimmer seinen größten Schatz: seine Sammlung an magischen Steinen. Und das nicht ohne einen zu einem ungewöhnlichen Spiel zu überreden – die einmalige Chance für Dich, mit etwas Glück und Geschick nach den sagenhaften Drachensteinen zu greifen.





Spielidee

Die Spieler bieten mit geschlossener Faust Münzen auf die verschiedenen Kreatur-Karten. Der Gewinner einer Auktion darf die Eigenschaft einer Karte für sich nutzen, um weitere Münzen oder Drachensteine zu bekommen, um Zaubersprüche anzuwenden oder um Siegpunkte zu erringen.

Erreicht ein Spieler als erster drei Siegpunkte auf dem Zählwürfel, gewinnt er das Spiel.

Material

- 60 Münzen Feengold (gelbe Holzscheiben)
- 40 Silbermünzen (silbergrau)
- 15 gewöhnliche Goldmünzen (beige)
- 2 magische Münzen (schwarze Holzscheiben)
- 2 magische Münzen (rote Holzscheiben)
- 36 magische Drachensteine (jeweils 12 rote, blaue und gelbe Steine aus Glas)
- 6 Zählwürfel (weiß)
- 6 Sichtschirme
- 8 Basis-Kreaturen (Karten mit weißen Namen)
- 25 Extra-Kreaturen (Karten mit goldenen Namen)
- 3 Blankokarten
- 1 Beutel für die Drachensteine

Vorbereitungen

Alle Drachensteine werden in den Beutel gelegt.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler:

- 8 Münzen Feengold (gelb)

DAS ERSTE SPIEL

Beim Erlernen des Spiels oder wenn man das Spiel mit „Neulingen“ spielt, empfehlen wir die Regel komplett durchzulesen, sich aber erstmal nur mit den Eigenschaften der Basis-Kreaturen bekannt zu machen. Die Eigenschaften der Extra-Kreaturen kann man während des Spiels noch nachlesen. Man sollte auch die Übersicht auf den Rückseiten der Sichtschirme beachten. Desweiteren lohnt es sich unsere Webseite unter www.dragonstones.com zu besuchen. Dort gibt es ein Online-Lehrgang, sowie nützliche Hinweise und Tipps zur Strategie. Es ist sogar möglich gegen andere Spieler mit Hilfe der beiliegenden Webcard die Online-Version von Drachenfaust zu spielen.

- 2 gewöhnliche Goldmünzen (beige)
- 5 Silbermünzen
- 4 Drachensteine – zufällig aus dem Beutel gezogen.
- 1 Sichtschirm.
- 1 Zählwürfel. Den Zählwürfel legt ein Spieler vor seinem Sichtschirm aus, mit der blanken Seite (die Null) nach oben.

Alle Arten von Münzen bewahrt ein Spieler hinter seinem Sichtschirm - verborgen für die anderen Spieler – auf.

Die Drachensteine und den Zählwürfel hingegen bewahrt ein Spieler vor seinem Sichtschirm auf. Während des Spiels sind also die Siegpunkte und die Drachensteine der Spieler bekannt. Alle Münzen, die ein Spieler während des Spiels durch Karten erhält, kommen auch hinter den Sichtschirm. Die übrigen Münzen und die restlichen



Drachensteine aus dem Beutel werden in die Tischmitte gelegt. Sie stellen die Bank dar, aus der die Spieler später ziehen können. Sollte eine bestimmte Münze oder eine Farbe Drachensteine der Bank ausgehen, kann man sie dort auch nicht bekommen. Von den acht Basis-Kreaturen wird die Hexe offen beiseite gelegt. Die restlichen sieben Basis-Kreaturen werden getrennt davon als Stapel bereit gelegt.

Alle Extra-Kreaturen werden gemischt und bilden einen weiteren verdeckten Stapel.

Spielverlauf

Das Spiel ist in mehrere Runden unterteilt. Jede Runde besteht in der Regel aus zehn Karten-Auktionen. Bei acht davon geht es um die Basis-Kreaturen und bei zwei davon um die Extra-Kreaturen. Nach jeder Auktion muss der Gewinner der Karte direkt deren Eigenschaft nutzen – wenn er kann.

Nach einer Runde werden die beiden Extra-Kreaturen beiseite gelegt und zwei neue vom Stapel für die nächste Runde gezogen. Es wird so lange Runde für Runde weiter gespielt, bis ein Spieler drei Siegpunkte erreicht hat.

Der Verlauf einer Runde

1- Ziehen der neuen Extra-Kreaturen

Es werden zwei Karten vom Stapel mit den Extra-Kreaturen gezogen. Die Texte der beiden Karten werden laut vorgelesen, so dass jeder deren Eigenschaften kennen lernt. Dann

werden sie mit den Basis-Kreaturen (außer der Hexe) gemischt und verdeckt als ein weiterer Stapel bereit gelegt. Sollte der Stapel mit den Extra-Kreaturen einmal aufgebraucht sein, werden die bereits benutzten Karten gemischt und diese bilden den neuen Stapel.

2- Hexen-Auktion

Weil die Hexe die Eigenschaft einer der folgenden Kreaturen aufheben kann, wird sie immer als erstes in einer Runde versteigert (s. a. Auktionen).

Der Gewinner dieser Auktion bekommt eine schwarze magische Münze, die er hinter den Sichtschirm zu seinen anderen Münzen nimmt.

3- Die folgenden Auktionen

Die anderen neun Kreaturen werden nun – eine nach der anderen – versteigert. Dazu wird die oberste Karte des Stapels aufgedeckt, so dass jeder sehen kann, welche Karte versteigert wird. Nach jeder Auktion nutzt der Gewinner die Eigenschaft der ersteigerten Karte, bevor die nächste Karte versteigert wird. Wenn alle zehn Karten versteigert wurden, endet die Runde.

4- Rundenende und Rückgabe des Feengolds

Am Ende einer Runde nimmt jeder Spieler sein gebotenes Feengold zurück hinter seinen Sichtschirm. Das gewöhnliche Gold und das Silber verliert man aber an die Bank. Feengold ist magisch und kommt immer wieder zu seinem Besitzer zurück!



Auktionen

Bei einer Auktion bietet man eine beliebige Kombination gewöhnliches Gold und/oder Feengold. Damit versucht man das Recht zu gewinnen, die Eigenschaft der Karte nutzen zu können. Dabei nimmt jeder Spieler die Münzen, die er bieten möchte, in seine geschlossene Faust. Natürlich so, dass keiner sehen kann, wie viel man bietet. Der Spieler, der die meisten Münzen geboten hat, gewinnt die Auktion. Das gewöhnliche Gold und das Feengold haben dabei den gleichen Wert. Ein Spieler darf aber auch nichts bieten, wenn er will. Er sollte sich aber trotzdem an der Auktion beteiligen und den anderen mit der geschlossenen, aber leeren Faust ein Gebot vorgaukeln.

Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Fäuste. Alles gebotene Feengold wird vor den eigenen Sichtschirm gelegt und steht den Spielern bis zum Ende der Runde nicht mehr zur Verfügung. Egal, ob man damit die Auktion gewonnen hat oder nicht. Alles gebotene, gewöhnliche Gold geht direkt an die Bank verloren. Der Gewinner der Auktion nutzt nun die Eigenschaft des gewonnenen Charakters. Erst am Ende der Runde bekommt ein Spieler sein Feengold zurück.

Gleichstand bei Auktionen:

Wenn zwei oder mehr Spieler gleich viele Münzen geboten haben, muss eine zweite Auktion (Stechen) die Entscheidung zwischen diesen Spielern bringen. Aber diesmal wird nur mit Silber geboten. Das gebotene Silber geht danach an die Bank verloren. Der Gewinner der zweiten Auktion nutzt nun die Eigenschaft der Karte.

Gibt es allerdings einen erneuten Gleichstand, kann keiner die Eigenschaft nutzen. Das Silber geht aber trotzdem an die Bank verloren.

Kein Gebot:

Wenn keiner etwas für eine Karte geboten hat, bleibt die Karte ungenutzt, und es folgt direkt die Auktion der nächsten Karte.

Wertung und Spielsieg

Wenn ein Spieler einen Siegpunkt bekommt, dreht er seinen Zählwürfel so, dass er einen Siegpunkt mehr anzeigt.

Der Spieler, der drei Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Die Eigenschaften der Karten

Basis-Kreaturen:

Hexe

Die Hexe wird immer als erstes versteigert. Der Spieler, der die Hexen-Auktion gewinnt, bekommt eine schwarze magische Münze.



In einer der folgenden Auktionen, kann der Spieler mit der schwarzen Münze bieten.

Wenn dann die Spieler ihre Gebote zeigen und ein Spieler die schwarze Münze geboten hat, ist die zu versteigernde Kreatur verhext. Die Eigenschaft der Karte verfällt (gebotene Münzen werden wie gewohnt nicht zurückgenommen).



Anmerkung: Wenn der Besitzer einer schwarzen Münze sie nicht bis zum Ende der Runde einsetzt, muss er sie an die Bank zurückgeben.

Anmerkung: Die zweite schwarze Münze wird für den Geist oder den Doppelgänger benötigt, wenn sie die Hexe nachahmen. Sollte einmal wirklich der seltene Fall eintreten, dass eine dritte schwarze Münze benötigt wird, muss man sich mit etwas anderem behelfen.

Magier

Der Spieler, der die Magier-Auktion gewinnt, kann vier beliebige Drachensteine in die Bank zahlen und bekommt dafür einen Siegpunkt. Stattdessen kann er sich aber auch drei Silber aus der Bank nehmen.



Zauberer

Der Spieler, der die Zauberer-Auktion gewinnt, kann vier gleiche Drachensteine in die Bank zahlen und bekommt dafür zwei Siegpunkte. Stattdessen kann er sich aber auch ein gewöhnliches Gold aus der Bank nehmen.



Dieb

Der Spieler, der die Diebes-Auktion gewinnt, stiehlt einen Drachenstein seiner Wahl vom Spieler, der am zweithöchsten geboten hat.

Haben mehrere Spieler am zweithöchsten geboten, kann er unter diesen wählen, wem er einen Stein stiehlt.



Wenn nur ein Spieler etwas für den Dieb geboten hat, haben alle anderen am zweithöchsten geboten und der Spieler darf sich unter den anderen einen aussuchen, den er bestiehlt.

Anmerkung: Kommt es wegen Gleichstand zur einer zweiten Auktion (Stechen), ergibt sich erst in dieser zweiten Auktion, wer das zweithöchste Gebot gemacht hat.

Anmerkung: Wenn der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot keinen Drachenstein besitzt, darf der Dieb ihm ein gewöhnliches Gold stehlen. Hat er auch dieses nicht, darf der Dieb ihm ein Feengold stehlen. Im Falle eines Gleichstandes, muss der Dieb allerdings jemanden wählen, der mindestens einen Drachenstein besitzt – wenn möglich.

Hexenmeister

Der Spieler, der die Hexenmeister-Auktion gewinnt, kann drei verschiedene Drachensteine (von jeder Farbe einen) in die Bank zahlen und bekommt dafür einen Siegpunkt. Stattdessen kann er sich aber auch drei Silber aus der Bank nehmen.



Roter, blauer und gelber Drache

Der Spieler, der eine der drei Drachen-Auktionen gewinnt, nimmt sich einen Stein in der Drachenfarbe aus der Bank.



Extra-Kreaturen:

Alchimist

Der Spieler, der die Alchimisten-Auktion gewinnt, nimmt sich drei gewöhnliche Gold aus der Bank.



Alter Drache

(2 Karten)

Der Spieler, der die Auktion des Alten Drachen gewinnt, nimmt sich einen Stein in der Farbe seiner Wahl aus der Bank.



Wegelagerer

Der Spieler, der die Wegelagerer-Auktion gewinnt, bestimmt einen Spieler. Dieser muss all sein gewöhnliches Gold und Silber an den Gewinner der Auktion abgeben.



Anmerkung: Der betroffene Spieler muss dem Wegelagerer nicht alle seine Münzen zeigen – Ehrlichkeit wird aber erwartet.

Doppelgänger

Der Spieler, der die Doppelgänger-Auktion gewinnt, legt den Doppelgänger offen vor sich aus. Er kann ihn später einsetzen, wenn er eine andere Auktion gewonnen hat. Dann kann er die Eigenschaft der in der aktuellen Auktion gewonnenen Karte zweimal hintereinander statt einmal nutzen.



Anmerkung: Der Doppelgänger kann nicht auf den Nekromanten angewendet werden.

Zwerg

(2 Karten)

Der Spieler, der die Zwergen-Auktion gewinnt, nimmt sich vier bzw. fünf Silber (je nach Karte) aus der Bank.



Beschwörerin

Der Spieler, der die Beschwörerinnen-Auktion gewinnt, kann fünf beliebige Drachensteine in die Bank zahlen und bekommt dafür zwei Siegpunkte. Stattdessen kann er sich aber auch ein Feengold aus der Bank nehmen.



Fee

(2 Karten)

Der Spieler, der die Feen-Auktion gewinnt, nimmt sich ein Feengold aus der Bank.



Geist

Der Spieler, der die Geister-Auktion gewinnt, wählt eine der in dieser Runde bereits versteigerten Karten (selbst wenn sie nicht genutzt oder verhext wurde), nutzt die Eigenschaft dieser Karte und legt sie schließlich zurück auf den Ablagestapel.



Gnom

Der Spieler, der die Gnomen-Auktion gewinnt, nimmt sich zwei gewöhnliche Gold und zwei Silber aus der Bank.



Kobold

Der Spieler, der die Kobold-Auktion gewinnt, zieht zufällig eine Karte aus dem Stapel, der in dieser Runde noch nicht versteigerten Karten. Dann nutzt er die Eigenschaft dieser Karte und legt sie schließlich auf den Ablagestapel.

Anmerkung: Ist der Kobold die letzte Karte einer Runde, wird sie nicht versteigert und die Runde endet sofort.

Goldschmied

Der Spieler, der die Goldschmied-Auktion gewinnt, nimmt eine rote Münze (magisches Amulett) aus der Bank. Später kann er sie bei einer Auktion mit zu seinem Gebot nehmen. Sie verdoppelt dann den Wert seiner gebotenen Münzen. Beispiel: Vier gewöhnliche Gold sind mit der roten Münze zusammen acht Gold wert. Die rote Münze gilt nur einmal und kommt, nachdem man mit ihr geboten hat, zurück in die Bank.

Wichtel

Der Spieler, der die Wichtel-Auktion gewinnt, wählt eine Karte aus dem Stapel, der in dieser Runde noch nicht versteigerten Karten. Dann nutzt er die Eigenschaft dieser Karte und legt sie schließlich auf den Ablagestapel.

Anmerkung: Nachdem sich der Spieler eine Karte aus dem Stapel ausgesucht hat, muss



der Stapel neu gemischt werden, damit der Spieler nicht die Reihenfolge der Karten weiß.

Anmerkung: Ist der Wichtel die letzte Karte einer Runde, wird sie nicht versteigert und die Runde endet sofort.

Händler

Der Spieler, der die Händler-Auktion gewinnt, darf der Bank beliebig viele Drachensteine beliebiger Farbe abkaufen. Das kostet ihn pro Stein ein gewöhnliches Gold oder ein Feengold oder drei Silber.

Nekromant

Der Spieler, der die Nekromanten-Auktion gewinnt, kann alle seine bei dieser Auktion gebotenen Münzen (auch das Feengold!), an die Bank abgeben und bekommt dafür einen Siegpunkt.

Anmerkung: Wer die Nekromanten-Auktion gewinnt, muss die Karte nicht nutzen – dann muss er auch nicht das gebotene Feengold an die Bank abgeben, sondern legt es wie gewohnt vor seinen Sichtschirm.

Scharlatan (2 Karten)

Der Spieler, der die Scharlatan-Auktion gewinnt, zahlt alle seine Drachensteine an die Bank und bekommt dafür einen Siegpunkt. Wenn er keine Steine besitzt, bekommt er den Punkt „kostenlos“.



Regenbogen-Drache

Der Spieler, der die Auktion des Regenbogen-Drachen gewinnt, nimmt alle Drachensteine aus der Bank und gibt sie in den Beutel. Dann nennt er laut eine Drachensteinfarbe und beginnt einen Stein nach dem anderen aus dem Beutel zu ziehen. Dieses kann er solange tun, bis er die genannte Farbe zieht – dann muss er die gezogenen Steine zurückgeben. Hört er allerdings auf, bevor er die genannte Farbe zieht, darf er die gezogenen Steine behalten.

Danach werden die verbliebenen Drachensteine aus dem Beutel zurück in die Bank gegeben.

Anmerkung: Wenn in der Bank eine Drachensteinfarbe nicht mehr vorhanden ist, darf man diese Farbe auch nicht benennen.

Zauberlehrling (2 Karten)

Der Spieler, der die Zauberlehrlings-Auktion gewinnt, zahlt zwei gleiche Drachensteine in die Bank und bekommt dafür einen Siegpunkt.



Troll

Der Spieler, der die Troll-Auktion gewinnt, bestimmt eine der drei Drachensteinfarben. Alle Spieler – auch er selbst – verlieren alle Steine dieser Farbe an die Bank.



Zweiköpfiger Drache (2 Karten)

Der Spieler, der die Auktion des Zweiköpfigen Drachens gewinnt, nimmt zwei Drachensteine jeder Farbe aus der Bank und gibt sie in den Beutel. Dann zieht er zwei davon und behält sie. Der Rest geht zurück an die Bank.



Blankokarten

Mit den Blankokarten hat man die Möglichkeit, seine eigenen Extra-Kreaturen zu erschaffen.

DRACHENFAUST ONLINE

Wenn man gerne Drachenfaust spielt, aber nicht genügend Mitspieler hat, kann man es auch mit anderen online spielen. Dem Spiel beigelegt ist die Days of Wonder-Webcard mit einem persönlichen Zugangscode. Einfach die Drachenfaust-Webseite unter www.dragonstones.com aufsuchen und auf „New Player Signup“ klicken. Dann den Anweisungen folgen und die Online-Version kennen lernen.

Die Seite bietet außerdem viele nützliche Informationen: Tipps, einen Online-Lehrgang und strategische Hinweise. Im Forum kann man sich mit anderen Spielern austauschen: z. B. über eigene Ideen für Extra-Kreaturen und Regelvarianten.

Weitere Spiele von Days of Wonder kann man entdecken unter www.daysofwonder.com

Wenn Sie Fragen oder Kommentare zu Drachenfaust haben, erreichen Sie uns unter info@dragonstones.com

CREDITS

Spielidee: Bruno Faidutti und Michael Schacht

Illustration: Julien Delval

Graphic Design: Cyrille Daujean

© 2002 Days of Wonder, Inc. • 221 Caledonia Street • Sausalito, CA 94965 • www.daysofwonder.com

Days of Wonder and Fist of Dragonstones are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

