



Red Dragon

Ein Spiel von Csaba Hegedűs
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren



Drachen sind übernatürliche Wesen, die in der chinesischen Mythologie sehr verbreitet sind. Sie bestehen aus verschiedensten Teilen unterschiedlicher Tiere. Seit dem ersten Han-Kaiser symbolisieren sie den herrschenden Kaiser und werden für gewöhnlich mit dem Phoenix verbunden, dem mythischen Symbol der Kaiserin. Drachen sind Symbole von Frieden, Reichtum und Wohlstand und müssen nicht gefürchtet werden. Einst jedoch erzürnte Che-Lung (Red Dragon) zutiefst, als die Menschen behaupteten, er sei ungerecht; und in seiner Wut wandte er sich gegen alles, das ihm wichtig war. Und so kämpften die Menschen Seite an Seite mit den anderen Drachen, um Che-Lung zu beruhigen, auf dass er den heiligen Himmel des Kaiserreichs wieder als ein Symbol für Frieden und Gleichmut durchstreifen möge.

Übersicht

Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Drachen zu sammeln und die meisten positiven Punkte mit ihnen zu erzielen, um zu gewinnen. Negative Punkte erhalten Spieler, wenn darunter der rote Drache ist. Darauf zu achten ist wichtig, um das Spiel zu gewinnen.

Spielmaterial

1 60 Zahlenkarten

2 2 Spielerübersichten

3 1 Punkteblock mit Stift

Spielaufbau

Alle Karten werden an die Spieler ausgeteilt. Danach legt jeder Spieler entsprechend der Spielerzahl Karten verdeckt Karten auf einen Gemeinschaftsstapel auf dem Tisch. Sobald alle Spieler dies getan haben, werden diese Karten gemischt und offen ausgelegt. Beginnend mit dem Startspieler nimmt nun jeder Spieler eine dieser Karten auf die Hand. Der letzte Spieler nimmt eine weitere Karte, und in umgekehrter Zugreihenfolge nehmen nun alle anderen Spieler eine weitere Karte. In wechselnder Zugreihenfolge fahren so lange alle Spieler fort, bis alle Karten aufgenommen wurden. Nun kann das Spiel beginnen.

Spielerzahl	3	4	5	6
Karten pro Spieler	20	15	12	10
Abzulegende Karten	4	3	2	2
Wert jeden Stichs	6	8	10	12

Spielablauf

Der Startspieler beginnt die Runde damit, dass er eine Karte von der Hand spielt. Die anderen Spieler müssen eine Karte in derselben Farbe ausspielen; sie können jedoch frei entscheiden, ob sie höher oder niedriger bedienen wollen. Man muss einen Stich nicht nehmen. Wenn ein Spieler eine Farbe nicht bedienen kann, darf er eine beliebige Karte spielen, unabhängig von Farbe oder Wert. Der Spieler, der die höchste Karte der angespielten Farbe legt, erhält den Stich und legt ihn verdeckt vor sich auf seinen Stichstapel. Er beginnt die nächste Runde, indem er den nächsten Stich anspielt. Eine Runde endet, wenn die Spieler alle Karten ausgespielt haben. Danach rechnen die Spieler alle Punkte für diese Runde zusammen. Es werden so viele Runden gespielt, wie es Spieler gibt.



Rundenwertung

Jeder Stich, den man nimmt, ist in einem Spiel mit 3/4/5/6 Spielern 6/8/10/12 Pluspunkte wert. Die roten Karten bringen Minuspunkte entsprechend dem Wert, den die magische Kristallkugel zeigt. Die Punkte sollten notiert werden. Die Summe der Punkte in einer Runde beträgt immer genau Null. Nun werden die Punkte für Spieler verteilt, die keinen Stich erhalten haben. Die Punkte für Spieler die keinen Stich erhalten haben, sind von der Zahl der Spieler abhängig, die in dieser Runde keinen Stich erhalten haben.

		Anzahl der Spieler			
		3	4	5	6
Spieler mit 0 Stichen	1	20	20	20	20
	2	-	10	10	15
	3	-	-	5	10
	4	-	-	-	5

Beispiel: Zoltan hat 7 Stiche genommen. Diese sind in einem Spiel zu viert $7 \times 8 = 56$ Punkte wert. Anette und Erik haben je 4 Stiche genommen. Diese sind je $4 \times 8 = 32$ Punkte wert. Die Punkte für rote Drachen: Zoltan -12, Anette -61, Erik -47. Nur Monica hat 0 Stiche erhalten und erhält dafür 20 Punkte. Die Punkte für diese Runde betragen also:

Zoltan $56 - 12 = 44$ Punkte; Anette $32 - 61 = -29$ Punkte; Erik $32 - 47 = -15$ Punkte; Monica 20 Punkte. Da die Gesamtpunkte für die Stiche genau 0 beträgt, können die berechneten Punkte einfach überprüft werden.

Wenn es einem Spieler gelingt, alle Stiche in einer Runde zu erhalten, gewinnt er das Spiel automatisch, unabhängig von allen anderen vorherigen Ergebnissen aller Spieler.

Wichtig: Die rote 11 ist eine spezielle Karte. Ihr Wert beträgt -26 Punkte!

Wichtig: Macht ein Spieler einen Fehler und bedient einen Stich nicht, obwohl er es gekonnt hätte, erhält er, sobald der Fehler bemerkt wird, -100 Punkte und die Runde wird sofort beendet. Die anderen Spieler erhalten für diese Runde keine Punkte, und die Runde wird wiederholt.

Hinweis: Es ist auch möglich, eine rote Karte anzuspielen. Alle Spieler, die eine rote Karte haben, müssen den Stich entsprechend bedienen, auch wenn es viele Punkte kostet. Die rote Karte mit dem höchsten Wert gewinnt den Stich. Der Stich selbst bringt Pluspunkte ein, und die roten Karten Minuspunkte entsprechend dem angegebenen Wert.

Credits

*Dieses Spiel ist der Erinnerung an meinen Vater gewidmet, der es testen konnte und einen wertvollen Beitrag zu diesem Spiel leistete, auch wenn er die Veröffentlichung nicht mehr miterleben kann.
Zoltán Hegedűs 09.12.1941 - 03.12.2018*

Meine Familie, Mónika Hegedűsné Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs, Zoltán Hegedűs and Zoltán Hegedűs. Die Mitglieder von Társas Központ Egyesület, die immer bereit waren zu testen, und die Mitglieder des magazine JEM, die beim erstellen der Regeln und Mechanismen halfen. Besonderer Dank geht an Réka Wenzel, Dániel Nagy, Attila Varga, Attila Szőgyi, Eszter Hodula, Enikő Farkas, Éva Csepiga.

Autor: Csaba Hegedűs. Graphik: Gyula Pozsgay, Attila Szőgyi.

Englisch Regeln: Domi Krantz. Deutsche Regeln: André Heines.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft.

© 2019 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

Made in EU



www.jemmagazin.hu