

# SPACE DRAGONS

Ein Kartenspiel für 3-5 Personen  
von Richi Haarhoff.

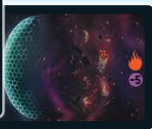
*Willkommen, ihr Wagemutigen! Seid ihr bereit für einen Flug in die Galaxie der berühmigten Space Dragons? Gut, dann stellt eure Crew zusammen, jagt die Drachen und passt auf, dass eure Gegner euch nicht den Rumpf zerschießen. Zack, zack – wir starten gleich! Und ihr wollt doch auch noch Drachen abbekommen, oder?!*

80 Karten:

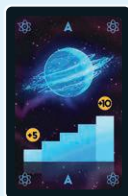
## SPIELMATERIAL



Vorderseite:  
Crew, nummeriert von 1-80

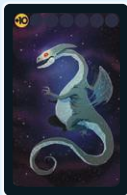


Rückseite:  
Schild/Schaden



20 Karten:

Vorderseite: Drachen



Rückseite: Raumschiffe



1 Spielanleitung

3 Wertungskarten  
(doppelseitig)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://pegasus.de/ersatzteilservice>  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team.



## ZIEL DES SPIELS

Space Dragons ist ein STICHSPIEL. Ihr versucht, 7 eurer insgesamt 9 Handkarten so geschickt auszuspielen, dass ihr möglichst viele Punkte erzielt. Wer die höchste Karte einer Runde ausspielt, gewinnt den offen ausliegenden Drachen (STICH). Im Gegensatz zu anderen Stichspielen gibt es keine Farben, die es zu bedienen gilt. **Auch bleiben die ausgespielten Karten vor den jeweiligen Spielern liegen**, da sie Siegpunkte oder andere Effekte bringen. Es kann durchaus vorkommen, dass euch der derzeit ausliegende Drache mehr schadet als nutzt oder die Karteneffekte einer niedrigeren Karte gerade vorteilhafter sind.

Zu Spielende werden die Punkte jedes Spielers gemäß der ausgespielten Crewkarten sowie der gewonnenen Drachen ermittelt. Zusätzlich könnt ihr Punkte durch Schilde erhalten oder durch Schäden an eurem Schiff verlieren. Schließlich werden die Punkte der Wissenschafts-, Stimmungs- und Kriminalitätssymbole (siehe *WERTUNGSKARTEN*) ermittelt.

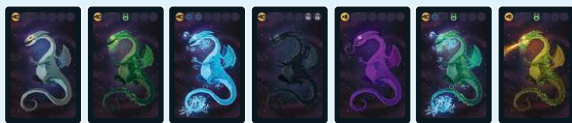
Der Spieler, der nach 7 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## DER SPIELAUFBAU

- Mischt die CREWKARTEN und teilt 9 Karten an jeden aus. Nehmt diese verdeckt auf die Hand, ohne dass die Mitspieler die Karten sehen können. Legt die übrigen Crewkarten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Dies ist der VORRATSTAPEL.

- Mischt die DRACHENKARTEN und legt 7 davon verdeckt neben den Vorratsstapel. Das ist der DRACHENHORT. Von den verbleibenden Drachenkarten erhält jeder von euch 1 Karte mit der Rückseite (Raumschiff) nach oben. Die Drachenseite der Karte sollte dabei nicht aufgedeckt werden. Platziert diese Karte als Raumschiff vor euch. Legt die übrigen Drachenkarten unbesehen zurück in die Schachtel.
- Legt die 3 WERTUNGSKARTEN in die Tischmitte.

**HINWEIS:** Legt für eure erste Partie jeweils die Seite A nach oben aus. Entscheidet in späteren Partien entweder gemeinsam, welche Seiten ihr offen auslegt, oder wählt eine zufällige Seite.



- Bestimmt nun den Startspieler für die erste Runde. Dazu zieht jeder von euch die oberste Karte vom Vorratsstapel und deckt diese Karte auf. Derjenige, der die höchste Karte gezogen hat, wird Startspieler. Legt diese Karten nun zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht mehr.
- Deckt schließlich noch die oberste Karte des Drachenhorts auf, sodass sie für alle sichtbar ist.

# DER SPIELABLAUF

Jede Partie von Space Dragons gliedert sich in 2 Phasen:  
CREW ANHEUERN und DRACHENJAGD.

## I. CREW ANHEUERN

In dieser Phase stellt ihr mittels DRAFTING eure Kartenhand so zusammen, wie es euch am sinnvollsten erscheint. Dazu wählt jeder von euch 1 Crewkarte von seiner Hand aus und legt diese **verdeckt** vor sich ab. Das macht ihr alle gleichzeitig. Haben alle Spieler 1 Karte abgelegt, gibt jeder seine verbliebenen 8 Handkarten an den linken Nachbarn weiter.

Nehmt nun die Karten, die ihr von eurem Nachbarn erhalten habt, auf die Hand und wählt aus diesen wiederum 1 Karte aus, die ihr **verdeckt** vor euch ablegt. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis jeder Spieler 9 **verdeckte** Crewkarten vor sich liegen hat. Karten, die ihr bereits vor euch abgelegt habt, dürft ihr jederzeit nochmal anschauen. Nehmt die Karten auf die Hand; das ist die Crew eures Raumschiffs. Nun beginnt die DRACHENJAGD.

## II. DRACHENJAGD

Der Startspieler wählt 1 seiner Crewkarten aus, die er **offen vor sich** auslegt. Danach wählt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler 1 seiner Crewkarten aus und legt sie **offen vor sich** ab, anschließend der nächste Spieler usw., bis jeder 1 Karte ausgespielt hat.

ZUR ERINNERUNG: Ausgespielte Crewkarten bleiben bis zum Spielende vor dem jeweiligen Spieler liegen!

HINWEIS: Legt die aktuell ausgespielte Crewkarte so auf die zuvor ausgespielten Crewkarten, dass von diesen nur noch der obere Bereich mit den Wertungssymbolen zu sehen ist. Alle anderen Informationen der Karten sind für den weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr relevant.

Auf einer Crewkarte abgebildete Ausspieeffekte (siehe *DIE KARTEN*) werden sofort nach dem Ausspielen ausgeführt (Ausnahme: *FADENKREUZ*)! Fadenkreuze werden am Ende jeder Runde ausgewertet, nachdem jeder von euch 1 Karte ausgespielt hat.

Nach Auswertung aller Fadenkreuzsymbole nimmt sich der Spieler, der die Crewkarte mit der höchsten Zahl ausgespielt hat, die offen ausliegende Drachenkarte und legt sie offen und für alle sichtbar neben seinen ausgespielten Crewkarten vor sich ab. Nun deckt dieser Spieler noch die oberste Karte des Drachenhorts auf.

Der Spieler, der den Drachen gewonnen hat, wird neuer Startspieler. Er beginnt eine neue Runde, indem er die nächste Crewkarte von seiner Hand auswählt und offen vor sich auslegt. Von hier aus geht es wieder im Uhrzeigersinn weiter.

Die Drachenjagd endet, nachdem ihr 7 eurer 9 Handkarten ausgespielt habt. Ihr erkennt das auch daran, dass keine weiteren Karten im Drachenhort liegen.

Legt die beiden nicht genutzten Handkarten nun zur Seite, ihr benötigt sie nicht mehr.



## DAS SPILENDE

Nachdem die letzte Drachenkarte vergeben wurde, folgt die Schlusswertung. Ermittelt dafür zunächst, wer die Siegpunkte für die Wissenschafts(🧪)-, Stimmungs(😄)- und Kriminalitäts(👤)-Wertungskarten erhält bzw. verliert. Addiert dazu alle entsprechenden Symbole auf vor euch liegenden Crew- und Drachenkarten (siehe auch *WERTUNGSKARTEN*).

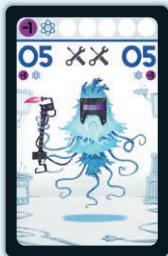
Nun verrechnet jeder Spieler die Plus- und Minuspunkte (+2/-1) der vor ihm liegenden Crew- und Drachenkarten, eventueller Schilde und Schäden mit den ermittelten Siegpunkten von den Wertungskarten.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Sollte es nach der Schlusswertung einen Gleichstand geben, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Drachen gesammelt hat. Gibt es auch hierbei einen Gleichstand, seid ihr offensichtlich alle Helden der Drachenjagd. Ihr müsst wohl eine weitere Partie Space Dragons spielen, um den Sieger zu ermitteln.

## DIE KARTEN

### Crewkarten:



Es gibt 80 verschiedene Crewkarten. Jede davon ist in 2 Bereiche aufgeteilt: den oberen (über dem Querstrich) und den unteren Bereich.

Der obere Bereich zeigt die Wertungssymbole, die erst am Spielende von Bedeutung sind. Dies sind, neben eventuellen Plus-(+2) oder Minuspunkten (-1), die Symbole für Wissenschaft (🧪), Stimmung (😬) und Kriminalität (👤).

**HINWEIS:** Ihr findet die Wertungssymbole auch nochmal klein unterhalb des Zahlenwerts der Karte abgebildet. Das ermöglicht euch, alle Wertungssymbole einer Karte im Blick zu haben, auch wenn ihr diese aufgefächert auf der Hand haltet.

Wenn ihr eure Crewkarten ausspielt, legt ihr sie so aufeinander, dass der obere Bereich bereits gespielter Karten gut sichtbar für alle Spieler ist.

Der untere Bereich zeigt neben der Darstellung des Crewmitglieds die Zahl der Karte (von 01 bis 80), die mit den Zahlen der Karten der ande-





ren Spieler verglichen wird. Anhand dieser Zahl wird entschieden, welcher Spieler den Drachen gewinnt. Außerdem zeigen die Karten dort jeweils 0-3 Ausspieleffekte, die **sofort nach dem Ausspielen** ausgeführt werden (Ausnahme: FADENKREUZ).

### Ausspieleffekte:



**Schild:** Nimm je Schildsymbol 1 Crewkarte vom verdeckten Vorratsstapel und lege sie mit der Rückseite nach oben quer unter dein Raumschiff, sodass der Schild links davon sichtbar ist. Ein Schild kann nur vor zukünftigen Schäden schützen. Es ist nicht möglich, darauf zu verzichten, einen Schild zu nehmen, um stattdessen einen Schaden abzuwerfen.



**Schaden:** Entferne je Schadensymbol 1 Schild, der unter deinem Raumschiff liegt. Wenn dort kein Schild liegt, nimm je Schadensymbol 1 Crewkarte vom verdeckten Vorratsstapel und lege sie mit der Rückseite nach oben quer unter dein Raumschiff, sodass der Schaden rechts davon sichtbar ist.



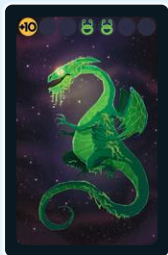
**Werkzeug:** Entferne je Werkzeugsymbol 1 Schaden, der unter deinem Raumschiff liegt. Wenn dort kein Schaden liegt, hat das Werkzeug keine Auswirkung. Du kannst die Funktion nicht für später aufsparen. Da das Fadenkreuz grundsätzlich erst am Ende der Runde abgehandelt wird (siehe unten), ist es somit auch **nicht** möglich, erst das Fadenkreuz abzuhandeln und anschließend das Werkzeug zu nutzen, um den dadurch erhaltenen Schaden zu reparieren.



**Fadenkreuz:** Die Fadenkreuzsymbole werden erst ausgewertet, wenn alle Spieler ihre Crewkarte der aktuellen Runde gespielt und entsprechende Ausspieleffekte abgehandelt haben. Der Spieler, der die höchste Karte gespielt hat (und somit den Drachen gewinnt), muss **je Fadenkreuz, das in dieser Runde von den anderen Spielern gespielt wurde**, 1 Schild unter seinem Raumschiff entfernen. Wenn dort kein Schild liegt, nimmt er je Fadenkreuzsymbol 1 Crewkarte vom Vorratsstapel und legt sie verdeckt quer unter sein Raumschiff, sodass der Schaden rechts davon sichtbar ist.

**HINWEIS:** Eventuelle Fadenkreuzsymbole, die der Gewinner des Drachen in der aktuellen Runde ausgespielt hat, zählen nicht mit. Wir haben euch ja gewarnt, euch nicht den Rumpf zerschießen zu lassen. Aber auf sich selbst zu schießen – so dumm ist wirklich niemand ... oder?

### Drachenkarten:



Es gibt 20 verschiedene Drachenkarten. Jede davon zeigt einen Drachen und einen Punktwert von 8 bis 12. Außerdem zeigen die meisten Drachenkarten noch Wertungssymbole, die bei Spielende mit in die Schlusswertung einfließen.

### Wertungskarten:

Für jedes der 3 Wertungssymbole gibt es 1 Wertungskarte mit 2 unterschiedlichen Seiten (A und B).

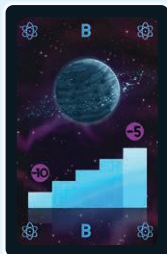
Wissenschaft: Jeder Spieler zählt alle Wissenschaftssymbole, die auf den vor ihm liegenden Crew- und Drachenkarten abgebildet sind.



Seite A: Der Spieler mit den **meisten** Wissenschaftssymbolen erhält **+10** Siegpunkte. Der Spieler mit den **wenigsten** Wissenschaftssymbolen erhält **+5** Siegpunkte.

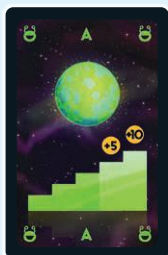


Seite B: Der Spieler mit den **wenigsten** Wissenschaftssymbolen erhält **-10** Siegpunkte. Der Spieler mit den **meisten** Wissenschaftssymbolen erhält **-5** Siegpunkte.



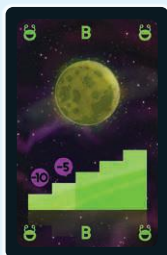
Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die jeweiligen Punkte.

Stimmung: Jeder Spieler zählt alle Stimmungssymbole, die auf den vor ihm liegenden Crew- und Drachenkarten abgebildet sind.



Seite A: Der Spieler mit den **meisten** Stimmungssymbolen erhält **+10** Siegpunkte. Der Spieler mit den **zweitmeisten** Stimmungssymbolen erhält **+5** Siegpunkte.

Seite B: Der Spieler mit den **wenigsten** Stimmungssymbolen erhält **-10** Siegpunkte. Der Spieler mit den **zweitwenigsten** Stimmungssymbolen erhält **-5** Siegpunkte.



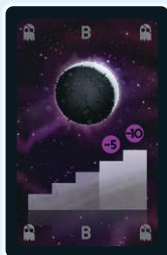
Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die jeweiligen Punkte.

**Kriminalität:** Jeder Spieler zählt alle Kriminalitätssymbole, die auf den vor ihm liegenden Crew- und Drachenkarten abgebildet sind.



Seite A: Der Spieler mit den **wenigsten** Kriminalitätssymbolen erhält **+10** Siegpunkte. Der Spieler mit den **zweitwenigsten** Kriminalitätssymbolen erhält **+5** Siegpunkte.

Seite B: Der Spieler mit den **meisten** Kriminalitätssymbolen erhält **-10** Siegpunkte. Der Spieler mit den **zweitmeisten** Kriminalitätssymbolen erhält **-5** Siegpunkte.



Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die jeweiligen Punkte.

*Beispiel 1: Anja hat bei Spielende 4 Wissenschaftssymbole, Bernadette hat 2, Cecilia hat 1 und Dora hat keines. Die Wertungskarte WISSENSCHAFT liegt mit der A-Seite nach oben aus. Anja erhält für die meisten Wissenschaftssymbole **+10** Punkte. Da Dora kein Wissenschaftssymbol erlangt hat, hat sie die wenigsten und bekommt somit **+5** Punkte. Bernadette und Cecilia gehen in diesem Fall leer aus.*

*Beispiel 2: Anja hat es geschafft, 4 Stimmungssymbole zu sammeln. Bernadette hat keines, Cecilia und Dora haben jeweils 2. Die Wertungskarte STIMMUNG liegt mit der A-Seite nach oben aus. Daher erhält Anja **+10** Punkte. Cecilia und Dora erhalten jeweils **+5** Punkte, Bernadette erhält keine Punkte.*

*Beispiel 3: Anja und Bernadette haben bei Spielende jeweils 7 Kriminalitätssymbole vor sich ausliegen. Cecilia hat 3 Kriminalitätssymbole angesammelt, Dora 1. Die graue Wertungskarte KRIMINALITÄT liegt mit der B-Seite nach oben aus. Anja und Bernadette erhalten jeweils -10 Punkte, da sie die meisten Kriminalitätssymbole haben. Cecilia hat mit 3 die zweitmeisten Kriminalitätssymbole gesammelt. Daher bekommt sie -5 Punkte. Dora hat Glück und bekommt keine Minuspunkte.*

#### **AUTORENREGEL:**

Für Familien und alle, die sich einen noch schnelleren und leichteren (dafür etwas glückslastigeren) Einstieg in das Spiel wünschen, empfiehlt Richi folgende Regel:

Die Spielvorbereitung läuft exakt so ab wie im Grundspiel. Anschließend überspringt ihr aber Phase I „Crew anheuern“ und macht direkt weiter bei Phase II „Drachenjagd“.

Nach jeder Runde der Drachenjagd, also nachdem ihr alle Fadenkreuzsymbole abgehandelt und die Drachenkarte verteilt habt, gibt jeder Spieler alle seine Handkarten an seinen linken Nachbarn weiter.

Die Endwertung funktioniert exakt so wie im regulären Spiel.



# IMPRESSUM

RICHI HAARHOFFS BESONDERER DANK GILT JULIAN STEINDORFER, MICHAEL LUU,  
MATTHIAS WILHELM UND JAMES KNOBLICH-HIRST.

**Autor\*in:** Richi Haarhoff

**Illustration:** Florian Biege

**Layout:** atelier198

**Realisation:** Martin Pflieger

**Support:** Lars Frauenrath

**Lektorat:** Kerstin Fricke,  
Kaddy Arendt, Klaus Ottmaier,  
Michael Schmitt

© 2020 Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, Germany

[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



**Vertrieb:**

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Germany

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**

Nachdruck oder  
Veröffentlichung  
der Anleitung, des  
Spielmaterials oder  
der Illustrationen ist  
nur mit vorheriger  
Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

