

# GIERIGE DRACHEN

## Deutsche Spielregeln

2–6 Spieler + ab 8 Jahren + 15–30 Minuten

*Deine Drachenschar ist von einem Raubzug aus der Provinz zurückgekehrt und hat viele Schatztruhen mitgebracht! Nun ist es an der Zeit, die Beute gleichmäßig aufzuteilen ... ihr Drachen seid aber nun einmal ziemlich gierig! Kannst du deine Mitdrachen überlisten, so dass du am Ende mit dem größten Schatz davonkommst?*

## WAS ENTHÄLT DIE SPIELBOX?

- + Spielregeln
- + 60 Drachenhöhlen-Karten
- + 81 Schatztruhen-Karten mit verschiedenen Mengen an Edelsteinen (13 x 0, 27 x 2, 13 x 3, 1 x 10)
- + Startspieler-Karte

## SPIELZIEL

Sammele so viele Schatztruhen-Karten wie möglich und decke sie am Ende des Spiels auf, um die enthaltenen Edelsteine zusammenzuzählen. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen gewinnt!

## SPIELAUFBAU

**A** Mische die Schatztruhen-Karten gut durch und teile jedem Mitspieler 5 Karten aus. Jeder dieser Kartenhaufen muss bis zum Ende des Spiels verdeckt auf dem Tisch liegen.

**B** Lege 24 Schatztruhen-Karten als verdeckter Haufen in die Mitte des Tisches und die restlichen zurück in die Spielbox. Aus diesem Kartenhaufen ziehst du Karten und legst wieder welche zurück, wenn du Schätze erringst oder verlierst.

**Info:** Tipps zur Verteilung der Schatztruhen-Karten gibt es am Ende dieser Spielregeln.

Mische die Drachenhöhlen-Karten und entferne dann eine bestimmte Anzahl aus dem Stapel. Die Menge hängt von der Zahl der Mitspieler ab, lege diese ungenutzten Karten in die Spielbox zurück.

Spieler	Entfernte Karten	Genutzte Karten
6	12	48
5	25	35
4	20	40
3	27	33
2	27	33

**C** Lege eine zufällig gezogene Drachenhöhlen-Karte vor jeden Spieler in dessen Auslegebereich.

**Info:** Für Zweispieler- und Team-Spiele gibt es Varianten am Ende dieser Spielregeln.



Anfängliche Auslegebereiche für jeden Spieler (drei Spieler): Kartenhaufen für Schatztruhen-Karten des Spielers (A), Zug- und Ablagestapel für Schatztruhen-Karten (B), anfänglicher Auslegebereich des Spielers (C), allgemeiner Drachenhöhlen-Stapel (D), Karte des Startspielers (E).

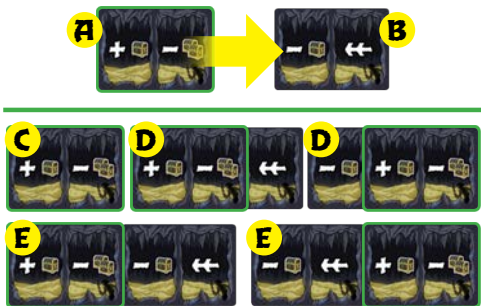
Teile jedem Spieler verdeckt 2 Drachenhöhlen-Karten aus. Spieler dürfen ihre Karten auf der Hand jederzeit anschauen. Lege den Rest der Drachenhöhlen-Karten in die Mitte des Tisches, dies ist der allgemeine Drachenhöhlen-Stapel. Platziere ihn neben dem Kartenhaufen mit den Schatztruhen-Karten.

Wählt den Startspieler aus. Das ist entweder die Person, die schon am meisten Gierige Drachen gespielt hat, oder der älteste Spieler. Legt die Startspieler-Karte neben dessen Auslegebereich.

## DRACHENHÖHLEN BAUEN

Der Startspieler wählt eine Drachenhöhlen-Karte von seiner Hand aus und legt die Karte entweder in seinen eigenen Auslegebereich oder den eines anderen Spielers.

Drachenhöhlen-Karten sind in 2 Spalten aufgeteilt, jede zeigt entweder einen Pfeil oder einen Schatzwert. Diese Karten können nebeneinander, aufeinander oder teilweise aufeinander abgelegt werden. Ein Ablegebereich ist 2, 3 oder 4 Spalten breit.



*Willst du die Drachenhöhlen-Karte (A) auf den Auslegebereich (B) legen, dürfen die Karten kompett (C), teilweise (D) oder gar nicht (E) überlappen. Wichtig ist, dass der Auslegebereich nicht breiter als 4 Spalten ist.*

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Die Runde endet, sobald alle Spieler eine Drachenhöhlen-Karte ausgespielt und nur noch eine auf der Hand haben.

## SCHÄTZE ERRINGEN ODER VERLIEREN

Nachdem jeder eine Drachenhöhlen-Karte in einem Auslegebereich platziert hat, wird geschaut, wie viele Schatztruhen-Karten in dieser Runde jeweils errungen oder verloren werden. Beginnt mit dem Auslegebereich des Startspielers.

Zuerst rechnet ihr alle Spalten mit Schätzen in eurem Auslegebereich zusammen. Der Schatzwert kann dabei ein positives oder negatives Ergebnis als Resultat haben. Schaut dann, ob ihr Spalten mit Pfeilen auf den Karten habt.

Einfache Pfeile betreffen den Spieler direkt links oder rechts von deinem Auslegebereich. Du gewinnst aus deinem eigenen Bereich Schätze, wenn der Pfeil nach unten zeigt. Doppelte Pfeile betreffen den Spieler zwei Positionen links oder rechts von deinem Auslegebereich. (Es gibt keine doppelten Pfeile, die nach unten zeigen. Zusätzlich dürfen Pfeile nicht auf Spieler gegenüber von dir zeigen) Ein Auslegebereich betrifft zwischen 0 und 3 Spieler.

Zeigt ein Pfeil auf einen Spieler, erringt oder verliert er die Summe aus positiven und negativen Schatzwerten des aktuellen Auslegebereiches. Zeigen 2 Spalten mit Pfeilen auf denselben Spieler, erringt oder verliert dieser den doppelten Schatzwert. Zeigen 3 Spalten mit Pfeilen auf denselben Spieler, multipliziere den Wert mit 3!

*Erinnerung: Erst die Schatztruhen-Karten zusammenzählen, dann die Pfeile auswerten!*



*Dieser Auslegebereich hat einen Schatzwert von -1. Der Spieler dieses Auslegebereiches und der Spieler rechts verlieren jeweils 1 Schatztruhen-Karte.*



*Die Spieler links, rechts und 2 Plätze weiter rechts erringen jeweils 1 Schatztruhen-Karte.*



*Der Spieler 2 Plätze weiter rechts verliert den Schatzwert von -2 doppelt, also 4 Schatztruhen-Karten.*



*Hier passiert nichts, dieser Auslegebereich betrifft keine Spieler. Er betraf auch niemanden, wenn es nur Schätze enthielte: Spieler erringen oder verlieren Schätze aus ihrem Auslegebereich nur, wenn ein Pfeil zu ihnen nach unten zeigt.*

Spieler, die Schätze erringen, ziehen die errechnete Anzahl an Schatztruhen-Karten aus der Mitte und legen sie in ihren persönlichen Kartenstapel. Spieler, die Schätze verlieren, nehmen die errechnete Anzahl von ihrem persönlichen Kartenstapel oben weg und legen sie oben auf den Stapel in der Mitte. Alle Schatztruhen-Karten bleiben bis zum Ende des Spiels unaufgedeckt – also nicht nachgucken!

Spieler, die von einem Auslegebereich betroffen sind, ziehen oder legen Schatztruhen-Karten im Uhrzeigersinn ab, der Startspieler der Runde fängt an. Wenn du eigentlich Schätze erringen würdest, in der Mitte des Tisches aber keine Schatztruhen-Karten mehr liegen, gehst du diese Runde leider leer aus. Wenn du Schätze verlieren müsstest, aber in deinem persönlichen Stapel keine Schatztruhen-Karten mehr sind, verlierst du diese Runde auch nichts.

Im Uhrzeigersinn geht es so weiter. Nachdem jeder Schätze errungen oder verloren hat, wandert die Karte des Startspielers 1 Platz nach links. Alle Spieler ziehen 1 Drachenhöhlen-Karte von ihrem Stapel, so dass sie wieder 2 Karten auf der Hand haben. Dann startet die nächste Runde.

Nachdem der Drachenhöhlen-Stapel leergespielt wurde, geht es noch bis zum Ende der Runde weiter. Jetzt hat jeder Spieler nur noch 1 Drachenhöhlen-Karte auf der Hand.



## SPIELENDE

Nach der letzten Runde, in der ihr Schätze errungen oder verloren habt, decken alle Spieler ihre Schatztruhen-Karten auf und rechnen die Anzahl der Edelsteine zusammen. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen gewinnt das Spiel! Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt der Spieler mit den meisten Schatztruhen-Karten.

Es gibt eine Schatztruhen-Karte mit einem magischen Ring, der 10 Edelsteine wert ist. Solltest du sie haben, bist du ein Glückspilz!

## TEAM-VARIANTE

Eine spaßige Variante gibt es mit 4 oder 6 Spielern: Spielt wie oben beschrieben, allerdings hat jeder Spieler 1 oder 2 weitere Mitglieder in seinem Team.

Ihr setzt euch teamweise so hin, dass ihr ein gegnerischen Spieler jeweils zwischen euch habt.

Jeder Spieler hat seinen eigenen persönlichen Stapel an Schatztruhen-Karten. Achtung: Sollte ein Spieler Schatztruhen-Karten verlieren, aber keine mehr in seinem persönlichen Stapel haben, muss keines seiner Teammitglieder einspringen. Rechnet am Ende des Spiels eure Edelsteine zusammen, das Team mit den meisten gewinnt!

**Info:** Teammitglieder dürfen über ihre Auslegebereiche sprechen, aber keine Details über ihre Drachenhöhlen-Karten austauschen.



## ZWEISPIELER-VARIANTE

Folgt den Anweisungen weiter oben zum Aufbau eines gewöhnlichen Spiels. Dann legt ihr fünf Schatztruhen-Karten und eine Drachenhöhlen-Karte neben die Karten der zwei Spieler (1, 2). Das ist der Schlafende Drache (D), der zwar keine Drachenhöhlen-Karten spielt, aber trotzdem Schatztruhen-Karten erringen oder verlieren kann.

Während des Spiels legen die Mitspieler Drachenhöhlen-Karten in einem der Auslegebereiche ab, die des Schlafenden Drachen eingeschlossen. Wertet dann die Auslegebereiche im Uhrzeigersinn aus. Der Schlafende Drache wird wie ein zusätzlicher Spieler behandelt, der entsprechend Schatztruhen-Karten erringt oder verliert.

Am Ende des Spiels rechnet wieder jeder seine Edelsteine zusammen. Macht das auch für den Schlafenden Drachen, denn er kann das Spiel durchaus gewinnen!



## KARTENVERTEILUNG BEEINFLUSSEN

Der Stapel mit den Schatztruhen enthält Karten mit verschieden vielen Edelsteinen darauf. Ihr könnt Karten zum Stapel hinzufügen oder welche entfernen, um die Spielergebnisse zu verändern. Hier folgen einige Hinweise für euch:

- ✦ Die Karten mit 1 oder 2 Edelsteinen machen den Kern des Schatztruhen-Stapels aus. Es macht Sinn, sie im Spiel zu behalten.
- ✦ Möchtet ihr verhindern, dass ein Spieler mit zu großem Abstand gewinnt, nehmt die Karten ohne Edelsteine mit ins Spiel. Sollte das Ziehen solcher Karten eure Spieler entmutigen, lasst die Karten ruhig raus.
- ✦ Möchtet ihr eine größere Punktezahl im Spiel haben, nehmt die Karten mit 3 Edelsteinen mit hinein. Das könnt ihr auch überlegen, wenn ihr die Karten ohne Edelsteine rausgelassen habt.
- ✦ Soll ein Spieler einen großen Überraschungssieg erringen können, fügt dem Spiel den wertvollen magischen Ring hinzu, der 10 Edelsteine wert ist. Wenn ihr das nicht wollt, könnt ihr ihn auch außen vor lassen.

# STILL FEELING GREEDY?

The world is yours for the taking in the Kaiju Incorporated Card Game!



3-5 PLAYERS



AGES 13 & UP



60 MINUTES



LEARN TO PLAY!  
[evilh.at/kaiju-learn](http://evilh.at/kaiju-learn)



EVIL HAT  
PRODUCTIONS

# WANT MORE DRAGONS?

Raise your own in the windpunk RPG: Do: Fate of the Flying Temple!



Find out more about this  
roleplaying game at our website!

[www.evilhat.com/home/do-fate-of-the-flying-temple/](http://www.evilhat.com/home/do-fate-of-the-flying-temple/)



EVIL HAT  
PRODUCTIONS

## LEARN TO PLAY!

Watch our instructional video and download the rulebook in English, German, French, Spanish, or Italian from our website!



<https://www.evilhat.com/home/greedy-dragons-learn-to-play/>

## GAME DESIGN

Dan DeJager

## EDITING

Karen Twelves

## ARTWORK

Brian Patterson

## PROJECT MANAGEMENT

Sean Nittner

## GRAPHIC DESIGN

Fred Hicks

## BUSINESS DEVELOPMENT

Chris Hanrahan

## MARKETING

Carrie Harris

## TRANSLATION

Thorsten Panknin

**Greedy Dragons** Copyright ©2018  
Evil Hat Productions, LLC and Dan  
DeJager. All rights reserved. First  
published in 2018 by Evil Hat Produc-  
tions, LLC. Manufactured in China.

Evil Hat Productions, 10125 Colesville  
Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions and the Evil Hat  
logo are trademarks owned by Evil Hat  
Productions, LLC. All rights reserved.



**EVIL HAT  
PRODUCTIONS**

[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com)  
[feedback@evilhat.com](mailto:feedback@evilhat.com)  
[@EvilHatOfficial](https://twitter.com/EvilHatOfficial)  
[facebook.com/  
EvilHatProductions](https://facebook.com/EvilHatProductions)