



Schatz der Drachen

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 6

JAHREN

15

MINUTEN

Schatz der Drachen ist ein Merkspiel für 2 bis 5 Kinder ab 6 Jahren. Auf dem Höhlenboden liegen 49 verdeckte Kacheln mit Schätzen, Diamantringen, kleinen Drachen und Spinnen. Wer sich merkt, wo was liegt, sammelt die meisten Kärtchen ein – muss aber rechtzeitig aufhören, bevor ein Drache oder eine Spinne den Zug verdirbt.

Spielziel

Sammelt am Ende den höchsten Stapel an Kärtchen. Wer die meisten Kärtchen besitzt, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt alle 49 Kacheln gut durch. Legt sie verdeckt als Quadrat aus 7 Reihen mit je 7 Kärtchen aus. Mehr braucht ihr nicht.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Deckt ein Kärtchen nach dem anderen auf und lasst es offen auf seinem Platz liegen.
- 3 Hört auf, wann ihr wollt – dann dürft ihr alle vollständigen Kombinationen nehmen.
- 4 Deckt ihr eine Spinne auf, ist der Zug sofort vorbei und alles wird wieder umgedreht.
- 5 Trefft ihr auf einen Drachen, während schon ein Schatz offen liegt (oder umgekehrt), geht ihr ebenfalls leer aus.
- 6 Alle nicht genommenen Kärtchen werden wieder verdeckt, dann ist der Nächste dran.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn nur noch die 3 Spinnen im Quadrat liegen. Wer den höchsten Kärtchenstapel hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr durchsucht die Drachenhöhle nach Schatzkisten, Kerzenleuchtern, Spielsachen und Diamantringen. Jedes gesammelte Kärtchen zählt am Ende für euren Stapel. Gewinnen will dabei, wer sich am besten merkt, wo die Schätze liegen und wo die kleinen Drachen und Spinnen lauern. Denn wer zu gierig weiterdeckt, verliert alles wieder, was in diesem Zug schon offen lag.

Spielmaterial

49 Bodenkacheln (Spielkärtchen)

26 Schätze

12 Spielsachen

6 Kerzenleuchter

8 Schatzkisten

12 kleine Drachen

8 Diamantringe

3 Spinnen

1 Spielregel

Spielaufbau

- Nehmt alle 49 Bodenkacheln aus der Schachtel und mischt sie gründlich.
- Die Kacheln kommen verdeckt auf den Tisch und bilden dort ein Raster, das 7 Kärtchen breit und ebenso 7 Reihen hoch ist.
- Lasst rund um das Quadrat etwas Platz, dort legt ihr später eure gesammelten Kärtchen als Stapel ab.
- Weitere Vorbereitungen sind nicht nötig, das Spiel kann sofort losgehen.

Spielbeginn

Das jüngste Kind am Tisch macht den Anfang. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn jeweils der nächste Spieler an die Reihe.

Spielablauf

Kärtchen aufdecken

Wenn du an der Reihe bist, drehst du ein Kärtchen um und legst es offen auf seinen Platz im Quadrat zurück. Danach darfst du ein weiteres aufdecken, und noch eines. Du bestimmst selbst, wann genug ist – solange dein Zug nicht vorher verloren geht.

Wann der Zug verloren geht

Zwei Dinge beenden deinen Zug ungewollt:

- 1 Die Spinne.** Deckst du eine Spinne auf, ist sofort Schluss. Alle in diesem Zug aufgedeckten Kärtchen werden wieder umgedreht, die Spinne eingeschlossen.
- 2 Drache trifft Schatz.** Liegt bei dir schon ein Kerzenleuchter, eine Schatzkiste oder ein Spielzeug offen und du deckst einen Drachen auf, ist der Zug ebenfalls vorbei. Dasselbe gilt umgekehrt: Hast du bereits einen Drachen offen und findest dann einen Schatz, verlierst du den Zug.

In beiden Fällen bekommst du nichts und drehst alles wieder zurück.

Freiwillig aufhören und einsammeln

Nur wer von sich aus aufhört, darf Kärtchen behalten. Dann prüfst du, welche vollständigen Kombinationen vor dir liegen. Alles, was nicht in eine vollständige Kombination passt, bleibt liegen und wird wieder verdeckt.

Welche Kombinationen zählen

- **Spielsachen** (Bälle, Autos, Puppen) bekommst du nur paarweise. Du brauchst 2 oder 4 gleiche Motive. Ein einzelnes Kärtchen bleibt liegen, bei 3 gleichen bleibt das dritte liegen.
- **Kerzenleuchter** nimmst du nur als Dreierpack. Mit weniger als 3 bekommst du keinen. Ein vierter oder fünfter Leuchter bleibt liegen. Hast du alle 6 offen, nimmst du alle 6.
- **Schatzkisten** brauchen vier Stück. Bei weniger als 4 geht keine an dich. Eine fünfte, sechste oder siebte Kiste bleibt liegen. Mit allen 8 offenen Kisten nimmst du alle.
- **Diamantringe und Drachen** darfst du einzeln mitnehmen. Hast du in deinem Zug ausschließlich Ringe und/oder Drachen aufgedeckt, gehören dir alle davon.
- Diamantringe passen zu beiden Seiten: Sie vertragen sich mit Drachen genauso wie mit Schätzen.

Als Gedächtnisstütze zeigen die weißen Augen in den schwarzen Punkten auf den Kärtchen an, wie viele gleiche Kärtchen du für diese Sorte brauchst.

Beispiel

Du hast 2 Bälle, 4 Kerzenleuchter, 1 Puppe und 2 Diamanten aufgedeckt. Beendest du jetzt freiwillig, nimmst du die 2 Bälle, 3 Kerzenleuchter und beide Diamanten. Der vierte Leuchter und die einzelne Puppe bleiben liegen. Machst du dagegen weiter und findest einen Drachen, drehst du alles wieder um und gehst leer aus.

Der nächste Spieler

Sobald die Kärtchen genommen beziehungsweise wieder verdeckt sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spielzug

- 1 Decke ein Kärtchen auf und lege es offen auf seinen Platz im Quadrat.
- 2 Entscheide: weiter aufdecken oder aufhören.
- 3 Bei einer Spinne oder bei Drache und Schatz gleichzeitig endet dein Zug sofort ohne Beute.
- 4 Hörst du freiwillig auf, nimmst du alle vollständigen Kombinationen sowie alle offenen Diamantringe und Drachen.
- 5 Lege deine Beute als Stapel vor dir ab.
- 6 Drehe alle übrigen aufgedeckten Kärtchen wieder um, dann ist der nächste Spieler dran.

Sonderregeln

- Die Spinne beendet deinen Zug sofort, ganz gleich wie viel du schon offen liegen hast.
- Du darfst die aufgedeckte Spinne auf einen anderen freien Platz im Quadrat legen, bevor sie wieder verdeckt wird. Das ist freiwillig.
- Drachen und Schätze vertragen sich nicht: Beides zusammen in einem Zug kostet dich alles.
- Diamantringe sind die Ausnahme, sie passen sowohl zu Drachen als auch zu Schätzen.
- Kärtchen, die keine vollständige Kombination bilden, bleiben liegen und werden wieder umgedreht.
- Nur ein freiwillig beendeter Zug bringt dir Beute ein.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald nur noch 3 Kärtchen im Quadrat liegen – es sind dann die 3 Spinnen. Wer die meisten Drachen gesammelt hat, bekommt diese 3 Spinnenkärtchen zusätzlich auf seinen Stapel. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Drachen, bleiben die Spinnen liegen und zählen für niemanden. Gewonnen hat am Ende, wer die meisten Kärtchen und damit den höchsten Stapel besitzt.

Tipps

- Merk dir nicht nur die Schätze, sondern vor allem die Plätze der 12 Drachen. Sie entscheiden am Ende über die 3 Spinnenkärtchen.
- Hör auf, sobald du eine vollständige Kombination beisammen hast. Jedes weitere Kärtchen kann alles kosten.
- Schatzkisten sind riskant, weil du gleich 4 Stück in einem Zug brauchst. Starte damit nur, wenn du mehrere Positionen sicher kennst.
- Hast du bisher nur Drachen und Ringe offen, kannst du gefahrlos weitere Drachen und Ringe suchen – gefährlich wird erst der erste Schatz.
- Nutze die Punkte mit den weißen Augen auf den Kärtchen, um schnell zu sehen, wie viele gleiche Bilder dir noch fehlen.
- Wenn du die Spinne umlegen darfst, verschiebe sie dorthin, wo die Mitspieler vermutlich als Nächstes suchen.

Häufige Fragen

Darf ich aufhören, wann ich will?

Ja. Du darfst deinen Zug jederzeit freiwillig beenden, solange er nicht schon durch eine Spinne oder durch Drache und Schatz zusammen verloren ist.

Was passiert, wenn ich eine Spinne aufdecke?

Dein Zug ist sofort beendet. Alle in diesem Zug aufgedeckten Kärtchen werden wieder umgedreht, die Spinne eingeschlossen, und du bekommst nichts.

Darf die Spinne an eine andere Stelle gelegt werden?

Ja. Wenn du möchtest, darfst du das Spinnenkärtchen auf einen anderen freien Platz im Quadrat legen. Du musst es aber nicht.

Was gilt, wenn ich einen Drachen aufdecke?

Ein Drache allein ist unproblematisch. Liegt bei dir aber schon ein Leuchter, eine Schatzkiste oder ein Spielzeug offen, ist der Zug verloren und du drehst alles wieder um. Dasselbe gilt umgekehrt.

Wie viele gleiche Kärtchen brauche ich, um sie zu behalten?

Spielsachen gibt es nur in Paaren, also 2 oder 4 gleiche. Kerzenleuchter brauchen 3 Stück, Schatzkisten 4 Stück. Diamantringe und Drachen darfst du einzeln nehmen.

Was passiert mit einem überzähligen vierten Leuchter?

Er bleibt liegen und wird wieder umgedreht. Dasselbe gilt für einen fünften Leuchter. Erst wenn alle 6 Leuchter offen liegen, bekommst du alle 6.

Bekomme ich bei 3 gleichen Spielsachen alle drei?

Nein. Du nimmst nur das Paar, die dritte Karte bleibt liegen und wird wieder verdeckt.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald nur noch 3 Kärtchen im Quadrat liegen. Das sind dann die 3 Spinnen.

Wer bekommt die drei Spinnenkärtchen am Schluss?

Der Spieler mit den meisten Drachen im Stapel erhält sie zusätzlich. Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern bleiben die Spinnen liegen und werden nicht mitgezählt.

Wer gewinnt am Ende?

Wer die meisten Kärtchen gesammelt hat, also den höchsten Stapel besitzt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Winning Moves
Erscheinungsjahr	2003
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Winning Moves Deutschland, zuletzt geprüft am 07.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/schatz-der-drachen/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/schatz-der-drachen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026