

Habermaab-Spiel Nr. 4498

Drachenstark

Ein feuriges Drachenrennen
für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Felix Scheinberger

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Drachen spielen gerne mit dem Feuer! Ausgelassen tanzen und springen sie am Krater des Feuer speienden Vulkans umher. Sie sind sogar so mutig, dass sie genau hier ein drachenstarkes Rennen veranstalten: Schon sausen sie los, denn natürlich möchte jeder der Schnellste sein. Mal sehen, welchem Drachen es doch zu heiß wird!

Spielinhalt

4 Drachen

4 Höhlen

8 Vulkankarten

16 Drachenkarten

1 Spielanleitung

Spielziel

Welcher mutige Drache hat ein gutes Gedächtnis und schafft es, den Vulkan zu umrunden und als Erster wieder die eigene Höhle zu erreichen?

Spielvorbereitung

Zuerst müsst ihr den Vulkan aufbauen.

Legt die vier Vulkankarten mit Ausstanzung und die vier Vulkankarten ohne Ausstanzung zu einem großen, runden Vulkan aus. Achtet darauf, dass sich die beiden Formen der Vulkankarten immer abwechseln.

Jeder nimmt sich einen Drachen und die Höhle in der entsprechenden Farbe. Legt eure Höhle in die Ausstanzung einer beliebigen Vulkankarte und stellt euren Drachen in eure Höhle.

Mischt die Drachenkarten und verteilt sie verdeckt im Vulkan.



Tipp: Beim Spiel zu zweit legt ihr eure Höhlen am Besten in gegenüberliegende Ausstanzungen des Vulkans.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Drachen gestreichelt hat, darf beginnen. Wie bitte? Keiner von euch hat jemals einen Drachen gestreichelt? Dann beginnt das jüngste Kind.

Wichtig:

In den Höhlen und auf den Feldern der Vulkankarten siehst du immer ein bestimmtes Tier (Salamander, Spinne, Drachenbaby, Fledermaus). Diese Tiere findest du auch auf den Drachenkarten im Vulkan.

Dein Drache darf nur vorwärts laufen, wenn du eine Drachenkarte mit dem Tier aufdeckst, auf dessen Feld dein Drache gerade steht.



Decke eine Drachenkarte auf. Was ist auf der Drachenkarte zu sehen?

- **Das Tier, auf dessen Feld dein Drache steht?**

Sehr gut gemacht! Lass die Drachenkarte offen liegen. Ziehe deinen Drachen genau so viele Felder auf dem Vulkan im Uhrzeigersinn vorwärts, wie Tiere auf der Drachenkarte zu sehen sind. Es können ein, zwei oder drei Tiere auf der Karte abgebildet sein.

Wenn du möchtest, darfst du sofort eine weitere Drachenkarte aufdecken. Als Nächstes suchst du das Tier, auf dessen Feld dein Drache jetzt steht.

- **Ein anderes Tier?**

Schade! Dein Drache muss leider stehen bleiben und dein Spielzug ist beendet.

- **Ein Drachen-Pirat?**

Vorsicht vor dem Drachen-Piraten! Lass die Drachenkarte offen liegen. Ziehe deinen Drachen genau so viele Felder rückwärts, wie Drachen-Piraten auf der Karte zu sehen sind. Es können ein oder zwei Drachen-Piraten auf der Karte abgebildet sein.



Wenn du möchtest, darfst du sofort eine weitere Drachenkarte aufdecken und das Tier suchen, auf dessen Feld dein Drache jetzt steht.

Achtung: Wenn dein Drache noch in der eigenen Höhle steht, passiert nichts. Hat dein Drache aber die Höhle bereits verlassen, ziehst du ihn auf den Feldern des Vulkans rückwärts.

Nach deinem Spielzug verdeckst du alle Drachenkarten wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wichtige Drachen-Regeln:

- Es darf nie mehr als ein Drache auf einem Feld stehen. Würde dein Drache auf einem besetzten Feld landen, darfst du nicht ziehen und dein Spielzug endet sofort.
- Du musst mit deinem Drachen die eigene Höhle genau erreichen. Wenn du die Höhle nicht genau erreichst und vorbeiziehen würdest, endet dein Spielzug. Dein Drache muss stehen bleiben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Drache einmal um den Vulkan herumgelaufen ist und anschließend genau seine Höhle erreicht. Er gewinnt dieses drachenstarke Rennen am Rande des brodelnden Vulkans.

Habermaab game nr. 4498

Fiery Dragons

A fiery competition with dragons
for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Felix Scheinberger
Length of the game: approx. 15 minutes

Dragons like to play with fire!
Boisterously they dance and
jump around the crater of the
fire spitting volcano. They are
even brave enough to organize a
fiery dragon competition. And off they
zip as everyone wants to be the quickest.
Lets see for which dragon things will become
too hot!



ENGLISH

Contents

- 4 dragons
- 4 caves
- 8 volcano cards
- 16 dragon cards
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Whichever brave dragon has a good memory, goes round the volcano and is able to reach their cave first, is the winner.

Preparation of the game

First you have to assemble the volcano.

Arrange the four cut volcano cards and the four volcano cards without cut into a big round volcano. Make sure the shapes of the volcano cards are placed alternately.

Each player takes a dragon and the cave of the corresponding color. Place the caves into the cuts of any volcano card and put your dragon into the cave.

Shuffle the dragon cards and spread them out face down in the inner area of the volcano.



Hint: If you are playing with two players, put the caves in opposite cuttings of the volcano.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has stroked a dragon most recently, may start. Pardon? Nobody has ever stroked a dragon? So the youngest player starts.

Important:

The caves and the squares of the volcano cards show an animal (salamander, spider, baby dragon, bat). The same pictures are shown on the dragon cards inside the volcano. Your dragon can only move if you uncover a dragon card showing the same animal as is shown on the card where your dragon stands.



Uncover a dragon card. What does it show?

- **The same animal as on the square where your dragon stands?**

Well done! The dragon card stays face up. Move your dragon as many squares in a clockwise direction as animals on the dragon card. There can be one, two or three animals.

If you want, you can immediately uncover another dragon card: now you search for the same animal as shown on the card where your dragon is at that moment.

- **A different animal?**

Pity! Your dragon has to stay where it is and your turn is over.

- **A dragon pirate?**

Be wary of the dragon pirate! Leave the dragon card face up and move your dragon as many squares backwards as dragon pirates are shown on the card. There can be one or two pirates on a card.



If you want, you can immediately uncover a new dragon card and look for the same animal as is shown on the card your dragon is on.

Watch out: If your dragon is still in its cave, nothing happens. Only if it has stepped out of the cave, is it moved back on the volcano squares.

Once your turn is over, cover up all the dragon cards and then it's the turn of the next player.

Important dragon rules:

- There can never be more than one dragon on a square. If your dragon would land on an occupied square, you can not move it and your turn is over.
- You have to reach your cave with the exact number of moves. If this is not the case and you would pass by, your turn is over. Your dragon stays where it is and it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends as soon as a dragon has gone around the volcano and reaches their cave. They win this fiery competition at the edge of the bubbling volcano.

Fort comme un dragon

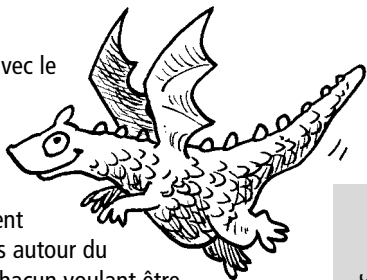
Une impétueuse course de dragons,
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl

Illustration : Felix Scheinberger

Durée de la partie : env. 15 minutes

Les dragons aiment bien jouer avec le feu. Ils dansent et sautent joyeusement au bord du cratère du volcan qui est en train de cracher du feu. Ils sont même tellement courageux qu'ils veulent organiser une course de dragons autour du volcan. Et les voilà déjà partis, chacun voulant être le plus rapide. Attendons de voir quel dragon va réussir ce coup de force !



Contenu

- 4 dragons
- 4 grottes
- 8 cartes de volcan
- 16 cartes de dragons
- 1 règle du jeu

But du jeu

Quel dragon courageux aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte ?

Préparatifs

Tout d'abord assembler le volcan:

Poser les quatre cartes de volcan qui ont une découpe et les quatre cartes de volcan sans découpe en formant un grand volcan rond. Faire attention à ce que les deux formes de cartes de volcan soient alternées.

Chacun prend un dragon et la grotte de la couleur correspondante. Il met sa grotte dans une découpe de n'importe quelle carte de volcan et met son dragon dans la grotte.

Mélanger les cartes de dragon et les répartir dans le volcan, faces cachées.



Conseil: quand il y a deux joueurs, poser les grottes dans des découpes opposées du volcan.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un dragon en dernier commence. Quoi ? Aucun de vous n'a jamais caressé de dragon ? C'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

N.B. :

Dans les grottes et sur les cases des cartes de volcan, il y a toujours un animal représenté (une salamandre, une araignée, un bébé dragon, une chauve-souris). Ces animaux sont également représentés sur les cartes de dragon réparties dans le volcan.

Ton dragon n'a le droit d'avancer que si tu retournes une carte de dragon qui représente le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon.



Retourne une carte de dragon. Qu'est-ce qu'il y a dessus ?

- **Le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve ton dragon ?**

Formidable ! Laisse la carte avec la face tournée vers le haut. Avance ton dragon sur le volcan du nombre de cases correspondant au nombre d'animaux représenté sur la carte de dragon. Il peut y avoir un, deux ou trois animaux sur la carte. Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon. Regarde sur quel animal se trouve alors ton dragon.

- **Un autre animal ?**

Domage ! Tu n'avances pas ton dragon et ton tour est fini.

- **Un dragon-pirate ?**

Fais bien attention aux dragons-pirates !
Laisse la carte de dragon face tournée vers le haut. Recule ton dragon du nombre de cases correspondant au nombre de dragons-pirates représentés sur la carte. Il peut y avoir un ou deux dragons-pirates sur la carte.



Si tu veux, tu peux retourner tout de suite une autre carte de dragon et chercher l'animal de la nouvelle case sur laquelle se trouve ton dragon.

Attention: si ton dragon se trouve encore dans sa grotte, il ne se passe rien. Si ton dragon est déjà sorti de sa grotte, tu le déplaces en le faisant reculer sur les cases du volcan.

Une fois ton tour fini, tu retournes à nouveau toutes les cartes de dragons et c'est au joueur suivant de jouer.

Règles de dragon :

- Il ne doit jamais y avoir plusieurs dragons sur une case. Si ton dragon devait atterrir sur une case occupée, tu n'as pas le droit de jouer et ton tour est fini.
- Tu dois arriver directement dans ta grotte avec ton dragon. Si tu n'arrives pas directement dans la grotte et si tu devais la dépasser, ton tour est fini. Ton dragon doit attendre et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un dragon a fait une fois le tour du volcan et arrive à nouveau dans sa grotte. Il gagne cette folle course jouée autour d'un volcan grondant et bouillonnant.

Sterk als een draak

Een vurige drakenwedstrijd
voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Felix Scheinberger

Speelduur: ca. 15 minuten



Draken spelen graag met vuur!

Uitgelaten dansen en springen ze rond de vuurspuwende krater van de vulkaan. Ze zijn dapper genoeg om juist hier een drakensterke wedstrijd te houden. Daar gaan ze er al vandoor, want natuurlijk wil iedereen de snelste zijn. Eens zien, welke draak het te heet onder de voeten wordt!

Spelinhoud

4 draken

4 hollen

8 vulkaankaarten

16 drakenkaarten

spelregels

Doel van het spel

Welke dappere draak heeft een goed geheugen en slaagt er in rond de vulkaan te rennen en als eerste zijn eigen hol te bereiken?

Spelvoorbereiding

Als eerste moet de vulkaan worden opgebouwd:

Maak met de vier vulkaankaarten met een uitsparing en de vier vulkaankaarten zonder uitsparing een grote, ronde vulkaan. Zorg dat beide soorten vulkaankaarten steeds om en om liggen.

Iedere speler pakt een draak en het bijbehorende hol in dezelfde kleur. Leg de hollen in een uitsparing naar keuze en zet de draken in hun hol.

Schud de drakenkaarten en leg ze verdekt in de vulkaan.



Tip: Als er met zijn tweeën wordt gespeeld, kunnen de hollen het best in twee tegenoverliggende uitsparingen van de vulkaan worden gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een draak heeft geaaid, mag beginnen. Niemand? Hebben jullie nog nooit een draak geaaid? Dan begint het jongste kind.

Belangrijk:

In de holen en op de velden van de vulkaankaarten is steeds een bepaald dier te zien (drakenbaby, hagedis, vleermuis, spin). Deze dieren staan ook op de drakenkaarten in de vulkaan.

Een draak mag alleen vooruit worden gezet, als er een kaart wordt omgedraaid waarop hetzelfde dier staat afgebeeld als op het veld van de draak.



Draai een drakenkaart om. Wat is er op de drakenkaart te zien?

- **Hetzelfde dier als op het veld waar je draak staat?**
Goed zo! Leg de drakenkaart open neer. Zet je draak kloksgewijs net zo veel velden op de vulkaan vooruit als het aantal dieren dat op de drakenkaart te zien is. Er kunnen één, twee of drie dieren op de kaart staan.
Als je wilt, mag je nog een drakenkaart omdraaien. Vervolgens moet het dier worden gezocht dat op het veld staat waarop je draak is terechtgekomen.
- **Een andere dier?**
Helaas! Je draak blijft jammer genoeg staan en je beurt is voorbij.

- **Een drakenpiraat?**

Pas op met de drakenpiraat! Leg de drakenkaart open neer. Zet je draak net zo veel velden achteruit als het aantal drakenpiraten op de kaart. Er kunnen één of twee drakenpiraten op de kaart staan.



Als je wilt, mag je nog een drakenkaart omdraaien en het dier van het veld waarop je draak staat, zoeken.

- **Opgelet:** Zit je draak nog in zijn eigen hol, dan gebeurt er niets. Als je draak het hol al verlaten heeft, moet hij over de velden van de vulkaan worden teruggezet.

Als je hebt gezet, draai je alle drakenkaarten weer om en is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijke drakenregels:

- Er mag nooit meer dan één draak op een veld staan. Als je draak op een veld terecht zou komen dat al bezet is, mag je niet zetten en is je beurt voorbij.
- Je eigen draak moet zijn hol precies bereiken. Als je het hol niet precies bereikt en er voorbij zou moeten zetten, is je beurt voorbij. Je draak moet blijven staan en de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is voorbij zodra een van de draken één keer rond de vulkaan is gerend en daarna precies zijn hol bereikt. Hij wint deze drakensterke wedstrijd rond de borrelende vulkaan.

Juego Habermas n° 4498

Fuerza de dragón

Una abrasadora carrera de dragones
para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Felix Scheinberger
Duración del juego: aprox. 15 minutos



A los dragones les gusta jugar con fuego. Bailan y saltan alrededor del cráter del volcán en erupción, incluso son tan valientes que organizan carreras. Hay que ver quién será el más rápido, quién se achicharrará...y ¿quién tendrá más memoria?

Contenido

- 4 dragones
- 4 cuevas
- 8 cartas volcán
- 16 cartas dragón
- instrucciones del juego

Finalidad del juego

¿Qué astuto dragón tiene una buena memoria y es el primero en dar una vuelta al volcán y llegar a su cueva?

Preparación del juego

Primero tenéis que construir el volcán.

Formad un gran volcán redondo juntando las cuatro cartas volcán con corte y las cuatro sin corte. Colocad las cartas volcán alternando las formas.

Cada jugador coge un dragón y la cueva del color correspondiente. Poned las cuevas en los cortes de cualquier carta volcán y al dragón en la cueva.

Barajad las cartas dragón y esparcidlas boca abajo en el interior del volcán. gegenüberliegende Ausstanzungen des Vulkans.



Truco: si sólo sois dos jugadores lo mejor es poner las cuevas en lados opuestos del volcán.

Desarrollo del juego

Quien haya tocado un dragón recientemente empezará el juego...
¿Perdón? ¿Nadie ha tocado nunca un dragón? Entonces empieza el jugador más joven y sigue el turno en el sentido de las agujas del reloj.

Importante:

Las cuevas y las cartas volcán tienen un dibujo: una salamandra, una araña, un dragón bebé o un murciélago. Estos mismos dibujos se enseñan en las cartas dragón que hay en el centro del volcán. Tu dragón sólo se moverá si destapas la carta con el mismo dibujo que muestra la carta donde está tu dragón. El primero en empezar destapa una carta dragón, que son las que están en el centro del volcán.



¿Qué dibujo sale en la carta?

- **El mismo animal que tienes debajo...**
¡Muy bien! La carta se queda boca arriba y mueves tu dragón, en el sentido de las agujas del reloj, tantas casillas como animales salen en la carta pueden ser 1, 2 ó 3 animales. Si quieres, puedes descubrir otra carta dragón inmediatamente: ahora te tiene que salir el animal que se ve en la carta donde tú estás parado ahora.
- **Un animal diferente...**
¡Qué pena! Tu dragón tiene que quedarse donde está y pierdes el turno.

- **Un dragón pirata...**

¡Hay que tener cuidado con el dragón pirata!
Deja la carta boca arriba y mueve tu dragón hacia atrás tantas casillas como dragones piratas te hayan salido en la carta. Puede haber 1, 2 ó 3 piratas en la carta.



Si quieres, puedes descubrir inmediatamente una carta dragón y buscar que sea igual que la que tú tienes debajo.

¡Cuidado!: Si tu dragón aún está en la cueva no pasa nada, sólo retrocede si está fuera de la cueva.

Cuando se acabe tu turno, da la vuelta a las cartas dragón y ahora es el turno del siguiente jugador.

Reglas importantes de los dragones:

- Nunca podrán haber dos dragones en la misma casilla. Si tu dragón cae en una casilla ya ocupada, se queda donde está y pierde el turno.
- Tienes que llegar a tu cueva con el número exacto de movimientos. Si te pasas pierdes el turno, el dragón se queda donde está y pasa el turno al siguiente jugador.

Fin del juego

El juego acaba cuando el dragón ha dado toda la vuelta al volcán y ha entrado de nuevo en su cueva.

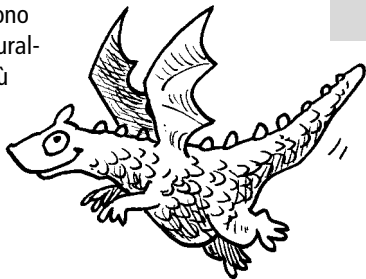
Gioco Habermaaß nr. 7298

Forte come un drago

Un'infuocata corsa dragonesca
per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Felix Scheinberger
Durata del gioco: 15 minuti circa

I draghi giocano volentieri col fuoco! Si scatenano in salti e danze intorno al cratere del vulcano sputafuoco. E sono coraggiosi al punto di organizzare proprio qui una corsa dragonesca: già sono schizzati via di corsa perché naturalmente ognuno vuole essere il più rapido. Ma vediamo un po' chi si scotterà per primo!



ITALIANO

Contenuto del gioco

- 4 draghi
- 4 tane
- 8 carte vulcano
- 16 carte drago
- Istruzioni di gioco

Finalità del gioco

Quale drago coraggioso ha buona memoria e riesce a correre intorno al vulcano e a raggiungere per primo la propria tana?

Preparativi per il gioco

Costruire innanzitutto il vulcano.

Comporre con le 4 carte vulcano con incavo e le 4 senza un grande vulcano rotondo.

Prestare attenzione nell'alternare sempre le due forme del cratere vulcanico.

Ogni giocatore sceglie un drago con la tana di colore corrispondente. Inserire la tana nell'incavo di una qualsiasi delle carte vulcano e piazzare il proprio drago nella tana.

Mescolare le carte drago e disporle coperte nel vulcano.



Un consiglio: Se i giocatori sono due, sistemare le due tane in posizione opposta.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizierà chi per ultimo ha accarezzato un drago. Cosa?! Nessuno di voi ha mai accarezzato un drago? Inizierà allora il giocatore più giovane.

Importante!

Nelle tane e sulle caselle delle carte vulcano c'è sempre un determinato animale (salamandra, ragno, draghetto, pipistrello). Questi animali si trovano anche sulle carte drago nel vulcano.

Il proprio drago avanzerà solo se si scopre una carta drago con l'animale raffigurato sulla casella dove sosta in quel momento il proprio drago.



Scoprire una carta drago. Cosa vi è illustrato?

- **L'animale sulla cui casella sosta il proprio drago?**
Benissimo! La carta drago resta scoperta. Avanzare sul vulcano in senso orario col proprio drago tante caselle quanti sono gli animali raffigurati sulla carta drago. Possono essere raffigurati uno, due o tre animali.
Se si vuole si può scoprire subito un'altra carta drago.
Di seguito si cerca l'animale sulla cui casella sosta il proprio drago.
- **Un altro animale?**
Peccato! Il proprio drago dovrà fermarsi e il turno passerà al successivo giocatore.

- **Un drago pirata?**

Occhio con i draghi pirati! Lasciare la carta scoperta. Retrocedere il proprio drago tante caselle quanti sono i draghi pirati illustrati sulla carta. Sulla carta possono esserci uno o due draghi pirata. Se si vuole si può scoprire subito un'altra carta drago e cercare l'animale sulla cui casella sosta il proprio drago.



Attenzione: se il proprio drago è ancora nella sua tana non succede nulla, ma se è appena uscito dalla tana retrocederà sulle caselle del vulcano.

Alla fine del turno si coprono tutte le carte drago e il gioco passa al successivo giocatore.

Importanti regole dragonesche

- Su una casella può sostare solo un drago. Se il proprio drago finisce su una casella già occupata, non lo si potrà muovere e la mossa finisce.
- La tana dev'essere raggiunta con un punteggio esatto; nel caso che il numero delle caselle su cui passare sia superiore a quello utile per raggiungere la tana, la mossa si considera finita. Il drago resta fermo e il turno passa al successivo giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando un drago ha compiuto il perimetro del vulcano ed ha raggiunto la sua tana con un punteggio esatto. Questo drago avrà vinto questa corsa dragonesca intorno al bordo del vulcano ribollente.