



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Dragon Thunder Tooth · Au pays des petits dragons
Draak Dondertand · Dragón Diente de Trueno
Draghetto Mordituono

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016



Ein rasantes Würfel-Laufspiel für 2 - 4 kleine Drachen von 3 - 99 Jahren.

Autor: Felix Leicht
Illustration: Janina Görrissen
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Das große Fest zum Drachentag steht unmittelbar bevor. Vor allem die jungen Drachen sind schon sehr aufgeregt, auch Drache Donnerzahn und seine drei Freunde Funkenflug, Silberblitz und Feuerschweif. Denn gleich startet der Wettflug durch das Drachental und wer hier gewinnt, darf am Drachentag das große Feuerwerk entzünden. In der Ferne lockt das Ziel des Wettflugs: der große Vulkan mit den vier leuchtenden Feuerkristallen auf seiner Spitze. Natürlich will jeder der Drachen gewinnen. Doch aufgepasst: Immer wieder fegt ein tückischer Wirbelwind durchs Tal und bringt euch von eurem Weg ab. Dann braucht ihr zwar länger, aber auf den entlegenen Wegen findet ihr die meisten Feuerkristalle. Und nicht der schnellste Drache gewinnt den Wettflug am Ende, sondern der, der die meisten Feuerkristalle gesammelt hat.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 grüner Drache Donnerzahn
- 1 gelber Drache Funkenflug
- 1 orangefarbener Drache Feuerschweif
- 1 türkisfarbener Drache Silberblitz
- 4 Wirbelplättchen
- 1 Wirbelwürfel
- 60 Feuerkristalle
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Setzt die vier Wirbelplättchen in die passenden Löcher des Spielplans. Die Pfeilspitze auf den Wirbeln zeigt am Anfang auf den orangefarbenen Hauptweg. Jeder wählt einen Drachen und stellt ihn aufs Startfeld. Drachen, die ihr nicht braucht, legt ihr in die Schachtel zurück. Legt 4 Feuerkristalle auf den Vulkan (= Zielfeld). Die anderen Kristalle legt ihr als Vorrat neben das Spielfeld. Haltet den Würfel bereit – und schon kann der Wettflug beginnen!



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am besten wie ein Drache fauchen kann, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Wirbelwürfel?

• 1, 2 oder 3 Punkte:

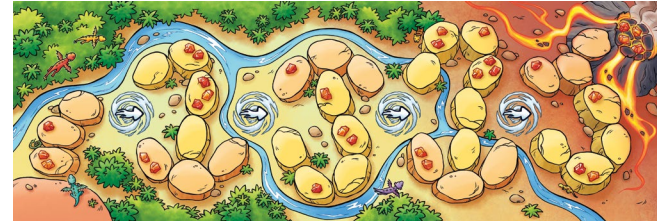
- Ziehe deinen Drachen so viele Felder weit in Richtung Vulkan, wie du Punkte gewürfelt hast. Auf einem Feld können gleichzeitig mehrere Drachen stehen.



• den Wirbel:



Ein Wirbelwind fegt durch das Tal. Drehe alle Wirbelplättchen so, dass die Pfeilspitzen auf den jeweils anderen Weg zum Vulkan zeigen – also von orange auf gelb oder von gelb auf orange. Das gilt auch, wenn ein Drache auf einem Wirbelplättchen steht.



Wohin führt dich dein Weg?



Landest du am Ende deines Zuges auf einem Feld mit Feuerkristallen, darfst du dir so viele Kristalle aus dem Vorrat nehmen, wie auf dem Feld zu sehen sind. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ziehst du über ein Wirbelplättchen, zählt dieses wie jedes andere Spielfeld. Nachdem du das Wirbelplättchen verlassen hast, drehst du den Wirbel auf den jeweils anderen Weg.



Landest du am Ende deines Zuges auf einem Wirbel, bleibst du dort stehen und dein Spielzug endet. Verlässt du beim nächsten Zug das Wirbelplättchen, musst du es auf den anderen Weg drehen. Das gilt auch, wenn gerade ein Drache auf diesem Wirbelplättchen steht.



Bleibst du auf einem Feld ohne Wirbel oder Kristall stehen, passiert nichts. Dein Spielzug endet hier.



Wichtig: Ist der Kristallvorrat erschöpft, kannst du leider keine Kristalle mehr bekommen. Jetzt gibt es nur noch die Kristalle auf dem Vulkan. Beeile dich, um als Erster dort anzukommen!

Aber aufgepasst, im Drachental gelten folgende **Drachenregeln:**

- Ihr dürft euren Drachen nicht zurück Richtung Start ziehen.
- Ihr könnt nur an den Wirbeln zwischen den beiden Wegen (orange und gelb) wechseln.

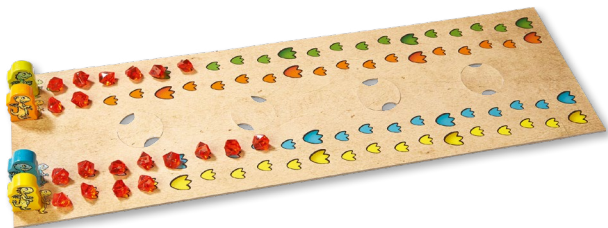
Spielende

Wenn der erste Drache den Vulkan erreicht und die 4 Feuerkristalle eingesammelt hat, endet das Spiel und alle Drachen müssen auf ihrem Platz stehen bleiben.

Jetzt zählt jeder Spieler die Feuerkristalle, die er auf dem Weg gesammelt hat. Wer die meisten Feuerkristalle sammeln konnte, hat den Wettflug durchs Drachental gewonnen und darf das große Feuerwerk am Drachentag entzünden. Aber auch die anderen Drachen sind keine Verlierer, denn sie dürfen beim großen Feuerwerk in der ersten Reihe sitzen! Bei Gleichstand haben die entsprechenden Drachen gemeinsam gewonnen und sie dürfen das Feuerwerk gemeinsam entzünden.

Die drachenstarke Zählhilfe

Ihr tut euch beim Zählen schwer? Kein Problem: Dreht den Spielplan um und legt eure Kristalle auf die Fußspuren in eurer Farbe. Wer die längste Spur hat, hat gewonnen.



Dragon Thunder Tooth



A fast-paced dice race game for 2 to 4 little dragons between the ages of 3 and 99 years old.

Author: Felix Leicht
Illustration: Janina Görrissen
Length of the game: 10-15 minutes

The exciting Dragon Day festival is coming. The young dragons are particularly excited, amongst them Thunder Tooth and his three dragon friends Flying Spark, Silver Flash and Fire Trail. The flying competition through Dragon Valley is about to begin, and the winner will have the honor of lighting the big Dragon Day fireworks. In the distance they can see the end point of the flying competition - the big volcano with four bright fire crystals on its peak. Naturally each dragon wants to win. But be careful as now and again a treacherous whirlwind sweeps through the valley and blows them off track. Although this makes the journey longer, there are many fire crystals to be found on the remote paths. And it's not necessarily the fastest dragon who will win the flying competition, but rather the one who has collected the most fire crystals.

Contents:

- 1 game board
- 1 green dragon, Thunder Tooth
- 1 yellow dragon, Flying Spark
- 1 orange dragon, Fire Trail
- 1 turquoise dragon, Silver Flash
- 4 whirlwind tiles
- 1 whirlwind dice
- 60 fire crystals
- 1 set of instructions



Preparation

Place the game board in the middle of the table. Place the four whirlwind tiles on the matching fields of the game board. At the start of the game the whirlwind arrows should point along the orange main path.

Every player selects a dragon and places it on the starting field. Place the unused dragons back in the box.

Place 4 fire crystals on the volcano (= target field).

The other crystals are placed in a stockpile next to the game board.

Get the dice ready – it's time for the flying competition to begin!



How to play:

Play in a clockwise direction. The player who can best roar like a dragon may begin.

What does the whirlwind dice show?

• 1, 2 or 3 dots:

- Move your dragon forward toward the volcano by as many fields as were rolled. Multiple dragons may stand on the same field.



• The whirlwind:



A whirlwind sweeps through the valley. Turn all the whirlwind tiles so that the arrows point the other way toward the volcano – i.e. from orange to yellow or from yellow to orange. This also applies if a dragon is sitting on one of the whirlwind tiles.



Which way does the path go?



If, at the end of your turn, you land on a field with fire crystals you may take as many fire crystals from the stockpile as are shown on the field. Then the next player takes their turn.



When passing a field with a whirlwind tile it counts the same way as any other field. After you pass over a whirlwind then turn the tile so that it points to the other path.



If, at the end of your turn, you land on a whirlwind tile, then you remain there and your turn ends. When, on your next turn, you leave the whirlwind tile, it must be turned to point to the other path. This also applies if another dragon is on this whirlwind tile at the time.



If you stop on a field without a whirlwind or crystals nothing happens and your turn simply ends.



Important: If the supply of fire crystals has run out, then you cannot collect any more crystals. Now only crystals left are those on the volcano. Hurry up and be the first to arrive!

But be careful, the following **dragon rules** apply in Dragon Valley:

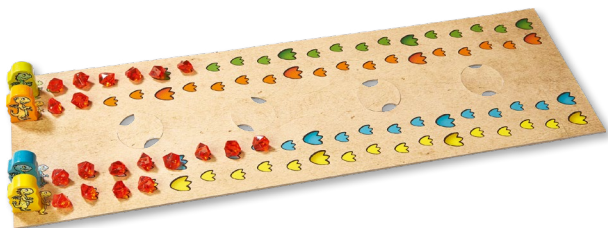
- Your dragon may not go backwards toward the start.
- The whirlwinds can only be turned between the two paths (orange and yellow).

End of the game:

The game ends when the first dragon reaches the volcano and collects the four fire crystals. All dragons must remain where they are. Each player counts the fire crystals that they have collected on their journey. The dragon that collected the most fire crystals wins the flying competition through Dragon Valley, and has the honor of lighting the big Dragon Day fireworks. But there's something for the other dragons too - they get front row seats at the fireworks! If the count is a tie there is more than one winner and they can light the fireworks together.

Dragon-strength counting help

Are you having trouble counting? No problem, simply turn over the game board and place your crystals in the footprints of your color. The person with the longest trail wins.



Au pays des petits dragons

Un jeu de course et de dé ultrarapide pour 2 à 4 petits dragons de 3 à 99 ans.

Auteur : Felix Leicht
Illustration: Janina Görrissen
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Le jour de la grande fête des dragons approche à grands pas. Les petits dragons sont très excités : le jeune Croc-Tonnerre et ses amis Pluie-Détincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience. La course de la vallée des dragons commence d'un moment à l'autre et le gagnant aura le privilège d'allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Le grand volcan dont le cratère renferme quatre précieuses pierres volcaniques sert de ligne d'arrivée. Évidemment les jeunes dragons veulent tous gagner. Mais attention : un vent tourbillonnant balaye sans cesse la vallée et les écarteront du droit chemin. Les dragons seront alors obligés de parcourir de plus grandes distances, mais ils trouveront plus de pierres volcaniques sur ces chemins détournés. Et ce ne sont pas les dragons qui volent le plus rapidement qui gagnent la course, mais ceux qui ramassent le plus grand nombre de pierres volcaniques !

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dragon vert « Croc-Tonnerre »
- 1 dragon jaune « Pluie-Détincelle »
- 1 dragon orange « Feu-follet »
- 1 dragon turquoise « Foudre-Argentée »
- 4 tuiles de tourbillon
- 1 dé à tourbillons
- 60 pierres volcaniques
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Insérez les quatre tuiles de tourbillon dans les trous du plateau de jeu prévus à cet effet. Au début de la partie, les flèches de tourbillon pointent en direction de la voie principale, qui est de couleur orange. Chaque joueur choisit un dragon et le place sur la case départ. Rangez dans la boîte les dragons dont vous ne vous servez pas.

Placez 4 pierres volcaniques sur le volcan (=case d'arrivée). Les autres pierres sont placées en réserve à côté du plateau.

Placez le dé à portée de main. La course peut commencer !



Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le cri d'un dragon, commence et jette le dé en premier.

Qu'indique le dé à tourbillons ?

• 1, 2 ou 3 points :

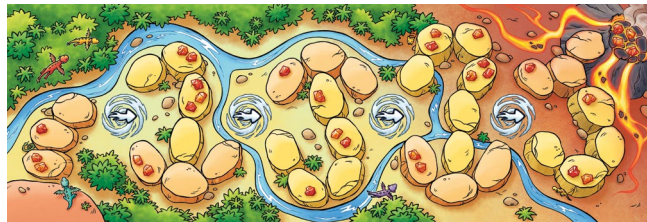
avance ton dragon du nombre de points qu'indique le dé en direction du volcan. Plusieurs dragons peuvent se trouver en même temps sur une case.



• Le tourbillon :



un vent tourbillonnant balaye la vallée. Tourne toutes les tuiles de tourbillon vers l'autre chemin menant au volcan, en passant du parcours orange au parcours jaune ou inversement. Le même phénomène se produit lorsqu'un dragon se trouve sur une tuile de tourbillon.



Où ton chemin te mène-t-il ?



Si tu t'arrêtes sur une case illustrée de pierres volcaniques, tu prends dans la réserve le nombre de pierres qui figurent sur la case. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Si tu avances en passant par une tuile de tourbillon, elle est considérée comme n'importe quelle autre case du jeu. Une fois que tu es passé par-dessus la tuile de tourbillon, tu la fais pivoter dans la direction opposée.



Si tu t'arrêtes sur un tourbillon à la fin de ton tour, tu restes dessus. Ton tour est terminé. Une fois que tu quittes la tuile de tourbillon au tour suivant, tu dois la faire tourner en direction de l'autre chemin. Le phénomène se produit même si un dragon se trouve sur cette tuile de tourbillon.



Si tu t'arrêtes sur une case ne représentant ni tourbillon ni pierre volcanique, il ne se passe rien. Ton tour est alors terminé.



Important : si la réserve de pierre volcanique est épuisée, tu ne peux malheureusement plus en recevoir. Il ne te reste alors plus qu'à tenter de récupérer en premier les pierres volcaniques du volcan. Dépêche-toi d'y arriver en premier !

Mais attention, il y a des **règles** à respecter dans la vallée des dragons :

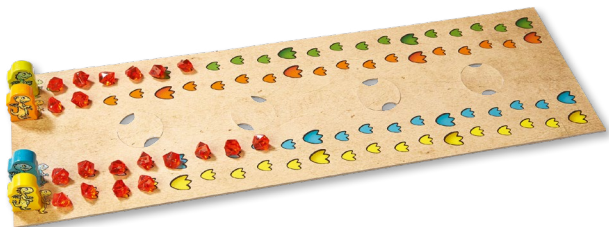
- vous ne pouvez pas faire reculer vos dragons vers la case de départ.
- Le changement de chemin (entre orange et jaune) n'est possible qu'au niveau des tourbillons.

Fin de la partie :

Lorsqu'un premier dragon atteint le volcan et récupère les quatre pierres volcaniques, le jeu s'achève et tous les dragons doivent rester à leur place. Chacun des joueurs compte les pierres volcaniques qu'il a ramassées en chemin. Celui qui a réuni le plus grand nombre de pierres volcaniques a gagné la course de la vallée des dragons et pourra allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Les autres dragons se feront une joie d'assister au grand feu d'artifice au premier rang ! En cas d'égalité, les deux dragons ex aequo sont vainqueurs et allument ensemble le feu d'artifice.

L'aide au comptage

Vous avez du mal à compter ? Ne vous inquiétez pas : retournez le plateau de jeu et déposez vos pierres volcaniques sur les traces de pas de votre couleur. Celui dont les traces vont le plus loin a gagné.



Draak Dondertand



Een bliksemsnel wedloopspel voor 2 tot 4 kleine draken van 3 tot 99 jaar.

Auteur: Felix Leicht
Illustraties: Janina Görrissen
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Het is niet meer lang tot het grote feest voor Drakendag. Vooral de jonge draken zijn al erg opgewonden – zo ook draak Dondertand en zijn drie vrienden Vonkenvlucht, Zilverschicht en Vuurstaart. Zo meteen start namelijk de wedstrijdvlucht door het Drakendal. Wie deze wint, mag op Drakendag het grote vuurwerk aansteken. In de verte lonkt het doel van de wedstrijd: de grote vulkaan met op de top vier oplichtende vuurkristallen. Natuurlijk wil elke draak winnen. Maar opgelet! Steeds opnieuw waait een verraderlijke wervelwind door het dal en brengt jullie van het pad af. Dat kost jullie wat tijd, maar op de afgelegen wegen vinden jullie de meeste vuurkristallen. Het is niet de snelste draak die op het einde de wedstrijd wint, maar diegene met de meeste vuurkristallen.

Inhoud van het spel:

- 1 spelbord
- 1 groene draak, Dondertand
- 1 gele draak, Vonkenvlucht
- 1 oranje draak, Vuurstaart
- 1 paarse draak, Zilverschicht
- 4 wervelwindkaartjes
- 1 wervelwinddobbelsteen
- 60 vuurkristallen
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet de vier wervelwindkaartjes in de gepaste gaten van het spelbord. De pijl op de wervelwinden wijst in het begin naar de oranje hoofdweg. Iedereen kiest een draak en zet deze op het startveld. Overtollige draken leg je terug in de doos. Leg 4 vuurkristallen op de vulkaan (= doel). De andere kristallen leg je als voorraad naast het spelbord. Houd de dobbelsteen klaar. De wedstrijd kan beginnen!




Verloop van het spel

Je speelt kloksgewijs. De speler die het beste als een draak kan blazen, mag beginnen en gooit.

Wat toont de wervelwinddobbelsesteen?

• 1, 2 of 3 ogen:

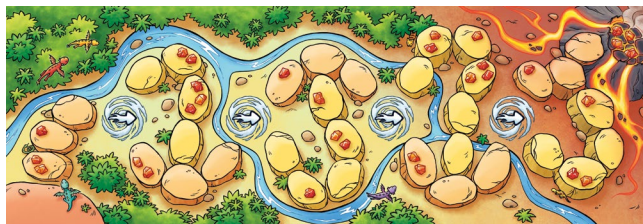
 Zet je draak zoveel velden in de richting van de vulkaan als je ogen gegooit hebt. Op een veld mogen tegelijk ook meerdere draken staan.



• De wervelwind:



Er waait een wervelwind door het dal. Draai alle wervelwindkaartjes zodat de pijlen naar de andere weg naar de vulkaan wijzen – dus van oranje naar geel of van geel naar oranje. Dat doe je ook als een draak op een wervelwindkaartje staat.



Waar brengt de weg je naartoe?



Als je op het einde van je beurt op een veld met vuurkristallen terechtkomt, neem je uit de voorraad zoveel kristallen als er op het veld te zien zijn. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



Als je voorbij een wervelwindkaartje gaat, telt dat net als elk ander veld. Als je het wervelwindkaartje verlaten hebt, draai je de wervelwind naar de andere weg.



Als je op het einde van je beurt op een wervelwind terechtkomt, blijf je daar staan en is je beurt voorbij. Als je bij je volgende beurt het wervelwindkaartje verlaat, draai je het naar de andere weg. Dat doe je ook als er net een draak op een wervelwindkaartje staat.



Als je op een veld zonder wervelwind of kristal staat, gebeurt er niks. Je beurt is dan voorbij.



Belangrijk: Als de voorraad kristallen op is, kan je helaas geen kristal meer krijgen. Nu resten er enkel nog de kristallen op de vulkaan. Haast je om er als eerste aan te komen!

Let wel op, want in het Drakendal gelden de volgende **drakenregels**:

- Je mag je draak niet terug richting start zetten.
- Je kunt enkel van weg veranderen op de wervelwinden tussen beide paden (oranje en gele).

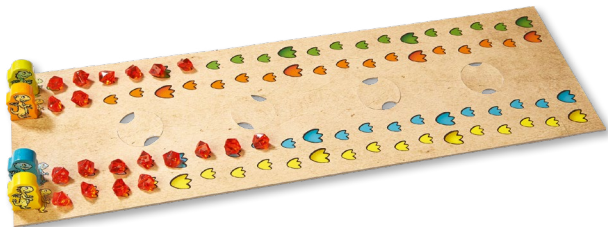
Einde van het spel

Als de eerste draak de vulkaan bereikt en de vier vuurkristallen verzamelt, eindigt het spel en moeten alle draken op hun plaats blijven staan. Nu telt elke speler de vuurkristallen die hij onderweg verzamelde. Wie de meeste vuurkristallen heeft, is de winnaar van de wedstrijdvlucht door het Drakendal en mag het grote vuurwerk op Drakendag ontsteken. De andere draken zijn echter geen verliezer: zij mogen bij het grote vuurwerk op de eerste rij zitten!

Bij gelijkspel hebben beide draken gewonnen en mogen ze samen het vuurwerk ontsteken.

Een drakenhandige telhulp

Heb je het moeilijk om te tellen? Geen probleem: draai het spelbord om en leg je kristallen op de voetsporen van je kleur. Wie het langste spoor heeft, is de winnaar.



Dragón Diente de Trueno



Un rápido juego de dados para 2 - 4 pequeños dragones, con edades comprendidas entre los 3 y 99 años.

Autor: Felix Leicht
Ilustradora: Janina Görrissen
Duración del juego: 10 - 15 minutos

Queda muy poco para la gran fiesta del Día del Dragón. Sobre todo los dragones más jóvenes están ya muy nerviosos, también el dragón Diente de Trueno y sus tres amigos Chispas, Rayo de Plata y Cola de Fuego. Está a punto de comenzar la carrera por el valle de los dragones y el que gane podrá encender los grandes fuegos artificiales del Día del Dragón. A lo lejos atrae la meta de la carrera: el gran volcán con los cuatro brillantes cristales de fuego en la cima. Está claro que todos los dragones quieren ganar. Pero cuidado: constantemente hay un malicioso remolino que barre el valle y os desvía de vuestro camino. Entonces tardaréis más, pero en los remotos caminos encontraréis la mayoría de cristales de fuego. Y no será el dragón más rápido el que gane la carrera al final, sino aquel que haya recogido más cristales de fuego.

Contenido del juego:

- 1 tablero
- 1 dragón Diente de Trueno verde
- 1 dragón Chispas amarillo
- 1 dragón Cola de Fuego naranja
- 1 dragón Rayo de Plata turquesa
- 4 fichas remolino
- 1 dado remolino
- 60 cristales de fuego
- 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

Conformad el tablero y colocadlo en el centro de la mesa. Situad las cuatro fichas remolino en los agujeros adecuados del tablero. La punta de flecha de los remolinos muestra el inicio en el camino principal de color naranja. Cada uno elige un dragón y lo coloca en la casilla de salida. Guardad en la caja los dragones que no necesitéis. Colocad 4 cristales de fuego sobre el volcán (= casilla de meta). Colocad el resto de cristales como provisión al lado del tablero. Tened el dado preparado - ¡y ya puede comenzar la carrera!



Desarrollo del juego:

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que mejor imite el rugido de un dragón puede comenzar y tirar el dado.

¿Qué muestra el dado remolino?

• 1, 2 o 3 puntos:

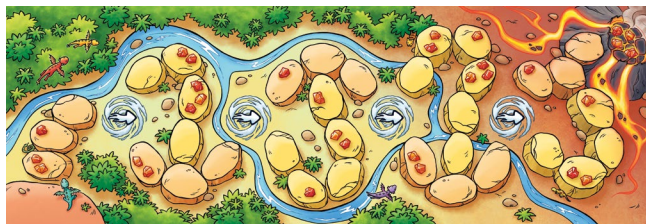
haz avanzar a tu dragón tantas casillas en dirección al volcán como puntos hayas obtenido con el dado. En una casilla puede haber varios dragones a la vez.



• el remolino:



un remolino de aire barre el valle. Gira todas las fichas remolino de manera que cada punta de flecha señale un camino opuesto al volcán, es decir de naranja a amarillo o de amarillo a naranja. Esto también se aplica cuando un dragón esté situado sobre una ficha remolino.



¿Adónde te conduce tu camino?



Si, al final de tu turno, terminas en una casilla con cristales de fuego, puedes coger tantos cristales de provisión como se muestren en la casilla. A continuación, es el turno del siguiente jugador.



Si pasas por una ficha remolino, ésta cuenta como cualquier otra casilla. Una vez que hayas pasado por la ficha remolino giras el remolino hacia el otro camino según corresponda.



Si terminas en un remolino al final de tu turno, te quedas ahí y tu turno finaliza. Si en el siguiente turno sales de la ficha remolino, tienes que girarla hacia el otro camino. Esto también se aplica cuando un dragón esté situado sobre esta ficha remolino.



Si te quedas en una casilla sin remolino o cristal no pasa nada. Tu turno termina ahí.



Importante: Lamentablemente, si se han agotado los cristales de provisión, no recibirás ninguno más. Ya solo quedarán los cristales del volcán. ¡Date prisa para llegar allí el primero!

Pero atención, en el valle de dragones hay que cumplir las siguientes

reglas para dragones:

- No podéis volver a llevar a vuestros dragones de vuelta al inicio.
- Solo podéis cambiar de un camino a otro (naranja y amarillo) en los remolinos.

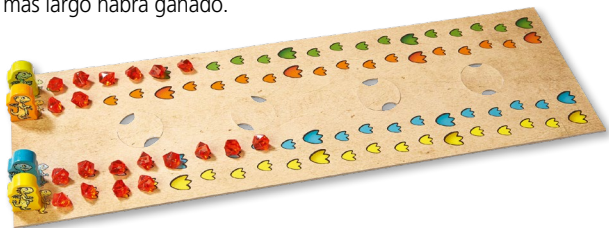
Fin del juego:

Cuando el primer dragón llegue al volcán y recoja los cuatro cristales de fuego termina el juego y todos los dragones deberán quedarse quietos en su sitio.

Ahora cada jugador cuenta los cristales de fuego que ha recogido por el camino. El que haya recogido más cristales habrá ganado la carrera por el valle del dragón y podrá encender los grandes fuegos artificiales del Día del Dragón. Pero los demás dragones no son unos perdedores, ¡porque podrán estar en la primera fila para ver los grandes fuegos artificiales! En caso de empate, los dragones correspondientes habrán ganado y podrán encender los fuegos artificiales juntos.

Ayuda para contar con la fuerza de un dragón

¿Os parece difícil contar? No pasa nada: girad el tablero y colocad vuestros cristales en las huellas de vuestro color. El que tenga el rastro más largo habrá ganado.



Draghetto Mordituono



Un fulmineo gioco competitivo con i dadi per 2-4 draghetti da 3 a 99 anni.

Autore: Felix Leicht
Illustrazioni: Janina Görrissen
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Manca poco alla grande festa della giornata del drago. In particolare i giovani draghetti, Mordituono e i suoi tre amici Sprizzafaville, Fulmiargento e Bruciacoda, sono molto eccitati. Sta infatti per iniziare la gara di volo nella valle del dragone: chi la vince potrà accendere i grandi fuochi d'artificio in programma nella giornata del drago. In lontananza si erge l'ambito traguardo della competizione alata: il grande vulcano con i quattro cristalli di fuoco che brillano sulla sommità. Ovviamente, tutti i draghi vogliono vincere. Attenzione però: insidiosi vortici di vento sferzano la valle e vi costringono a deviare dal percorso. Siete così costretti ad allungare i tempi, ma su sentieri sperduti troverete la maggior parte dei cristalli di fuoco. E alla fine a vincere la gara di volo non è il drago più veloce, ma quello che ha raccolto il maggior numero di cristalli di fuoco.

Dotazione del gioco:

- 1 tabellone di gioco
- 1 drago verde Mordituono
- 1 drago giallo Sprizzafaville
- 1 drago arancione Bruciacoda
- 1 drago turchese Fulmiargento
- 4 dischetti vortice
- 1 dado vortice
- 60 cristalli di fuoco
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Componete il tabellone di gioco e mettetelo al centro del tavolo. Inserite i quattro dischetti vortice negli appositi fori del tabellone di gioco. All'inizio la freccia dei vortici deve essere puntata sul percorso principale di color arancione. Ognuno sceglie un drago e lo posiziona sulla casella di partenza. Riponete i draghi in più nella scatola. Mettete 4 cristalli di fuoco sul vulcano (= casella traguardo). Tenete gli altri cristalli di scorta accanto al tabellone di gioco. Tenete pronto il dado: la gara di volo può cominciare!



Svolgimento del gioco:

Giocate in senso orario. Il giocatore più bravo a imitare lo sbuffo di un drago inizia e tira il dado.

Cosa è uscito sul dado vortice?

• 1, 2 o 3 punti:

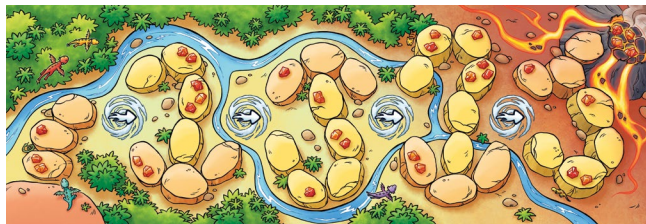
fai avanzare il tuo drago in direzione del vulcano di un numero di caselle pari ai punti usciti sul dado. Su una casella possono stazionare più draghi contemporaneamente.



• il vortice:



la valle è sferzata da un vortice di vento. Gira tutti i dischetti vortice in modo che ciascuno indichi il tratto di percorso alternativo verso il vulcano, ovvero da quello arancione a quello giallo, o viceversa. Gira anche gli eventuali dischetti occupati da un drago.



Dove ti porta il tuo percorso?



Se alla fine del tuo turno finisci su una casella che contiene cristalli di fuoco, puoi prendere dalla scorta tanti cristalli quanti sono quelli raffigurati. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Se passi sopra un dischetto vortice, questo conta come qualsiasi altra casella di gioco. Una volta superato il dischetto vortice, gira la freccia del vortice nella direzione del tratto di percorso alternativo.



Se alla fine del tuo turno arrivi su un vortice, ti fermi lì e il tuo turno di gioco finisce. Se nel turno successivo abbandoni il dischetto vortice, devi girarlo nella direzione dell'altro tratto di percorso, anche se questo dischetto al momento è occupato da un drago.



Se arrivi su una casella senza vortice né cristalli, non succede nulla. Il tuo turno di gioco finisce qui.



Importante: se la scorta dei cristalli è esaurita, purtroppo non puoi più ricevere nessun cristallo. Ora rimangono solo i cristalli del vulcano. Affrettati ad arrivarci per primo!

Attenzione però, nella valle del drago valgono le seguenti **drago-regole:**

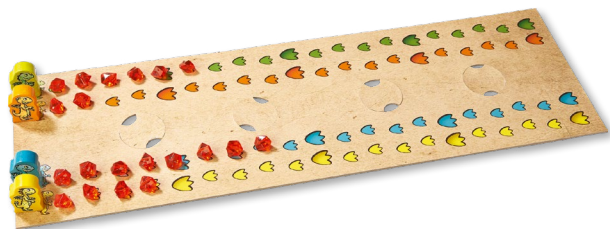
- Non potete far tornare indietro vostri draghi in direzione della partenza.
- Potete cambiare percorso solo sui vortici posti tra i due percorsi (arancione e giallo).

Fine del gioco:

Quando il primo drago raggiunge il vulcano e raccoglie i quattro cristalli di fuoco, il gioco finisce. Tutti i draghi devono rimanere al loro posto. Ciascun giocatore conta ora i cristalli di fuoco raccolti lungo il percorso. Chi è riuscito a raccoglierne di più ha vinto la gara di volo della valle del dragone e potrà accendere i grandi fuochi d'artificio in programma nella giornata del drago. Ma anche gli altri draghi non hanno perso, dato che possono godersi i maestosi fuochi d'artificio seduti in prima fila. In caso di parità si hanno più draghi vincitori, che accendono tutti assieme i fuochi d'artificio.

Il drago dei numeri

Avete delle difficoltà a contare? Nessun problema: ribaltate il tabellone di gioco e mettete i vostri cristalli sulle orme dei piedi del vostro colore. Vince il giocatore con la fila di impronte più lunga.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetik, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



It's
playtime!



Art. Nr.: 301890 TL A87704 1/20



WARNING:
CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

HABA Sales GmbH & Co.KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de