

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.

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.