



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



DRACHEN SCHRECK



Dragon Battle • Ouste le dragon !
Drakenjacht • Asustadragones
Missione spaventa draghi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018



Drachenschreck

Ein freches Würfelspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autor: Benjamin Schwer

Illustration: Marina Rachner

Spieldauer: 10 - 15 Min.

Achtung Drachenschreck! Die Drachenburg wird von vier frechen Drachen belagert. Immer wieder schnappt sich einer von ihnen einen Burgbewohner und will ihn nicht mehr freigeben.

Doch in der Burg soll ein Fest organisiert werden und dazu wird jeder gebraucht. Was also tun?

Ran an die Würfel! Mit dem richtigen Wurf erschreckt ihr die frechen Drachen und die Burgbewohner können sich befreien.

Doch aufgepasst, schwarze Würfel landen sofort im Brunnen.

Spielinhalt

4 Drachen-Plättchen, 1 großes Brunnen-Plättchen, 20 Burgbewohner-Plättchen, 8 Gaukler-Plättchen, 4 Farbwürfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt die 4 Drachen-Plättchen beliebig in einer Reihe nebeneinander aus. Das Brunnen-Plättchen und die 8 Gaukler-Plättchen als offener Stapel kommen rechts daneben. Mischt die Burgbewohner-Plättchen und legt jeweils eines offen unter jeden Drachen. Stapelt die restlichen Burgbewohner-Plättchen verdeckt als Nachziehstapel. Haltet die Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Drachen erschreckt hat, darf beginnen. Dein Spielzug (= Drachenschreck) besteht aus maximal 4 Würfeln. Für den ersten Wurf nimmst du alle Würfel.

Auf zum Drachenschreck! Würfle mit allen Würfeln!

Welche Farben zeigen die Würfel?

- **Schwarz?**

Schade! Du **musst** alle Würfel, die Schwarz zeigen, sofort auf das Brunnen-Plättchen legen.

Sie bleiben für den aktuellen Drachenschreck hier liegen und werden in deinem Spielzug nicht mehr gewürfelt.

Hast du noch weitere Farben gewürfelt?

- **Gelb, Rot, Blau oder Lila?**

Du kannst einen Drachen mit den farblich passenden Würfeln erschrecken. Lege dazu **alle Würfel mit dieser Farbe** auf das passende Drachenplättchen.

- **Silber?**

Dies ist die Joker-Farbe. Du darfst sie für eine beliebige Farbe einsetzen, um den passenden Drachen zu besiegen. Lege **alle Würfel** der Joker-Farbe auf den ausgesuchten Drachen.

Wichtig! Bei Gelb, Rot, Blau, Lila und Silber

Pro Würfelwurf darfst du immer nur einen Drachen erschrecken, d.h. eine Farbe (außer schwarz) herauslegen.

Auf dem Drachen-Plättchen dürfen noch keine Würfel liegen.



Am Ende deines Spielzugs darfst du die Burgbewohner der erschreckten Drachen zu dir nehmen, außer dir misslingt der Drachenschreck (s. Mislungener Drachenschreck).

Tipp: Beim Drachenerschrecken solltet ihr immer die Sterne unten auf den Burgbewohner-Plättchen im Auge behalten. Je mehr Sterne der Burgbewohner hat, desto glücklicher ist er, befreit zu werden. Wer bei Spielende die glücklichsten Burgbewohner, also die meisten Sterne, besitzt, gewinnt das Spiel.

Nach jedem Wurf gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Du hast noch nicht abgelegte Würfel? Dann kannst du dich entscheiden, mit diesen erneut zu würfeln und so versuchen, noch mehr Drachen zu erschrecken.

Oder:

2) Du hast alle Würfel abgelegt oder dir ist das Risiko eines Fehlwurfs zu groß? Dann beendest du deinen Zug und nimmst die Burgbewohner, auf deren Drachen-Plättchen mindestens ein Würfel liegt, zu dir. Diese hast du erfolgreich befreit.

Mislungener Drachenschreck:

Dein Spielzug endet mit einem Fehlwurf, wenn du

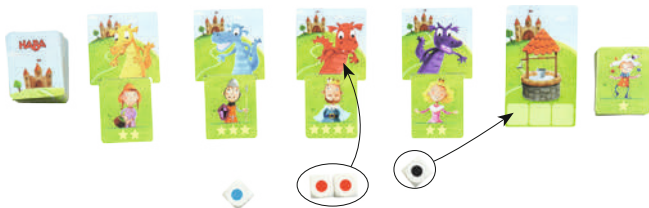
- in einem Wurf keinen farbigen Würfel mehr auf einem leeren Drachen-Plättchen ablegen kannst, und/oder
- nur Schwarz würfelst.

Du kannst leider keinen Burgbewohner befreien, sodass alle Burgbewohner liegen bleiben. Als Trost für deinen misslungenen Drachenschreck darfst du dir ein Gaukler-Plättchen nehmen.



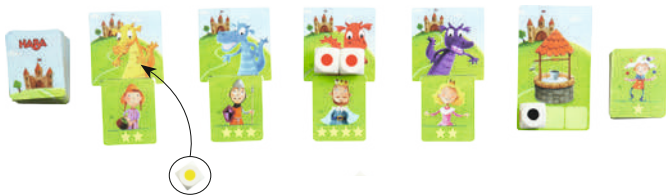
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe. Wenn unter Drachen-Plättchen keine Burgbewohner liegen, füllst du diese wieder mit Burgbewohnern vom Nachziehstapel auf. Nimm dann **alle** Würfel und starte einen neuen Drachenschreck!

Beispiel



Lukas würfelt mit allen 4 Würfeln. Er würfelt 1x Schwarz, 1x Blau und 2x Rot. Den schwarzen Würfel legt er direkt auf dem Brunnen ab. Dann nimmt er die beiden roten Würfel und legt sie auf den roten Drachen, um den König zu befreien.

Er kann seinen Zug hier beenden, entscheidet sich aber dafür, mit dem verbliebenen Würfel weiterzuwürfeln.



Er würfelt Gelb und legt diesen Würfel auf den gelben Drachen. Damit ist sein Zug beendet und er darf den König (roter Drache) und die Magd (gelber Drache) zu sich nehmen. Der König zählt am Ende 4 Sterne und die Magd 2 Sterne.

Dann legt Ella 2 neue Burgbewohner vom Nachziehstapel unterhalb der beiden Drachen ab. Sie würfelt mit allen 4 Würfeln.



Sie würfelt 1x Gelb, 1x Rot und 2x Silber. Sie entscheidet sich, die beiden silbernen Würfel auf den blauen Drachen zu legen, da dessen Ritter 3 Sterne zeigt. Sie darf den Zug hier beenden oder mit dem gelben und roten Würfel erneut würfeln. Sie entscheidet sich, mit den beiden nicht abgelegten Würfeln zu würfeln.



Sie würfelt nun Schwarz und Blau. Sie legt den schwarzen Würfel auf den Brunnen. Der blaue Drache hat bereits Würfel bei sich liegen. Sie kann diesen Würfel daher nicht mehr auf ein leeres Drachensplättchen ablegen und der Drachenschreck ist misslungen. Der Ritter bleibt beim blauen Drachen liegen. Zum Trost darf sie sich ein Gaukler-Plättchen nehmen.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn nicht mehr alle Drachen-Plättchen mit Burgbewohnern aufgefüllt werden können.

Anschließend zählt ihr die Sterne, der von euch befreiten Burgbewohner und Gaukler zusammen. Wer die meisten Sterne sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten befreiten Burgbewohnern.

Tipp für jüngere Kinder:

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels. Am Ende gewinnt allerdings nicht das Kind mit den meisten Sternen, sondern das Kind, welches die meisten Burgbewohner (ohne Gaukler) befreit hat.

Ältere Kinder können auch in folgender Abwandlung spielen:

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels, aber die Burgbewohner werden erstmal offen unter die Drachen gelegt, sodass jeder Spieler sie sehen konnte, dann aber wieder umgedreht.

Die Karte darf erst wieder angesehen werden, wenn ein Spieler den Burgbewohner befreien konnte.

Dragon Battle

A stimulating dice game for 2 - 4 players from 4 to 99 years of age.

ENGLISH

Author: Benjamin Schwer

Illustrations: Marina Rachner

Game duration: 10 - 15 minutes

Calling all dragon fighters! Drachenburg Castle is besieged by four naughty dragons. The dragons keep snatching people from the castle and are unwilling to release them. But a banquet is due to take place, and everyone is expected to attend. So, what is to be done?

Reach for the magic dice! With the right throw, you can scare the naughty dragons away from the castle so the captive people can free themselves. But watch out, any dice that lands with the black face up immediately falls into the well.

Contents:

4 dragon tiles, 1 well tile, 20 castle resident cards, 8 juggler cards, 4 colored dice, 1 set of instructions.

Game preparation:

Lay out the 4 dragon tiles in a row (in any order) next to each other. The well tile is placed to the right of them and the 8 juggler cards are placed face up in a pile next to the well. Shuffle the castle resident cards and place one resident beneath each dragon. Place the rest of the castle resident cards face down as a draw pile. Get the dice ready to roll.





Let's play!

Play goes in a clockwise direction. The player who last scared away a dragon starts. Your turn (= "dragon battle") consists of a maximum of 4 throws. For the first throw, use all the dice.

Let's scare those dragons away! Roll all the dice.

Which colors have been rolled?

- **Black?**

Oh, that's a pity! You **must** immediately place all dice showing a black face on the well tile. They stay here for the current dragon fight and cannot be used for the rest of your turn.

Did you roll any more colors?

- **Yellow, red, blue or purple?**

You can scare off a dragon with the matching dice. Select **one** color rolled and place **all dice showing this selected color** on the matching color dragon tile.

- **Silver?**

This is the joker color. You may use silver as any color to overcome that particular dragon. Place **all silver dice** showing the joker color on one dragon of your choice.

Important rule for every role of colored dice!

On each roll of the dice you may only battle one dragon at a time with the color dice (red, blue, yellow, silver) **and** you are not allowed to place more colored dice on a dragon that already has color dice placed upon it. The black dice must always be placed on the well when rolled.

At the end of your turn, you can pick up the castle residents you have rescued, unless of course your dragon fight has failed (see failed dragon battle).

Tip: When battling dragons, you should always take into account the number of stars on each castle resident. The more stars they have, the more gratitude you receive for having released them. The winner at the end of the game is the player who has the most grateful castle residents (i.e. the most stars).

After every throw, there are 2 possibilities:

1) **Do you still have any dice that you have been unable to place?** Then you can choose to throw again with these dice and try to scare away even more dragons.

or

2) **You have placed all the dice or you don't want to risk a wrong throw?** Then you end your turn and take the castle residents that have at least one dice on their dragon tiles. You have successfully freed them.

Failed dragon battle:

Your turn ends with a wrong throw if you

- are unable to place a colored dice on an **empty** dragon tile, and/or
- you throw only black dice.

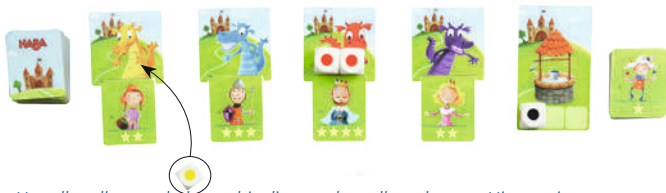
In that case, you are unfortunately not able to free any castle residents this time, and they must all remain in captivity. As a consolation for your failed dragon battle, you are allowed to pick up a juggler card.

Then it's the next player's turn. If any of the dragon tiles do not have a castle resident card beneath it, another one must be placed there from the draw pile. The next player now picks up all the dice and starts a new dragon fight.

Example



Lukas rolls all 4 dice. He rolls 1 x black, 1 x blue and 2 x red. He immediately places the black dice on the well. Then he takes the two red dice and puts them on the red dragon to free the king. He could finish his move here, but he decides to throw again with the remaining dice..



He rolls yellow and places this dice on the yellow dragon. His turn is over and he is allowed to release the king (red dragon) and the maiden (yellow dragon). In the final reckoning, the king is worth 4 stars and the maiden 2.

Ella now places 2 new castle residents from the draw pile beneath the two dragons. She rolls all 4 dice.

ENGLISH



She rolls 1 x yellow, 1 x red and 2 x silver. She decides to place the two silver dice on the blue dragon, as his knight is showing 3 stars. She can end her turn here or roll the yellow and red dice again. She decides to roll the two remaining dice.



She now rolls a black and a blue. She places the black dice on the well. The blue dragon already has dice on it, so she is unable to place the blue dice on an empty dragon tile. Consequently, the dragon battle has failed. The knight beneath the blue dragon has to stay where he is. As a consolation, Ella is allowed to take a juggler card.



End of game:

The game ends as soon as the castle residents draw pile is depleted and there are not enough cards to place beneath all four of the dragon tiles.

At this point, the players add up the stars on their liberated castle residents and juggler cards. The player who has the highest total number of stars wins the game.

In case of a tie, the player with the fewest liberated castle residents wins.

Variation for younger children:

The same rules apply as in the basic game. In the end, however, it is not the child with the most stars who wins but the one that has freed the most castle residents (not including jugglers).

Older children can also play the following variation:

The game is played according to the rules of the basic game, but the castle residents are first placed face up beneath the dragons, so that each player is able to see them before they are turned face down. They are then only revealed when liberated.

Ouste le dragon !

Un jeu de dés amusant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer

Illustration : Marina Rachner

Durée de la partie : 10 - 15 Min.

Ouste le dragon ! Le château est assiégé par quatre dragons insolents. Il y en a toujours un qui attrape un habitant du château et ensuite, il ne veut plus le libérer !

Mais une fête doit être organisée au château, pour laquelle l'aide de tout le monde sera utile. Alors, comment faire ?

Vite, prenez les dés ! Si vous les lancez bien, vous ferez peur aux dragons qui s'enfuiront et les habitants du château pourront être libérés. Mais attention, si le dé est noir, il tombe directement dans la fontaine.

Contenu du jeu :

4 plaquettes dragons, 1 grande plaquette fontaine, 20 plaquettes habitants du château, 8 plaquettes jongleur, 4 dés de couleur, 1 règle du jeu.

Préparatifs :

Posez les 4 plaquettes dragons en rangée l'une à côté de l'autre. La plaquette fontaine et les 8 plaquettes jongleur empilées sont placées faces visibles juste à droite. Mélangez les plaquettes habitants du château et placez-en une, face visible, sous chaque dragon. Les plaquettes habitants restantes sont empilées, faces cachées, en pioche et posées à côté. Préparez les dés.





Déroulement de la partie :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a effrayé un dragon commence. Pour ton tour (= faire peur au dragon), tu as droit à 4 lancers de dé au maximum. Pour le premier lancer, prends tous les dés.

Ouste les dragons ! Lance tous les dés !

De quelle couleur sont les dés ?

• Noir ?

Domage ! Tu **dois** poser immédiatement tous les dés noirs sur la plaquette fontaine.

Ils restent là et ne pourront pas être utilisés pour faire peur aux dragons, on ne doit plus y toucher.

As-tu obtenu d'autres couleurs avec les autres dés ?

• Jaune, rouge, bleu ou violet ?

Tu peux faire peur au dragon de la couleur correspondante à celle du/des dé(s). Pose alors **tous les dés de la même couleur** sur la plaquette dragon correspondante de ton choix.

• Argenté ?

C'est la couleur joker. Tu peux l'utiliser à la place de n'importe quelle couleur pour vaincre le dragon correspondant. Pose **tous les dés** de la couleur joker sur le dragon choisi.

Important pour jaune, rouge, bleu ou violet et argenté

A chaque lancer de dé, tu ne peux effrayer qu'un seul dragon, c'est-à-dire que tu ne dois choisir qu'une seule couleur (sauf la noire). Il ne doit y avoir encore aucun dé (d'un tour précédent) sur la plaquette dragon.

A la fin de ta partie, tu peux prendre avec toi les habitants du château, sauf si tu n'as pas réussi à faire fuir le dragon (voir Echec).

Truc : Pendant que vous terrorisez les dragons, vous devez toujours regarder les étoiles en bas des plaquettes habitants du château. Plus l'habitant du château a d'étoiles, plus il a de chance d'être libéré. Celui qui, à la fin de la partie, a les habitants du château les plus chanceux, donc le plus d'étoiles, gagne la partie.

Après chaque lancer de dé, il y a 2 possibilités :

1) Tu as encore un ou plusieurs dés qui ne sont pas posés ?

Tu peux le(s) relancer et essayer d'effrayer encore plus de dragons d'une autre couleur.

ou

2) Tu as posé tous les dés ou tu ne veux pas courir le risque d'un mauvais résultat au dé ? Termine ton tour et prends avec toi les habitants du château des plaquettes dragon sur lesquelles il y a au moins un dé. Tu les as libérés.

Echec :

Ton tour se termine par un mauvais lancer quand

- tu ne peux plus poser de dé de couleur sur une plaquette dragon vide,
et/ou
- tu n'as que des dés de couleur noire.

Tu ne peux hélas pas libérer d'habitant du château et ils restent tous en place. Pour te consoler de ton échec, tu peux prendre une plaquette jongleur.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant. Lorsqu'il n'y a plus d'habitant du château sous les plaquettes dragons, tire d'autres cartes d'habitants dans la pioche. Prends alors tous les dés et commence un nouveau tour de « Ouste le dragon ! ».

Exemple



Lucas lance les 4 dés. Il obtient 1x noir, 1x bleu et 2x rouges. Il pose le dé noir sur la fontaine. Puis il prend les deux dés rouges et les pose sur le dragon rouge pour libérer le roi. Il peut terminer son tour, mais décide de relancer le dé qui reste.

FRANÇAIS



Il obtient un jaune, il le pose sur le dragon jaune. Il termine ainsi son tour et peut prendre le roi (dragon rouge) et la donzelle (dragon jaune). Le roi compte pour 4 étoiles et la donzelle 2 étoiles.

Puis Ella tire 2 nouveaux habitants du château dans la pioche et les place sous les deux dragons. Elle lance les 4 dés.



Elle obtient 1x jaune, 1x rouge et 2x argentés. Elle décide de poser les deux dés argentés sur le dragon bleu, le chevalier qu'il retient affiche 3 étoiles. Elle peut terminer son tour ou relancer les dés rouge et jaune. Elle décide de relancer les dés qu'elle n'a pas posés.

FRANÇAIS



Elle obtient noir et bleu. Elle pose le dé noir sur la fontaine. Des dés sont déjà posés sur le dragon bleu. Elle ne peut plus alors pas poser ce dé car la plaquette dragon n'est pas vide. Elle n'a pas réussi à faire peur au dragon. Le chevalier le dragon bleu reste là. En consolation, Ella peut prendre une plaquette jongleur.



Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'il n'est plus possible de placer des habitants du château sous toutes les plaquettes dragons.

Comptez alors les étoiles des habitants du château que vous avez libérés et des jongleurs. Celui qui a le plus d'étoiles gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins d'habitants du château libérés qui gagne.

Conseils pour les plus jeunes :

On joue selon les règles du jeu de base. A la fin, ce n'est pas l'enfant qui a le plus d'étoiles qui gagne, mais celui qui a libéré le plus d'habitants du château (sans jongleur).

Les enfants plus âgés peuvent aussi jouer selon la variante suivante :

On joue selon les règles du jeu de base, mais les habitants du château sont posés sous les dragons, face visible, de sorte que tous les joueurs puissent les voir, puis les cartes sont retournées. On ne peut les voir à nouveau que lorsqu'un joueur a pu libérer l'habitant du château.

Drakenjacht

Een onverschrokken dobbelspel voor 2-4 speler van 4-99 jaar.

Auteur: Benjamin Schwer

Illustraties: Marina Rachner

Speelduur: 10 - 15 min.

Let op, de drakenjacht begint! De drakenburcht wordt belaagd door vier brutale monsters. Telkens opnieuw grijpt een van hen een burchtbewoner en wil deze dan niet meer laten gaan.

Maar in de burcht moet een feest worden georganiseerd en iedereen moet daarbij helpen. Wat nu?

Neem snel de dobbelstenen! Met de juiste worp jaag je de gemene draken weg en kunnen de burchtbewoners zich bevrijden. Maar opgepast! Een dobbelsteen waarmee zwart is gegooid, belandt direct in de waterput.

Inhoud van het spel :

4 drakenplaatjes, 1 groot waterbronplaatje, 20 burchtbewonersplaatjes, 8 narrenplaatjes, 4 gekleurde dobbelstenen, 1 handleiding.

Vorbereiding van het spel

Leg de 4 drakenplaatjes willekeurig naast elkaar op een rij. Het waterputplaatje en de stapel met 8 narrenplaatjes worden met de afbeelding naar boven rechts naast de draken gelegd. Meng de burchtbewonersplaatjes en leg telkens één met de afbeelding naar boven onder elke draak. De overige burchtbewonersplaatjes worden verdekt als afneemstapel aan de zijkant gelegd. Houd de dobbelstenen klaar.



Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie als laatste een draak heeft verjaagd, mag beginnen. Je beurt (= drakenjacht) bestaat uit maximaal 4 worpen. Voor de eerste worp neem je alle dobbelstenen.

Verjaag de draken! Werp met alle dobbelstenen!

Welke kleuren hebben de dobbelstenen?

- **Zwart?**

Jammer! Alle dobbelstenen waarmee je zwart hebt gegooid, **moeten** direct op het waterputplaatje worden gelegd.

Ze blijven voor deze drakenjacht hier liggen en er mag niet meer mee worden geworpen.

Heb je nog andere kleuren gegooid?

- **Geel, rood, blauw of paars?**

Met dobbelstenen met een bepaalde kleur kan je één draak met dezelfde kleur verjagen. Leg daarvoor **alle dobbelstenen met deze kleur** op het bijbehorende drakenplaatje.

- **Zilver?**

Dat is de jokerkleur. Die mag je voor een kleur naar keuze gebruiken, om de bijbehorende draak te verslaan. Leg **alle dobbelstenen** met de jokerkleur op de gekozen draak.

Belangrijk voor geel, rood, blauw, paars en zilver

Per worp mag je altijd slechts één draak laten schrikken of m.a.w. slechts één kleur (behalve zwart) op een drakenplaatje leggen. Er mogen nog geen dobbelstenen op het drakenplaatje liggen.



Op het einde van je beurt mag je de burchtbewoners bij je nemen, behalve wanneer de drakenjacht mislukt is (zie 'Mislukte drakenjacht').

Tip: Wanneer je draken verjaagt, moet je altijd letten op de sterren onderaan op de burchtbewonersplaatjes. Hoe meer sterren een burchtbewoner heeft, hoe gelukkiger hij is bij zijn/haar bevrijding. Wie op het einde van het spel de gelukkigste burchtbewoners of m.a.w. de meeste sterren heeft, is de winnaar.

Na elke worp zijn er twee mogelijkheden:

- 1) Je hebt dobbelstenen die nog niet op een plaatje zijn gelegd?** Dan kun je ervoor kiezen om er opnieuw mee te werpen en zo te proberen om nog meer draken weg te jagen.
ofwel ...
- 2) Alle dobbelstenen werden op een plaatje gelegd of het risico van een mislukte worp is te groot?** Dan beëindig je je beurt en neem je de burchtbewoners waarbij er ten minste één dobbelsteen ligt, bij je. Deze heb je met succes bevrijd.

Mislukte drakenjacht

Je beurt eindigt met een mislukte worp, wanneer je

- na een worp geen gekleurde dobbelsteen meer op een leeg drakenplaatje kunt leggen
en/of
- alleen zwart hebt gedobbeld.

Je kunt dan geen burchtbewoners meer bevrijden en ze moeten allemaal blijven liggen. Als troost voor je mislukte drakenjacht, mag je een narrenplaatje nemen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt. Indien onder een drakenplaatje geen burchtbewoner meer ligt, leg je er een nieuwe van de afneemstapel. Neem vervolgens alle dobbelstenen en start een nieuwe drakenjacht!

Voorbeeld



Lukas werpt met de 4 dobbelstenen. Hij gooit 1 x zwart, 1 x blauw en 2 x rood. De zwarte dobbelsteen legt hij direct op de waterput. Dan neemt hij de twee rode dobbelstenen en legt die op de rode draak, om de koning te bevrijden.

Nu kan hij zijn beurt beëindigen, maar hij beslist om nogmaals te werpen met de resterende dobbelsteen.



Hij gooit geel en legt de dobbelsteen op de gele draak. Nu is de beurt van Lucas voorbij en mag hij de koning (rode draak) en de meid (gele draak) bij zich nemen. Op het einde van het spel telt de koning voor vier sterren en de meid voor twee.

Ella legt 2 nieuwe burchtbewoners van de afneemstapel onder de twee draken. Nu werpt zij met de 4 dobbelstenen.



Ze gooit 1 x geel, 1 x rood en 2 x zilver. Ze beslist om de twee zilveren dobbelstenen op de blauwe draak te leggen, omdat deze ridder 3 sterren heeft. Ze mag haar beurt hier beëindigen of opnieuw werpen met de gele en de blauwe dobbelsteen. Ze kiest voor een nieuwe worp met de dobbelstenen die niet op een plaatje werden gelegd.

NEDERLANDS



Nu gooit ze zwart en blauw. Ze legt de zwarte dobbelsteen op de waterput. Bij de blauwe draak liggen al dobbelstenen. Ella kan de laatste dobbelsteen dus niet meer op een leeg drakenplaatje leggen en haar drakenjacht is mislukt. De ridder bij de blauwe draak blijft liggen. Als troost mag Ella een narrenplaatje nemen.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra op een drakenplaatje geen burchtbewoner meer kan worden gelegd.

Dan tel je alle sterren van de door jou bevrijde burchtbewoners en narren samen. Wie de meeste sterren heeft verzameld, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met de minste bevrijde burchtbewoners.

Tip voor jongere kinderen

Er wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel. Op het einde wint niet het kind met de meeste sterren, maar de speler die de meeste burchtbewoners (zonder de narren) heeft bevrijd.

Oudere kinderen kunnen met de volgende variatie spelen:

Er wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel. De burchtbewonersplaatjes worden eerst met de afbeelding naar boven onder de draken gelegd, zodat elke speler ze kan zien. Maar daarna worden ze omgedraaid. Ze mogen pas weer worden bekeken, wanneer een speler de burchtbewoner kan bevrijden.



Asustadragones



Un divertido juego de dados para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autor: Benjamin Schwer
Ilustraciones: Marina Rachner
Duración de una partida: 10 - 15 min.

¡Llamada urgente a todos los Asustadragones! El Castillo Drago está asediado por cuatro dragones descarados. Atrapan una y otra vez a los habitantes del castillo y ya no los dejan marchar. Pero se dice que en el castillo van a organizar una fiesta y es necesario que todos participen en el evento. ¿Qué puede hacerse entonces? Pues... ¡a por los dados! Con la tirada correcta de dados asustaréis a los dragones descarados y los habitantes del castillo podrán volver a ser libres. ¡Pero ojo! ¡Si sale el color negro en los dados, van a parar de inmediato al pozo!

Contenido del juego:

4 fichas de dragones, 1 ficha grande del pozo, 20 fichas de habitantes del castillo, 8 fichas de bufones, 4 dados de colores, 1 instrucciones del juego.

Preparativos:

Colocad las 4 fichas de dragones formando una hilera cualquiera. La ficha del pozo y las 8 fichas de bufones se colocan a la derecha. Formad una pila con las fichas de bufones con las imágenes hacia arriba. Mezclad las fichas de los habitantes del castillo y colocad debajo de cada dragón una ficha boca arriba. Formad una pila con las restantes fichas boca abajo, que servirá como mazo para servirse. Tened los dados preparados.

ESPAÑOL



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya asustado a un dragón. Tu jugada (= vamos a asustar a los dragones) se compone de un máximo de 4 tiradas de dados. Para la primera tirada, coge todos los dados.

¡Vamos a asustar a los dragones! ¡Tira todos los dados!

¿Qué colores te han salido en los dados?

- ¿El color negro?

¡Lástima! Tienes que **poner** inmediatamente sobre la ficha del pozo todos los dados en los que ha salido el color negro. Permanecerán ahí durante tu turno y no los podrás utilizar en esa tirada.

¿Te han salido otros colores en los dados?

- ¿El color amarillo, el rojo, el azul o el lila?

Puedes asustar a un dragón del color correspondiente al del dado. Para ello pon **todos los dados de ese color** encima de la ficha correspondiente del dragón.

- ¿Color plateado?

Éste es el color comodín. Lo puedes utilizar para el color que prefieras y vencer al dragón correspondiente. Coloca **todos los dados** del color comodín encima del dragón elegido.

Importante para los colores amarillo, rojo, azul, lila y plateado:

En cada tirada de dados sólo puedes asustar a un único dragón, es decir, tienes que decidirte por un color (excepto el negro). Sobre esa ficha no puede haber ningún dado colocado anteriormente.



Al final de tu tirada debes coger a los habitantes del castillo, excepto si falla el asustadragones (véase el apartado Asustadragones fallido).

Sugerencia: Al asustar dragones deberíais tener siempre a la vista las estrellas que hay debajo de las fichas de los habitantes del castillo. Cuantas más estrellas tenga el habitante del castillo, más feliz será cuando sea liberado. Gana la partida quien al final posea los habitantes del castillo más felices, es decir, el mayor número de estrellas.

Después de cada tirada hay 2 opciones:

- 1) **¿Dispones todavía de dados para utilizar?** Entonces podrás decidirte por tirar otra vez éstos e intentar así asustar a más dragones
o bien
- 2) **¿No tienes ningún dado para utilizar o el riesgo de fallar es demasiado elevado?** Entonces acaba tu jugada y te quedas los habitantes del castillo sobre cuyas fichas haya como mínimo un dado. Son los habitantes que has conseguido liberar.

Asustadragones fallido:

Tu jugada acaba con una tirada fallida cuando

- en una tirada de tus dados no puedes poner ningún dado de color sobre una ficha vacía de dragón,
o bien
- sólo te ha salido el color negro en los dados.

Es una pena, pero no puedes liberar a ningún habitante del castillo, de modo que éstos permanecerán en sus sitios. Como consuelo por tu tirada fallida para asustar dragones, quédate una ficha de bufón.

A continuación es el turno del siguiente jugador. Si no hay habitantes del castillo debajo de las fichas de dragón, tendrás que rellenar los huecos con fichas de los habitantes del mazo. ¡Después coge todos los dados e inicia un nuevo asustadragones!

Ejemplo



Lucas tira los 4 dados. En ellos ha sacado 1 de color negro, 1 de color azul y 2 de color rojo. Pone el dado negro directamente en el pozo. A continuación coge los dos dados rojos y los pone encima del dragón rojo para liberar al rey.

Puede terminar su tirada aquí, pero se decide a seguir jugando con el dado que le queda.



Saca el color amarillo y pone este dado encima del dragón amarillo. De esa manera termina su jugada y se queda el rey (dragón rojo) y la moza (dragón amarillo). El rey cuenta al final 4 estrellas y la moza 2 estrellas.

A continuación es el turno de Gema. Primero pondrá 2 habitantes nuevos del mazo en los espacios donde faltan debajo de los dos dragones. Tira los 4 dados.



Ha sacado 1 de color amarillo, 1 de color rojo y 2 de color plata. Decide poner los dos dados plateados encima del dragón de color azul porque el caballero que tiene atrapado el dragón posee 3 estrellas. Puede acabar aquí su tirada o volver a tirar con los dados amarillo y azul. Decide tirar los dos dados que no ha utilizado antes



Ahora ha sacado un dado negro y un dado azul. Pone el dado negro en el pozo. El dragón de color azul ya tiene dados en su ficha, por tanto, Gema no puede poner ese dado en ninguna ficha vacía de dragón y su tirada asustadragones se queda en un intento fallido. El caballero permanece debajo del dragón de color azul. Como consuelo, Gema se lleva una ficha de bufón.

Final del juego:

La partida acaba en el momento en que no se puedan poner todas las fichas de habitantes del castillo debajo de las fichas de dragones.

A continuación contáis las estrellas de los habitantes del castillo que habéis liberado y las sumáis al número de bufones obtenidos. Gana la partida quien haya reunido el mayor número de estrellas. En caso de empate gana el jugador con el menor número de habitantes del castillo liberados.

Sugerencia para asustadragones más pequeños:

Se juega según las reglas del juego básico. Sin embargo, al final no gana el jugador con el mayor número de estrellas, sino aquél que haya liberado al mayor número de habitantes del castillo (sin bufones).

Los asustadragones más mayores pueden jugar también con la siguiente variación:

Se juega según las reglas del juego básico, pero los habitantes del castillo se muestran boca arriba sólo al colocarlos durante unos instantes para que todos los jugadores puedan verlos, pero a continuación se les da de nuevo la vuelta. Sólo pueden verse de nuevo una vez que un jugador haya podido liberar al habitante correspondiente del castillo.



Missione spaventa draghi



Un audace gioco con i dadi per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autore: Benjamin Schwer

Illustrazioni: Marina Rachner

Durata del gioco: 10 - 15 Min.

Attenzione ai draghi! Il Castello Dragone è assediato da quattro draghi birichini. Ogni giorno uno di loro rapisce un abitante del castello e non vuole più liberarlo.

Ma nel castello si sta organizzando una festa e tutti i cortigiani sono necessari. Cosa si può fare?

Prendere i dadi! Con un tiro fortunato si possono spaventare i draghi dispettosi e liberare gli abitanti del castello. Attenzione però: se esce il nero, il dado finisce subito nel pozzo.

Dotazione del gioco

4 tavolette drago, 1 grande tavoletta pozzo, 20 tavolette abitante del castello, 8 tavolette giullare, 4 dadi dei colori, 1 istruzioni di gioco.

Preparazione del gioco

Posizionate le 4 tavolette drago in fila l'una accanto all'altra.

A destra di esse mettete la tavoletta pozzo e il mazzo scoperto con le 8 tavolette giullare. Mescolate le tavolette abitante del castello e posizionate una scoperta sotto ogni drago. Con il resto delle tavolette abitante del castello formate un mazzo di pesca coperto. Preparate i dadi.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Può iniziare chi per ultimo ha spaventato un drago. Il tuo turno (= missione spaventa draghi) consiste in un massimo di 4 lanci. Per il primo tiro prendi tutti i dadi.

Pronti per la missione spaventa draghi! Tira tutti i dadi!

Quali colori sono usciti sui dadi?

- **Nero?**

Peccato! **Devi** mettere subito sulla tavoletta pozzo tutti i dadi che hanno dato per risultato il colore nero.

Per questa missione spaventa draghi rimarranno qui e non verranno più tirati.

Sui dadi sono usciti anche altri colori?

- **Giallo, rosso, blu o viola?**

Puoi spaventare un drago di uno dei colori usciti.

Metti **tutti i dadi di un colore** sulla relativa tavoletta drago.

- **Argento?**

È il colore jolly. Puoi usarlo al posto di un colore a piacere per sconfiggere il drago corrispondente. Metti **tutti i dadi** con il colore jolly sul drago scelto.

Importante per giallo, rosso, blu, viola e argento

Puoi spaventare sempre un solo drago per ogni tiro di dadi, ovvero utilizzare un colore (eccetto il nero) per volta.

Su questa tavoletta drago non possono durante il turno essere messi altri dadi.

Alla fine del tuo turno puoi prendere gli abitanti del castello che hai liberato, a meno che la missione spaventa draghi non fallisca (vedi Missione spaventa draghi fallita).

Un consiglio: prima di spaventare i draghi, dovresti sempre dare un'occhiata alle stelle in fondo alle tavolette abitante del castello. Più stelle ha l'abitante del castello, più felice sarà di essere liberato. Vince la partita il giocatore che alla fine ha gli abitanti del castello più felici, ovvero il maggior numero di stelle.

Dopo ogni tiro hai 2 possibilità:

- 1) hai ancora dadi non utilizzati?** Puoi scegliere di tirarli ancora e provare a spaventare altri draghi;
oppure
- 2) hai utilizzato tutti i dadi o temi che il nuovo tiro rischi di fallire?** In questo caso finisci qui il turno. Prendi gli abitanti del castello posti al di sotto delle tavolette drago che hanno almeno un dado. Li hai liberati con successo.

Missione spaventa draghi fallita

Il tuo turno finisce con un tiro mancato se

- dopo un lancio dei dadi non ci sono tavolette drago libere su cui mettere i dadi dei colori usciti,
e/o
- ottieni solo il colore nero

Sfortunatamente in questo caso non puoi liberare nessuno degli abitanti del castello, che rimarranno dove sono. Come consolazione per la missione spaventa draghi fallita puoi prendere una tavoletta giullare.



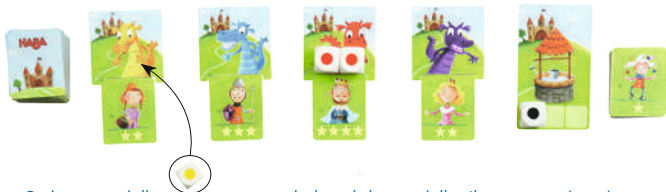
Il turno passa al prossimo compagno di gioco. Se al di sotto delle tavolette drago mancano degli abitanti del castello, puoi riempire i vuoti con nuovi abitanti del castello presi dal mazzo di pesca. Prendi tutti i dadi e inizia una nuova missione spaventa draghi!

Esempio



Luca lancia tutti e 4 i dadi. Ottiene 1 nero, 1 blu e 2 volte il rosso. Mette il dado con il nero direttamente nel pozzo. Poi prende i due dadi con il rosso e li mette sul drago rosso, per liberare il re.

Potrebbe terminare qui il suo turno, ma decide invece di tirare di nuovo il dado rimasto inutilizzato.



Ottiene un giallo e pone questo dado sul drago giallo. Il suo turno è così terminato e può prendere il re (drago rosso) e la donzella (drago giallo). Il re varrà alla fine 4 stelle, la donzella due stelle.

Poi Ella rimpiazza i 2 abitanti del castello mancanti con 2 nuovi altri, presi dal mazzo di pesca, e li sistema al di sotto dei due draghi. Lancia poi tutti e 4 i dadi.



Ottiene 1 giallo, 1 rosso e 2 volte l'argento. Decide di mettere i due dadi con l'argento sul drago blu, in quanto il cavaliere vale 3 stelle. Può terminare qui il suo turno o lanciare di nuovo i dadi, rispettivamente con il giallo e il rosso. Decide di lanciare i dadi ancora non piazzati.



Ottiene ora un nero e un blu. Mette il dado con il nero sul pozzo. Sul drago blu ci sono già dei dadi. Non può perciò mettere il dado con il blu su una tavoletta drago libera: la missione spaventa draghi è così fallita. Il cavaliere vicino al drago blu rimane dov'è. Per consolazione Ella può prendere una tavoletta giullare.

Conclusione del gioco

Il gioco termina immediatamente quando non è più possibile riempire con abitanti del castello tutti gli spazi al di sotto delle tavolette drago.

A questo punto contate le stelle degli abitanti del castello e dei giullari liberati. Chi ha raccolto più stelle vince la partita.

In caso di parità vince il giocatore con il minor numero di abitanti del castello liberati.

Consiglio per i giocatori più piccoli

Si gioca secondo le regole del gioco base. Alla fine, tuttavia, non è il bambino con il maggior numero di stelle a vincere, ma quello che ha liberato più abitanti del castello (senza giullari).

I bambini più grandi possono anche giocare con la seguente variante:

Si gioca secondo le regole del gioco base, ma le tavolette degli abitanti del castello vengono prima posizionate scoperte sotto i draghi, in modo che ogni giocatore possa vederle, e poi vengono coperte. Sarà possibile scoprirle di nuovo solo se un giocatore riuscirà a liberare l'abitante del castello.








HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderagen zum Leuchten.

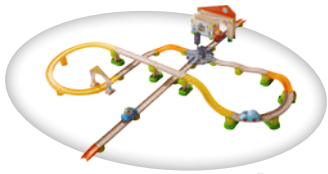
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr. 304160 TL A115737 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.