



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

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).

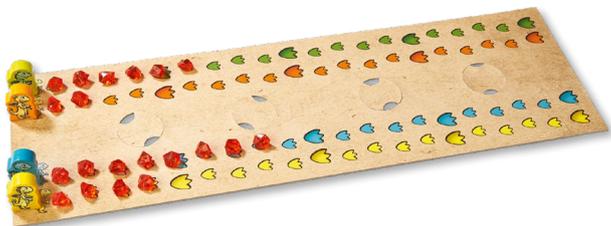
Einde van het spel

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.

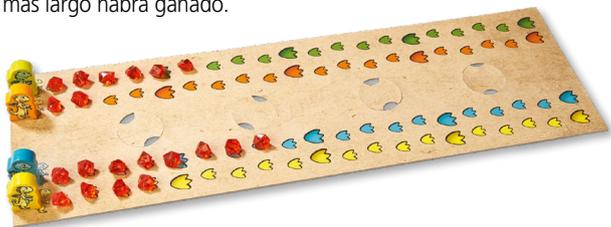
Fin del juego:

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

