

# 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 min

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 tendrá más memoria... ¡y quién se achicharrará!

## Contenido

- 4 dragones
- 4 cuevas
- 8 cartas volcán
- 16 cartas dragón
- 1 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?

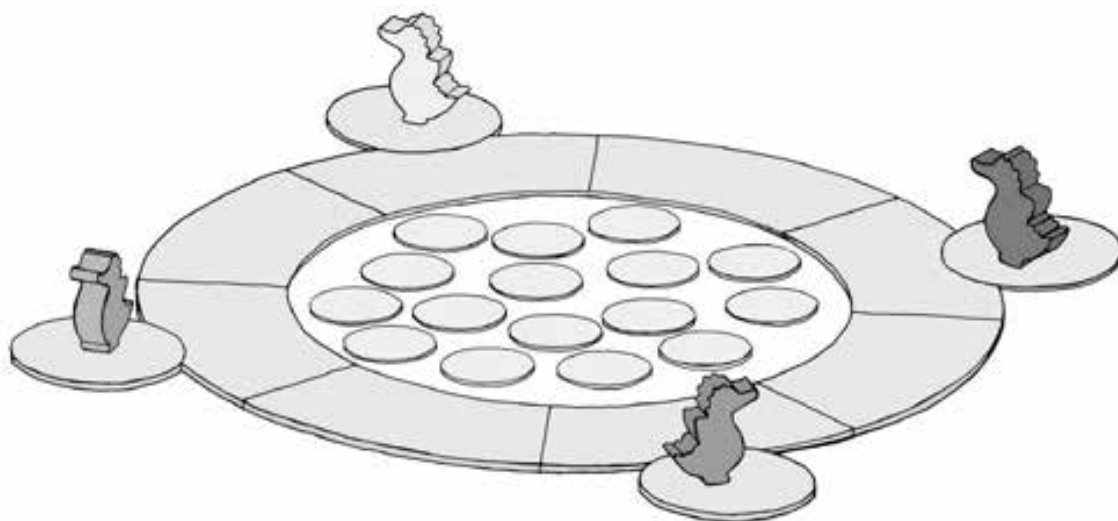
## Preparación del juego

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.



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

ESPAÑOL

## 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.



ESPAÑOL

## **Fin del juego**

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