

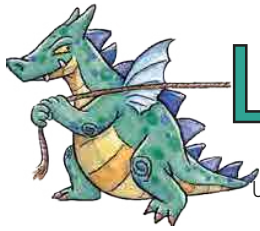
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# DRACHENTURM



Dragon Tower • Tour du dragon • Drakentoren • La torre del dragón • La torre del drago

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2016



# La torre del dragón

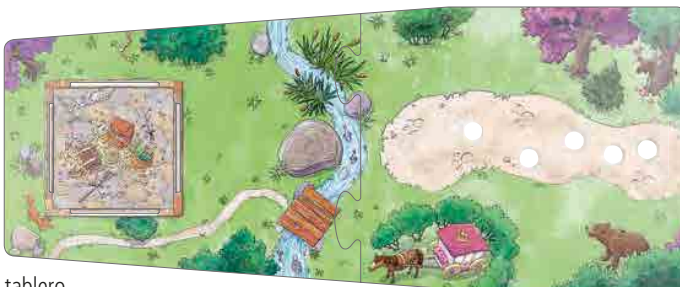
Un juego cooperativo de memoria y destreza para 2 - 4 héroes valerosos, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

**Autor:** Carlo A. Rossi · **Ilustraciones:** Christine Faust · **Duración del juego:** aprox. 15 minutos

En el País de las Maravillas reina la agitación. El temible dragón Tarax ha secuestrado a la preciosa princesa Zafiro y la ha encerrado en su alta torre, de la que no podrá escapar por sí misma. Zafiro tiene que leer largas historias al dragón y cantarle numerosas canciones de cuna cada noche. Por suerte, el valeroso príncipe Carlos, junto con sus caballeros y camaradas, acuden en su auxilio para rescatarla de las garras del dragón con un audaz plan. Mientras Tarax duerme, montan entre todos

un andamio junto a la torre. Cada una de las plataformas está sujeta por 4 camaradas sobre los que se suben otros cuatro, hasta alcanzar el balcón de la torre, porque sólo de esta forma pueden el príncipe Carlos y sus caballeros salvar a la princesa Zafiro. Pero, ¡cuidado con que Tarax despierte y os descubra! En ese caso, el dragón se pondrá furioso y derribará el andamio por completo. Daos prisa, el tiempo vuela...

## Contenido del juego



tablero



torre



4 plataformas de andamiaje



pasadores  
(1 príncipe y 3 caballeros)



perímetro para el balcón



perímetro para la torre,  
habitación



4 vigas

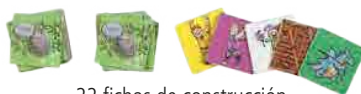


12 camaradas en 5 colores

princesa Zafiro



dragón Tarax  
con una roca



22 fichas de construcción

### Antes de jugar por primera vez

Antes de jugar por primera vez, extraed con cuidado el material de juego y tirad los cartones sobrantes.

Formad a los camaradas juntando las dos partes que correspondan.

## Preparación del juego



1 Juntad las dos piezas del tablero y erigid la torre como se muestra en la ilustración. Aseguraos de que la puerta de la habitación de la princesa esté detrás.



2 Introducid dos vigas por las ranuras inferiores de la torre.



3 Meted el perímetro de la torre hasta que descansa sobre las vigas.



4 Introducid las otras dos vigas sobre las ranuras superiores.



5 Meted el perímetro del balcón hasta apoyarlo en las vigas. Prestad atención a la orientación.



6 Colocad la habitación de la princesa Zafiro sobre las vigas y situadla a ella en la señal. Prestad atención a la orientación de la habitación.



7 Presionad el ala izquierda de Tarax hacia abajo hasta que encaje ahí. A continuación, separa con cuidado la roca del dragón hasta que la cuerda esté completamente tensa.



8 Posicionad la roca en la marca y el dragón en la primera casilla; este debe encajar en el hueco del tablero.



9 Coged las tres plataformas de andamiaje marcadas con color y colocad una sobre la roca y el perímetro inferior, de forma que roce por un lado con la torre. Mezclad las fichas de construcción y situadlas boca abajo junto al tablero. Preparad a los camaradas. Apilad las plataformas de andamiaje junto al tablero y colocad abajo la que no tiene puntos. Ahora, ¡podéis empezar!

El plan del príncipe Carlos para salvar a la princesa Zafiro consta de **dos fases**. En la primera debéis montar un andamio junto a la torre. En la segunda podéis salvar a la princesa.



## Fase 1: El arriesgado montaje de un gran andamio

### Desarrollo del juego

¿Sois buenos montadores? Para ello, tenéis que destapar, con suerte y buena memoria, las fichas de construcción adecuadas.

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más intrépido destapando la primera ficha de construcción. ¿Qué hay en la ficha?

#### • Un camarada



¿Hay en la plataforma de andamiaje un punto cuyo color se corresponde con el del camarada? Coge un camarada del color correspondiente y colócalo sobre este punto. La ficha se deposita de nuevo en la caja. ¿Ya hay un camarada sobre el punto o no aparece el color en la plataforma de andamiaje? En ese caso, no puedes poner ningún camarada. Antes de darle de nuevo la vuelta, memoriza el lugar de la ficha de construcción.

#### • Un comodín



Con el comodín puedes elegir el punto que desees y colocar sobre él el camarada del color correspondiente. La ficha se deposita de nuevo en la caja.

Cuando haya un camarada en cada uno de los puntos de la plataforma, memoriza el lugar de la ficha de construcción antes de darle de nuevo la vuelta.

#### • Una plataforma de andamiaje



Esta ficha podrás utilizarla únicamente cuando haya un camarada en cada uno de los puntos de la plataforma actual. En ese caso podrás coger la siguiente plataforma de la pila y colocarla con cuidado sobre los cuatro camaradas, juntando uno de sus lados con la torre. La ficha se deposita de nuevo en la caja.

Si no están los cuatro camaradas, no podrás colocar la nueva plataforma. Antes de darle de nuevo la vuelta memoriza el lugar de la ficha de construcción.

**Atención:** la plataforma de andamiaje sin puntos la colocáis al final, con lo que quedará concluido este paso y podréis comenzar con el salvamento de la princesa (véase la fase 2).

#### • El dragón Tarax

¡Oh, oh! El dragón os ha oído y quiere derribar el andamio. Hazlo retroceder una casilla y encájalo en el siguiente hueco. Cada paso que retroceda el



dragón significa que dispondréis de menos tiempo después para salvar a la princesa. Dad la vuelta de nuevo a la ficha dragón. Memoriza el lugar de esta ficha para que no la volváis a destapar de nuevo.

Cuando el dragón llegue a la última casilla, se quedará allí

y, a continuación, será el turno del siguiente jugador.

Si la torre se desploma por error, tendréis que volver a montarla de nuevo rápidamente antes de seguir jugando. Lamentablemente, se perderá tiempo en esto, así que debéis mover el dragón una paso hacia atrás. Si ya se encuentra en la última casilla, se quedará allí.

#### Ejemplos: Colocar al camarada:

has destapado una ficha de construcción con la camarada roja. Coloca una camarada roja en el punto del mismo color de la plataforma de andamiaje. A continuación, se devuelve la ficha a la caja y es el turno del siguiente jugador.



#### Ejemplos: Montar una plataforma de andamiaje:

si sobre la plataforma de andamiaje hay un camarada en cada uno de los cuatro puntos, deberás destapar una ficha de construcción con plataforma. Cuando hayas encontrado esta ficha, podrás colocar la siguiente plataforma de andamiaje sobre los camaradas.



## Fase 2: El rescate de la princesa Zafiro

¿Habéis terminado el andamio? En ese caso, manos a la obra, ¡salvad a la princesa! Tenéis que daros prisa porque el dragón ha descubierto vuestras intenciones y quiere derribar el andamio. En función de la posición del dragón, dispondréis de más o menos tiempo para conseguir

salvarla. Cada paso que el dragón haya dado hacia atrás significa un poco de menos tiempo. ¿Conseguiréis salvar a la princesa antes de que el dragón saque la roca de debajo del andamiaje y consiga desplomarlo?

## Preparación del juego para el rescate

Cada jugador elige un pasador: uno de ellos será el príncipe y el resto son sus caballeros. Cuando estéis preparados, activad el dragón. Para ello, dejadlo en la casilla en la que se encuentre y presionad su ala izquierda hacia abajo. Ahora, ¡empieza la cuenta atrás!

**Nota:** si no os ponéis de acuerdo sobre quién será el príncipe, el jugador que preferáis cogerá los pasadores y los mezclará boca abajo detrás de su espalda sin que el resto lo vea. Seguidamente, los repartirá a los jugadores sin mirarlos y en el sentido de las agujas del reloj, y se quedará con el último.

## Desarrollo del juego

Coged el pasador por su extremo más estrecho. El extremo ancho con el símbolo del príncipe o los caballeros es para empujar a la princesa. Para salvarla de la forma más fácil, el príncipe deberá empujarla y los caballeros la protegerán de la caída con sus pasadores. Por supuesto, podréis hacer vosotros vuestro propio reparto de tareas.



En primer lugar, la princesa Zafiro debe ser empujada hacia la puerta en la pared trasera de la torre hasta el balcón, teniendo cuidado de que no caiga en uno de los agujeros del suelo de su habitación. Si esto ocurre, sacadla con cuidado del agujero. Puesto que el balcón no dispone de balaustrada, tenéis que empujar

con cuidado a Zafiro a lo largo del muro de la torre hasta llegar al andamio. Una vez allí, la princesa bajará a través de las aberturas de las plataformas de andamiaje. Tened cuidado de que no se precipite por el borde cuando pase de una plataforma a otra.

### Reglas importantes para el rescate de la princesa:

- Los pasadores se han de coger únicamente por el extremo estrecho.
- Sólo podréis usar los pasadores para mover a la princesa o protegerla de una caída. No se permite utilizar los dedos o las manos.
- Si la princesa cae, ponedla de nuevo rápidamente en el sitio en el que estaba y continuad con el rescate.

## Finalización del juego

Si conseguís mover a la princesa Zafiro hasta el carramato del tablero antes de que Tarax derribe el andamio, habréis logrado rescatarla. El príncipe Carlos puede llevarla de vuelta al País de las Maravillas. Hacéis un gran equipo y celebraréis la victoria con una gran fiesta.

Sin embargo, si el dragón Tarax desploma el andamio antes de que la princesa Zafiro haya llegado al carramato, él habrá ganado esta ronda y se llevará de nuevo a la pobre Zafiro. Mejor será que lo volváis a intentar. ¡Mucha suerte!

### Variante para principiantes

Se aplicarán las reglas básicas del juego con el siguiente cambio:

cada vez que destapéis una ficha de dragón, hacéis retroceder a Tarax una casilla y, seguidamente, retiráis esta ficha del juego. De esta forma, no volveréis a levantarla.

El juego perderá dificultad si retiráis una o dos fichas dragón antes de empezar y Tarax no podrá llegar a la última casilla.

### Variante para veteranos

Se aplicarán las reglas básicas del juego con el siguiente cambio: El juego se dificultará si elegís uno de los siguientes impedimentos para salvar a la princesa:

- Utilizad sólo una mano y esconded la otra detrás de la espalda.
- Emplead vuestra mano izquierda si sois diestros y viceversa.
- Cerrad un ojo.
- Cuando la princesa Zafiro llegue a una plataforma, dais vuestros pasadores al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.
- Coged del hombro al jugador vecino con una mano.
- Una vez empezado el rescate no podéis volver a hablar.

También podéis inventaros impedimentos o bien combinar unos con otros.



Dedicación de Christine Faust:  
Dedicados a mis pequeños caballeros y dragones.

Dedicación de Carlo A. Rossi:  
Este juego está dedicado a la verdadera princesa Zafiro.





